

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA PARA LICENCIADOS EN
HISTORIA



CONSTRUCCIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DEL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y LAS REDES SOCIALES COMO RECURSO DE EVALUACIÓN PROGRESIVO EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE UN 7° AÑO BÁSICO.

Seminario de Investigación para optar al grado académico de
Licenciado en Educación

Profesor Guía: Pedro Benítez Villarroel

Estudiantes: Luis López Fonseca
Marcelo Von Gierke Pérez
Kevin Solís Gómez
Francis Araneda Espinoza

Concepción, Campus San Andrés, Enero 2019

Contenido

Resumen	4
Introducción.....	5
Capítulo I: Problematización	8
1.- Formulación del problema.....	8
2.- Preguntas de investigación.	11
3.- Objetivo General.	11
4.- Objetivos Específicos.	11
5.- Justificación del problema.	12
6.- Hipótesis.	13
Capítulo II: Marco Teórico	14
1.- Las Redes sociales como herramienta educativa.....	14
2.- El juego de roles como estrategia didáctica de enseñanza	23
Capítulo III: Marco Metodológico	31
1.) Enfoque de la investigación.....	31
1.a) Diseño de investigación mixta	31
2) Paradigma de investigación	32
2.a) Aspecto cualitativo.....	33
2.b) Aspecto cuantitativo	34
3. Muestreo.	35
4. Instrumentos de recolección de información	36
Capítulo IV: Juego de Roles y Redes Sociales en el aula.....	39
1. Juego de roles y sus beneficios	39
2. El juego de roles en otras disciplinas.....	40

3. El juego de roles en Historia.....	41
4. Las Redes Sociales en la educación.....	43
Capítulo V: Elaboración y realización de la propuesta didáctica y evaluativa	46
1.- Conocimiento del grupo curso y de la Unidad N°4.....	46
1.a) Características y contexto del curso.....	46
1.b) Temática trabajada en la investigación:.....	47
2.- Elaboración de un diseño de Estrategia didáctica	49
Itinerario del proceso didáctico.	50
3.- Elaboración de los Instrumentos de Evaluación progresivos	53
A) Escala de apreciación Conceptual y numérica de Autoevaluación.....	54
B) Escala de apreciación Conceptual y numérica de Coevaluación	55
C) KPSI.....	56
D) Lista de Cotejo	57
E) Rúbrica.	57
4.- Aplicación del diseño didáctico y los instrumentos de evaluación en la Unidad.....	58
Capítulo VI: Análisis de resultados	66
1.- Análisis de resultados (Cuantitativos y cualitativos).....	66
KPSI.	67
Lista de Cotejo.	72
Autoevaluación.	75
Coevaluación.....	78
Rúbrica.	81
Conclusiones y reflexiones finales.....	84
Referencias.....	93
Anexos.....	103

Resumen

El siguiente trabajo corresponde a una investigación realizada en base a una propuesta didáctica que fue puesta a evaluación mediante una intervención pedagógica realizada íntegramente en un colegio de la comuna de Chiguayante, Región del Bio Bio. La investigación lleva por nombre *Construcción e implementación de una secuencia didáctica basada en el uso de juego de roles como estrategia didáctica y las redes sociales como recurso de evaluación progresivo en la asignatura de historia y geografía de un 7° año básico*. En congruencia con el título y el objetivo, el paradigma que se utilizó para la investigación fue un paradigma mixto de investigación – acción, el cual permitió una constante interacción entre el plantear y el hacer. Lográndose de esta manera resultados provechosos que demuestran que el juego de roles dentro del aula es un positivo y motivador elemento en el proceso de aprender, mientras que el utilizar las redes sociales como recurso de evaluación progresivo es más provechoso que combatirlos y querer erradicarlos del aula; se comprendió además que frente a un mundo tan globalizado e interconectado el uso de estas herramientas potencian la multiplicidad de roles del educando como un portador y socializador de su mismo nuevo conocimiento con otras personas a través de la conexión digital. En esta misma línea de múltiples roles las evaluaciones jugaron un rol trascendental demostrando que el estudiante debe ser evaluado, pero también debe evaluar, tanto su desempeño como el de sus compañeros. Con esto se constató la idea de que educar no solo es buscar la acumulación de conocimiento, sino que entregar herramientas, desarrollar habilidades sociales, comunicativas y cognitivas que permitan afrontar el mundo cotidiano.

Introducción

Es de conocimiento general que la metodología pedagógica en la mayoría de los establecimientos educacionales de este país es notoriamente convencional, centrada en la clase magistral de formato expositivo, acompañado de material de apoyo escrito como el texto escolar, o las guías impresas; estrategias que han sido vividas por los investigadores tanto en el proceso de su escolaridad como al momento de desarrollar sus diversas prácticas pedagógicas, lo cual demuestra que es un hecho, el funcionamiento educacional chileno mantiene una tradición que afecta más que beneficia a las ciencias sociales. A pesar que han sido variados los teóricos que a nivel mundial han descrito lo complejo que es seguir educando con métodos tan rígidos y rutinarios como estos, métodos que se siguen utilizando a pesar de saber que existen alternativas mucho más efectivas y comprobadas que las tradicionales, las cuales han quedado en evidencia que no son atractivas para los jóvenes que estudian en los colegios y liceos nacionales y sobre todo en asignaturas como Historia, Geografía y Ciencias Sociales. En base a esto es que la presente investigación se encuentra planteada como una alternativa innovadora completa ya que plantea estrategias en el proceso de enseñanza de la historia y en el proceso de evaluación de la misma; utilizando el juego de roles como un recurso pedagógico, motivador y atractivo para el aprender del alumnado y las redes sociales como una plataforma adecuada a las necesidades e intereses de los estudiantes del presente.

En la misma sintonía, la presente investigación plantea como objetivo aportar al proceso completo de enseñanza-aprendizaje el cual se entiende como un proceso que debe ser agradable, interesante y dinámico para los jóvenes abandonando formas convencionales y trabajando en estrategias didácticas efectivas que se acompañen de procesos evaluativos participativos y mucho más completos que involucren al estudiantado y le otorguen un rol ejecutante de evaluación más que el tradicional rol de ser evaluado por el docente. Además, dentro de la misma línea se busca sentar un precedente que mediante resultados reales muestre la relación y disposición que tiene el alumnado frente a estas innovaciones educativas por parte de los investigadores. Finalmente, como fin máximo se busca generar en los jóvenes más que un acercamiento a la asignatura de historia, sino que un aprendizaje

aplicable del conocimiento esto mediante habilidades cognitivas, sociales y de comunicación que promueven un análisis crítico constante a su presente mediante el conocimiento del pasado como una comparación cotidiana de estilos y formas de vida.

Por lo tanto, este informe resulta a partir de una propuesta de intervención didáctica y evaluativa completa la cual se enmarca en los contenidos dispuestos en la unidad N°4 de 7° Básico llamada: “Civilizaciones que confluyen en la conformación de la cultura americana: Civilizaciones de América”, dentro de la cual fue incorporado el juego de roles como recurso pedagógico de enseñanza y la utilización de una red social como recurso de evaluación progresivo.

En consecuencia, se realiza una distribución por capítulos los cuales engloban la totalidad de la investigación y se ordenan de la siguiente manera:

El *Capítulo I* expone la *Problematización* de la temática a trabajar, se presentan la formulación del proyecto de investigación, las preguntas de investigación, se describen los objetivos generales y específicos, la justificación del problema y la hipótesis de investigación.

El *Capítulo II* da a conocer el *Marco Teórico* referencial el cual se utiliza para sustentar teórica y conceptualmente este trabajo.

En el *Capítulo III* se desarrolla el *Marco Metodológico* que detalla claramente el tipo de investigación que se realizará, el enfoque de esta misma, el muestreo y los instrumentos de recolección de información

El *Capítulo IV* expone la importancia del *Juego de roles y las redes sociales* en el aula, explicando los beneficios y utilidades del juego en otras disciplinas como en la historia, además de detallar el uso posible de las redes sociales en la educación como algo provechoso.

En el *Capítulo V* se detalla la elaboración y realización de la *Propuesta didáctica y evaluativa*, propuesta que se construye en base a los contenidos, las necesidades educativas encontradas y la finalidad innovadora mencionada con anterioridad.

El *Capítulo VI* expone de manera minuciosa el *Análisis de resultados* a nivel cuantitativo; mediante, datos, gráficos y tablas de notas; los cuales son acompañados de un exhaustivo análisis cualitativo de hallazgos evidenciados.

El *Capítulo VII* Corresponde a las *Conclusiones y reflexiones* finales las cuales se desprenden a raíz de lo trabajado durante todo el proceso de investigación.

Capítulo I: Problematización

1.- Formulación del problema.

La educación es un pilar fundamental en el desarrollo del ser, ya que es un proceso continuo en los seres humanos y que está intrínsecamente conectado con su accionar. Es mediante la educación, el entendimiento de la emoción y la razón que se suprimen los instintos dañinos, avanzando al constante progreso de la sociedad.

La Historia en su disciplina y conocimiento se perfila mediante la observación del pasado, como el área encargada de proveer a los individuos y la sociedad una mejor comprensión de los problemas que surgen en nuestro presente. Como diría Cicerón, la historia es la “*magistra vitae*” que mostrando lo ocurrido postula a un entendimiento del presente y un mejoramiento del futuro.

Pues bien, para el caso chileno y dentro de la esfera de lo teórico ministerial, existe el dictamen del currículum educativo nacional que plantea desafíos claros para la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias sociales, los cuales buscan:

“(...) desarrollar en los estudiantes conocimientos, habilidades y disposiciones que les permitan estructurar una comprensión del entorno social y su devenir, y les orienten a actuar crítica y responsablemente en la sociedad (...) promoviendo aprendizajes que signifiquen un aporte para enfrentar los desafíos de un mundo que cambia aceleradamente y que es cada vez más complejo e interconectado” (Ministerio de Educación, 2015).

Según lo que dispone el Ministerio de Educación, el planteamiento teórico de lo que significaría la enseñanza de la historia en aulas nacionales, se presenta como algo muy provechoso y en correcta relación a lo planteado por Cicerón, sin embargo trasvasar lo teórico a la práctico es una labor de gran complejidad, comprendiendo que en este proceso interactúan múltiples elementos que afectan en el aprendizaje de los estudiantes, siendo uno

de ellos las diversas formas de generar aprendizaje y los mecanismos empleados para evaluar este mismo aprendizaje, problemáticas que se pretenden solucionar, en cierta medida, por medio del juegos de roles y el uso de redes sociales .

Considerando el dictamen ministerial y las complejidades que implica ejecutarlo, éste debe estar enfocado hacia el desarrollo integral de los estudiantes, en la cual se comprometen distintas habilidades en su formación. Por una parte, tenemos que se debe “*desarrollar en los estudiantes conocimientos, habilidades y disposiciones que les permitan estructurar una comprensión del entorno social y su devenir, y les orienten a actuar crítica y responsablemente en la sociedad*”. Somos testigos constantemente del individualismo, de sobreponer lo racional, lo utilitario, lo funcional etc., por sobre las emociones, olvidando aspectos trascendentales en la formación del ser humano como lo son las emociones, los valores y las virtudes. Sin menospreciar las múltiples formas de generar aprendizaje y su efectividad, como grupo de trabajo se ha inclinado por el juego de roles ya que se ha transformado en una estrategia didáctica que permite cumplir con los requisitos teóricos y prácticos pedidos por el ministerio; por un lado, es una estrategia que facilita la entrega de conocimientos relacionados a la unidad que se está trabajando; y por otro lado, aporta en la solución de problemas de nuestra realidad, trabajando aspectos como la falta de empatía y el débil desarrollo de la inteligencia emocional.

Por otra parte, y “*promoviendo aprendizajes que signifiquen un aporte para enfrentar los desafíos de un mundo que cambia aceleradamente y que es cada vez más complejo e interconectado*”, destacamos la importancia que implica el uso de TIC puesto a que son parte de la vida cotidiana en la sociedad actual. Para ello incluimos la red social de *Instagram*, ya que es una de las aplicaciones más empleadas actualmente.

Cabe destacar que el uso de estas redes sociales está más enfocado hacia la interacción social, el entretenimiento y el ocio, considerando que su utilización no tiene necesariamente efectos positivos en la cotidianidad de las personas. De hecho, un uso excesivo de éstas aleja a los individuos de la realidad y afectan a su sensibilidad humana. También es posible constatar que rápidamente se ha convertido en un fuerte elemento de distracción al momento de hacer clases. Un estudio realizado por Ward, A., Duke, K., Gneezy, A., y Bos, M. (2017), concluyó que el uso de celulares limita la capacidad cognitiva de los estudiantes, destacando

que “incluso cuando las personas logran mantener una atención sostenida -como cuando evitan la tentación de revisar sus teléfonos- la mera presencia de estos dispositivos reduce la capacidad cognitiva disponible”.

En una consulta nacional realizada por el Mineduc a docentes y apoderados, se puede apreciar la preocupación de este problema en donde un 81% considera que el celular genera un efecto negativo y no ayuda al aprendizaje; un 91% piensa que el celular perjudica la sociabilización; que su uso en establecimientos escolares aumenta el ciberacoso en un 83% por último, más de un 80% considera que el uso del celular debería prohibirse.

No obstante, el propio Mineduc está trabajando en un “plan de formación de ciudadanos digitales” en un esfuerzo por resolver los resultados obtenidos de la consulta. Es por ello y siguiendo la línea del Mineduc, que como grupo de trabajo se ha entendido que más que hacerle frente y batalla, se deben elaborar estrategias para un mejor uso de estos aparatos tecnológicos, comprendiendo que son objetos que ya están insertos en la vida del ser humano, del cual también se puede obtener herramientas útiles para el aprendizaje de los estudiantes. Al respecto, un estudio realizado por Cantú, Lera y Lara (2017) arrojó como resultado que los estudiantes de primaria que emplearon dispositivos móviles durante la actividad lectora, “demostraron mayor empeño y concentración en finalizar las tareas y presentaron mayor cantidad de intercambio de ideas y receptibilidad en las interacciones, que aquéllos que sólo utilizaron textos impresos”. Siguiendo esta línea, Blanco, A. y López, R. (2017) concluyen que Instagram y las redes sociales en general, “pueden convertirse en espacios virtuales de aprendizaje (...) de contenidos puramente teóricos, así como de contenidos de carácter social y cívico. De igual modo, su carácter poliédrico facilita que los docentes la puedan manipular con distintos fines y proyecciones en las aulas”.

Ante este escenario, se generan ciertas interrogantes ¿Se está avanzado en estrategias de enseñanza-aprendizaje? ¿avanzamos realmente lejos de la prueba escrita? ¿Es motivante para los y las estudiantes la forma de enseñanza planteada? Claramente es el momento de aprovechar la tecnología en el aula, es el momento de que el docente converse en el mismo código con sus alumnos y alumnas, es el momento de construir conocimiento en conjunto no impartirlo.

2.- Preguntas de investigación.

Dentro de la realidad educativa nacional y local:

1. ¿Es relevante la utilización del juego de Roles dentro del aula como una estrategia didáctica efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Son las redes sociales una herramienta utilizable con tal cotidianeidad que puedan ya usarse en el proceso educativo?
3. ¿Es efectivo el uso del juego de roles como estrategia didáctica y las redes sociales como un recurso de evaluación progresivo para aplicarlo en una unidad de la asignatura de Historia?

3.- Objetivo General.

- Contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia a través del juego de Roles como estrategia didáctica y el uso de las Redes Sociales como recurso de evaluación progresiva

4.- Objetivos Específicos.

- Explicar la relevancia del juego de roles en el aula y el uso de las redes sociales en la actualidad cotidiana.
- Elaborar un diseño de juego de roles como estrategia didáctica y el uso de las redes sociales como recurso de evaluación progresivo para aplicarlo a una unidad.
- Analizar los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos en la aplicación de la estrategia didáctica y evaluativa.

5.- Justificación del problema.

Dentro de las falencias planteadas en la formulación del problema se enmarca algo mucho más grande y es que estas complicaciones no solo las sufre la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias sociales; sino que responden a patrones altamente visibles dentro del gran espectro de los procesos de enseñanza-aprendizaje a razón general y transversal. Por lo tanto, urge bastante el planteamiento de soluciones teóricas, que se entrelacen efectivamente con la realidad y el presente del alumnado, que se elaboren planificaciones acordes a la verdad del aula y que logren verdaderos resultados. Que la didáctica se converse en terminologías y códigos presentes, con las herramientas tecnológicas del presente. Logrando dejar atrás la sacralización que muchos docentes mantienen hacia lo nuevo e innovador.

Pues bien, como históricamente ha sucedido la responsabilidad del cambio, transformación y avance recae en los jóvenes que están finalizando su formación y a punto de introducirse al mundo laboral; los universitarios investigadores con posibilidades de errar, descubrir y trastocar el orden establecido.

Basándose en el diagnóstico y las responsabilidades que recaen sobre la necesidad de investigar y avanzar se estipula que plantear una estrategia didáctica, altamente participativa, atractiva y disruptiva en la rutinaria aula de clases como lo es el juego de roles; y sumarle la implementación de un recurso evaluativo tan familiarizado con el estudiantado como lo son las Redes Sociales, representa un avance y una justificación en sí misma como un aporte real que enriquece grandemente la profesión de educar ya que no solo plantea lineamientos teóricos que potencian la didáctica educativa, sino que en la práctica se elabora una estrategia completa de enseñanza aprendizaje, plantea diversidad en la evaluación y entrega un producto acabado formulado en su totalidad, probado y analizado; el cual puede ser utilizado libremente por otro docente o tomarlo como base para mejorarlo y luego implementarlo. Además, sumado al escaso material investigativo disponible referente a tales temáticas esta investigación resulta un real, concreto y eficiente aporte que contrarresta las problemáticas prácticas que se presentan en la constante labor de educar.

6.- Hipótesis.

La estrategia didáctica del juego de roles es efectiva, motivadora y atractiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje del alumnado lo cual al ser complementada con el recurso evaluativo progresivo de las redes sociales permiten un aprendizaje significativo, más cercano y estimulante para los estudiantes, con lo cual se permite generar un avance notorio en una construcción más eficaz del proceso educativo.

Capítulo II: Marco Teórico

1.- Las Redes sociales como herramienta educativa

El destacado teórico educativo David Ausubel, reconocido internacionalmente por su aporte a la educación con su teoría del aprendizaje significativo, ha planteado innumerables veces que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, entendiéndose por "estructura cognitiva" el conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Pues bien, en relación al proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del estudiante, permitiendo una mejor orientación de la labor educativa, la cual no será vista como una labor que deba aplicarse a "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience desde "cero", sino entendiendo que los estudiantes tienen una serie de experiencias y conocimientos ya adquiridos que afectan en su aprendizaje y que pueden ser aprovechados para su propio beneficio.

En palabras propias de Ausubel, y para reafirmar lo anteriormente señalado: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente" (Ausubel, 1983).

Al transformar lo aseverado por Ausubel en una interrogante se consensuó que es una realidad que los niños y jóvenes de hoy viven en un mundo altamente tecnologizado, y el

entusiasmo o manejo que estos demuestran especialmente hacia los dispositivos y redes plantea no pocos retos en términos educativos. Todos quienes comparten la responsabilidad educativa son conscientes de la ventaja tecnológica que presentan los más pequeños frente a estos fenómenos, y también de las dificultades que este entusiasmo puede ocasionar a la tarea educativa.

En palabras de Ellen Wartella nos encontramos en medio de una revolución tanto tecnológica como cultural, y los niños y jóvenes están a la vanguardia de esta revolución (2000,24)

Sin embargo, no nos encontramos tan sólo frente a una revolución tecnológica. "Las tecnologías de la información y de la comunicación están dando lugar a innumerables cambios culturales: nuevos modos de comunicarse, nuevas vías para trabajar, para relacionarse, para hacer negocios. La sociedad de la Información vive permanentemente conectada. La rapidez y la instantaneidad son valores predominantes. La información discurre por las redes a gran velocidad. Desde el punto de vista educativo, estos cambios plantean los retos más apasionantes: ¿es posible educar a una generación que va a tener que enfrentarse a un mundo que no conocemos? ¿Son la inmediatez, la velocidad, compatibles con la calma y el esfuerzo que requiere la labor educativa? (Bringué X, Sádaba C y Rodríguez J, 2008).

Actualmente, la actuación del docente ha dejado de ser una actividad desarrollada en el aula, como lugar físico, y limitada a la enseñanza de contenidos curriculares y a las tradicionales actividades de clase. Hoy, la labor docente está cada vez más inmersa en nuevas tendencias que buscan integrar el aprendizaje "clásico" en la escuela con el que se genera fuera de ella.

En este sentido uno de los cambios de mayor impacto en el ámbito educativo es la aplicación de las TIC, las cuales se han convertido en un factor de desarrollo importante y profundas repercusiones en diversos sectores (UNESCO, 2005), lo que se traduce en responsabilidades, compromisos, retos y cambios por parte de los docentes.

Podemos encontrar un gran número de definiciones de TIC, pero quedémonos con la siguiente: tecnologías que facilitan, a través de medios electrónicos, la adquisición,

almacenaje, procesamiento, transmisión y diseminación de información en todas las formas de las cuales incluyen voz, texto, información, gráficos y video (Michaels S.I & Van Crowder L, 2001).

A estas alturas del siglo XXI, la integración de las TIC en el ámbito escolar ha sido ampliamente estudiada. Existen diversas posturas al respecto y acerca de lo que supone dicha integración. Sin embargo, podemos encontrar un punto en común: integrar las TIC es hacerlas parte del currículo, enlazarlas armónicamente con los demás componentes del mismo. Es utilizarlas como parte integral del currículo y no como un apéndice, no como un recurso periférico (Sánchez J, 2002).

La tarea del profesor en este aspecto es compleja ya que en ella convergen diferentes ámbitos: el administrativo, pedagógico, social y político. La sociedad espera que el docente responda a las necesidades de cada uno de estos ámbitos y que esté preparado para dar respuesta a las problemáticas que se presentan, así como a los cambios que se generan en la sociedad.

Es por ello que el docente ha dejado de lado el rol tradicional centrado en la transmisión del conocimiento a sus alumnos, es decir, es responsabilidad del profesor comunicar su conocimiento y es cuestión del estudiante recibir o absorber dicho conocimiento (Kirkwood A. & Price L, 2006), para dar paso a una función docente más compleja y multidisciplinar. Cabría añadir un aspecto más en la función docente y es en referencia al uso de las TIC y las implicaciones educativas que esto acarrea. Los docentes en la actualidad se encuentran inmersos, ya sea porque así lo impone la política educativa o por interés personal, en una dinámica de integración de las TIC en su práctica cotidiana.

Por supuesto que el uso de las TIC no es la solución a todos los problemas educativos, ya que depende de la capacidad que los diferentes agentes puedan tener para vincular orgánicamente estas herramientas con la dinámica social, institucional y personal de las escuelas (Pérez Maya J, 2007). Es aquí donde el docente juega un papel estratégico, ya que él es una pieza clave para establecer el ambiente adecuado, así como propiciar oportunidades de aprendizaje que faciliten al estudiante el uso de la tecnología para aprender y comunicarse (UNESCO, 2008).

En el estudio de Pérez Maya (2007), se pone de manifiesto que los docentes legitiman la importancia del uso de las TIC en el contexto educativo al mismo tiempo que reconocen que el uso de la tecnología les significa un reto importante que comprende acciones transversales a las ya establecidas por la administración educativa.

El uso que los profesores dan a las TIC varía dependiendo de diversos factores tales como su nivel de preparación con respecto a la tecnología, sus intereses y hasta su significado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Kirkwood, A. y Price, L. (2006) los docentes relacionan el uso de la tecnología primordialmente con el contenido curricular o lo ven como un material. Según una investigación realizada por ellos, los profesores ven las TIC como un medio para guardar materiales que pueden usar posteriormente en la clase o consideran la tecnología como una herramienta importante para acceder a otras fuentes de información. Por otro lado, algunos profesores priorizan la facilidad de la tecnología para promover la comunicación y el diálogo.

Roblyer, M. D. y Edwards, J. (2000) establecen que existen cinco razones por las cuales los docentes hacen uso de la tecnología en la educación:

- Motivación
- Habilidades instruccionales distintivas
- Alta productividad por parte de los docentes
- Habilidades esenciales para la era de la información
- Apoyo para la implementación de nuevas técnicas de enseñanza

Cualquiera que sea la razón para el uso de las TIC, está claro que los docentes en la actualidad recurren a ellas a pesar de que esto les representa un reto, ya que el uso de la tecnología en las aulas debe estar subordinado a un diseño pedagógico bien definido, a las características individuales de los estudiantes, a sus necesidades educativas y a su experiencia previa con el uso de la tecnología. El profesor no puede ni debe omitir estos detalles y es que como lo establece Bates A, (1995) una buena enseñanza puede superar a una mala decisión

en el uso de la tecnología, pero la tecnología nunca puede salvar a una enseñanza pobre, normalmente empeora.

La combinación de la tecnología con la educación facilita numerosos recursos a los docentes, y a su vez familiariza a los alumnos con una herramienta que dominan y en la que saben desenvolverse con soltura. El profesor adaptado al uso de las TIC en sus clases, es una guía que enseña a los estudiantes a aprender por sí mismos y a seguir aprendiendo en este mundo cambiante en el que nos encontramos. A parte de conocimientos tecnológicos, el alumno desarrolla habilidades y aptitudes como la socialización, el trabajo en equipo o la importancia de compartir conocimientos.

Bajo estas mismas ideas de la relación entre educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación, proponemos la relación entre Redes Sociales y educación. Y esto nos acerca a uno de los objetivos que se plantea la presente investigación.

El auge y propagación de las redes sociales de todo tipo ha alcanzado niveles impensados hace solo unos años. Gracias a los aportes de la denominada Web 2.0 las redes sociales online están ganando terreno frente a otras alternativas de comunicación vía Internet (Santamaría F, 2005).

Un gran número de autores coincide en definir red social como una estructura dentro de la sociedad donde hay individuos que se encuentran relacionados entre sí, y cuyas relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales, entre otros. Orihuela (2008) define las redes sociales online como “servicios basados en la web que permiten a sus usuarios relacionarse, compartir información, coordinar acciones y en general, mantenerse en contacto”. Es por antonomasia un espacio abierto de interacción social.

Si vemos desde un punto estratégico y de enseñanza, los usuarios tienden a pasar más tiempo en las redes sociales que en cualquier otro sitio, por lo cual son una excelente oportunidad para potenciar el aprendizaje, dado que tienen el innegable valor de acercar el aprendizaje informal y el formal. Las mismas permiten al alumno expresarse por sí mismo, entablar relaciones con otros, así como atender a las exigencias propias de su educación. Utilizando las herramientas necesarias, siempre teniendo en cuenta la educación como

objetivo, las redes sociales pueden ser excelentes aliadas en la educación, logrando incentivar a los alumnos a tomar un rol activo en su propia educación, participando en la construcción de conocimiento mediante la posibilidad de, por ejemplo, investigar sobre un tema en particular.

Las redes sociales plantean hoy en día un nuevo concepto de interactividad. Las nuevas tecnologías han transformado el modo actual de transmitir y recibir la información. El usuario ya no presenta un comportamiento pasivo, sino que el mismo es el centro de atención (Galán E, 2006).

Los medios y las tecnologías de la información y comunicación constituyen modos de apropiación de la realidad, del mundo y del conocimiento. Sus lenguajes están modelando nuevos estilos cognitivos y estructuras mentales como otras formas de comprensión y percepción de la realidad. En consecuencia, es necesario, más bien imprescindible, que las instituciones educativas asuman la tarea de la alfabetización en estos nuevos entornos (Naso F, Balbi M, Di Grazia N & Peri J, 2012).

Contar, hoy por hoy, con una red social educativa como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual consideramos está inmerso en todos los cambios sociales, y sirva para potenciar la metodología de enseñanza-aprendizaje se torna casi imprescindible.

El fin de las redes sociales no es solo impartir conocimiento a los alumnos, sino que además se usan para compartir hallazgos científicos e impedir que el conocimiento nuevo se quede estático, es decir, se trabaja por la democratización del conocimiento y su difusión (Verde E, 2011).

Las redes sociales tienen un enorme atractivo en el aspecto personal y de relación por parte del que las usa. Por este motivo, cuanto mayor sea el número de los participantes más atracción genera en los alumnos al poder estar en contacto directo con sus profesores, sus amigos y compañeros de otros cursos a los que quizás conozcan de vista, pero con los que no ha hablado nunca. Esto permite crear un ambiente de trabajo favorable que es uno de los motivos directos del éxito de las redes sociales.

Por otra parte, algo fundamental es la potencialidad de las redes sociales de permitir al alumno expresarse por sí mismo y de entablar relaciones con otros.

“Las mismas deberían ser libres, abiertas y sin restricciones para así potenciar la participación de los alumnos. Sería un auténtico error que los profesores decidiesen trabajar con redes sociales y limitasen la posibilidad de que los alumnos modifiquen a su gusto su propia página personal, suban fotos, vídeos o música, por ejemplo. Hay que tener presente que la red social basa su éxito en la capacidad que tiene de transmitir lo personal ante los otros. Algo que adquiere especial relevancia entre los adolescentes. Que los otros me conozcan a través de lo que yo hago y yo a ellos por lo que hacen. Pero dejar libertad a los alumnos para que establezcan sus relaciones a través de nuestra red implica también enseñarles a conocer dónde están sus límites y a respetar al centro educativo, el conjunto de profesores y a los propios compañeros” (Naso F, Balbi M, Di Grazia N & Peri J, 2012).

La red social es un medio excelente para aprender este tipo de cosas y aunque sólo fuese por esto ya merecería la pena su uso.

Pues bien, como base de las redes sociales se tiene la interacción entre seres sociales, la comunicación y el compartir. Y para comprender el funcionamiento comunicativo y de interacción humana se hace más que necesario descubrir lo planteado por Humberto Maturana quien menciona que los seres humanos y sus cerebros son sistemas cerrados y de autopoiesis determinados por su configuración. Esto quiere decir que nada externo a un ser humano, al sistema nervioso en general o al cerebro en particular, determina lo que sucede en él, lo influye, pero no lo determina ni lo especifica. En términos generales, debido al determinismo configuracional del ser humano, del sistema nervioso y del cerebro, como sistemas de autopoiesis, cada uno oye lo que oye desde sí mismo, casi podemos decir, en palabras de Maturana, que necesariamente uno se “escucha a sí mismo”. Al mismo tiempo la configuración del sistema nervioso no es fija ni estática, sino que cambia y se modifica con el fluir de nuestras relaciones (Ortiz A, 2006). Es por ello y a través de esta premisa, es que debemos analizar y comprender el aprendizaje como un proceso de transformación en la convivencia y a lo que llama el propio Maturana como la biología de la educación.

Enfatizando en la convivencia entre los estudiantes y su entorno, Maturana nos persuade a que vivamos nuestro educar, de modo que el niño aprenda a aceptarse y a respetarse a sí mismo, al ser aceptado y respetado en su ser, porque así aprenderá a aceptar y respetar a los otros. Esta idea se debe aplicar en función del fin que persigue el educar y que para Maturana es bastante clara: recuperar esa armonía fundamental que no destruye, que no explota, que no abusa, que no pretende dominar el mundo natural, sino que quiere conocerlo en la aceptación y respeto para que el bienestar humano se dé en el bienestar de la naturaleza en que se vive. Para esto hay que aprender a mirar y escuchar sin miedo a dejar ser al otro en armonía, sin sometimiento. Yo quiero un mundo en el que respetemos al mundo natural que nos sustenta, un mundo en el que se devuelva lo que se toma prestado de la naturaleza para vivir. En el ser seres vivos somos seres autónomos, en el vivir no lo somos.

Siguiendo los variados aportes y visiones de Maturana H, (2002) sobre la educación, encontramos, además, dos factores decisivos a la hora de educar, como lo es el lenguaje y las emociones, las que, si bien detallaremos de forma apartada, están intrínsecamente relacionadas:

- El lenguaje

Como señala el biólogo, estamos acostumbrados a considerar el lenguaje como un sistema de comunicación simbólica, en el cual los símbolos son entidades abstractas que nos permiten movernos en un espacio de discursos en nuestro vivir y que también ayudan a representarlo. Menciona que esta visión surge de una falta de comprensión del lenguaje como fenómeno biológico.

En efecto, el lenguaje, como fenómeno nos involucra como seres vivos y, por lo tanto, como un fenómeno biológico que se origina en nuestra historia evolutiva, consiste en un operar recurrente, en coordinaciones de coordinaciones conductuales consensuales. De esto resulta que las palabras son nodos en redes de coordinación de acciones, no representantes abstractos de una realidad independiente de nuestro quehacer. Es por esto que las palabras no son inocuas y no da lo mismo que usemos una u otra en una situación determinada. Las palabras que usamos no sólo revelan nuestro pensar, sino que proyectan el curso de nuestro

quehacer.

Las conversaciones, como un entrelazamiento del emocionar y el "lenguajear" en que vivimos, constituyen y configuran el mundo en que vivimos como un mundo de acciones posibles en la concreción de nuestra transformación corporal al vivir en ellas. Los seres humanos somos lo que conversamos, es así como la cultura y la historia se encarnan en nuestro presente. Es el conversar las conversaciones que constituyen la democracia lo que constituye la democracia. De hecho, nuestra única posibilidad de vivir el mundo que queremos vivir es sumergirnos en las conversaciones que lo constituyen como una práctica social cotidiana en una continua conspiración ontológica que lo trae al presente. Es por medio de esto que es posible la transformación de la sociedad, siendo el lenguaje la herramienta que permite el debate, el dialogo y el trabajo en equipo. Es en otras palabras, la acción de coordinarse para alcanzar una meta en común es la constante labor por querer vivir en un mundo mejor.

- Las emociones

Estamos inmersos en una cultura que ha desvalorizado a las emociones en función de una supervaloración de la razón, en un deseo de decir que nosotros, los humanos, nos diferenciamos de los otros animales en que somos seres racionales. Pero como declara el propio Maturana, resulta que somos mamíferos, y como tales, somos animales que viven en la emoción. Las emociones no son oscurecimientos del entendimiento, ni tampoco restricciones de la razón; las emociones son dinámicas corporales que especifican sus dominios de acción en que nos movemos. Un cambio de emoción implica un cambio de dominio de acción. Nada nos ocurre, nada hacemos que no esté definido como una acción de una cierta clase por una emoción que la hace posible (Maturana H, 2001).

De esto resulta que el vivir humano se da en un continuo entrelazamiento de emociones y lenguaje como un fluir de coordinaciones consensuales de acciones y emociones. A este entrelazamiento de emoción y lenguaje se le llama conversar. Los seres humanos vivimos en distintas redes de conversaciones que se entrecruzan en su realización en nuestra individualidad corporal.

2.- El juego de roles como estrategia didáctica de enseñanza

El cambio de paradigma sobre la concepción de lo que significa educar, debido a los resultados en los avances de la psicología, ha traído consigo la aplicación de nuevas formas de enseñanza, sobre todo buscando optimizar la experiencia tanto del educador como del educando, para otorgar una experiencia más enriquecedora, grata y provechosa tanto para estudiante y docente. Este nuevo enfoque viene a posicionarse, junto con otros, gracias al paradigma Constructivista en la educación. A pesar de que, como muchos afirman en los últimos años el concepto de “Educación Constructivista” se ha vuelto un eslogan masivo para representar calidad o algo meramente vacío que asoma en la mayoría de las instituciones, sin saber realmente que significa una educación constructivista y tal como aplica su nombre cómo esta se construye (Serrano, J. M. y Pons, R. M.2011).

Varios son los autores que teorizan sobre el concepto de Constructivismo. Una de las definiciones es de Reátegui, quien lo define como: "Un movimiento pedagógico contemporáneo que se opone a concebir el aprendizaje como receptivo y pasivo, considerándolo, más como una actividad organizadora compleja del alumno que elabora sus conocimientos propuestos, a partir de revisiones, selecciones, transformaciones y reestructuraciones" (Reátegui N, 1995).

Mientras que Gonzáles Moreyra (1995) afirma que: "El constructivismo es un movimiento muy amplio que defiende la idea de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los simbólicos representacionales, no es un mero producto del entorno sociocultural, ni un simple resultado de disposiciones internas de carácter biológico. Es una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por interacciones de factores básicos como: la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje".

Basándonos en estas dos definiciones podemos entender que el aprendizaje constructivista se basa en la idea de que el profesor no es el dueño del conocimiento ni quien se lo entregará directamente al niño, si no que la construcción del aprendizaje depende del mismo estudiante y de la configuración que su cerebro haga de este mismo, actuando el

docente como un guía. Para esto, es necesario que el pedagogo mantenga una dosis necesaria de estimulación en el cerebro del niño, puesto que estos al estar en crecimiento resultan un tanto volátiles y es necesario mantenerlos interesados en el aprendizaje a ver, para que él por sí mismo pueda construir su conocimiento.

Dentro de la misma corriente constructivista de conocimiento se hace necesaria la revisión de dos teóricos que mucho tienen que decir sobre esta temática, Vygotsky y Piaget demarcan y reafirman los roles en el aula que deberán tener los actores involucrados en el quehacer más cotidiano del proceso educativo:

En el constructivismo de Piaget, el estudiante se convierte en el protagonista de su aprendizaje, que se desarrolla en dos procesos dentro de la educación: la parte cognitiva y la afectiva, existiendo un currículo abierto y flexible, que permite los contenidos y metodologías como medios para desarrollar capacidades y valores.

De las ideas de Piaget en torno al rol de la actividad en desarrollo cognoscitivo -y que son de utilidad para el sostén teórico del estudio- emanan tres directrices para la educación (De Vries R. & Kohlberg L, 1990). En primer lugar, los métodos pedagógicos deben apelar a la actividad espontánea de los actores participantes en el proceso educativo. En segundo lugar, la persona que educa es una compañía que minimiza el exceso en el ejercicio de la autoridad y el control que caracterizan las salas de clase tradicionales con el propósito de facilitar la espontaneidad, su rol no es de impartir conocimientos sino el de crear un ambiente que estimule la iniciativa, el juego, la experimentación, el razonamiento y colaboración social. Por último, las interacciones sociales entre los niños presentan una oportunidad para la cooperación y el desequilibrio cognitivo que permitirá una construcción más sólida del conocimiento.

Según señala Vygotsky en sus planteamientos teóricos del aprendizaje sociocultural, el docente tiene el rol de observar y diagnosticar el nivel de conocimiento que posee el aprendiz, siendo este un potencial para conocer y descubrir los procesos mentales que conducen al alumno hacia un nivel más avanzado del conocimiento, con la ayuda eficiente del mediador que puede ser el profesor o el compañero con mayor conocimiento para avanzar o llegar a la zona de desarrollo próximo, permitiéndole alcanzar el potencial ideal

Respecto a esto, existen tres ideas básicas que tienen bastante relevancia y relación con la línea investigativa:

- Desarrollo psicológico visto de manera prospectiva

En el proceso educativo normalmente se evalúan las capacidades o funciones que el niño domina completamente y que ejerce de manera independiente, la idea es comprender en el desarrollo del curso, el surgimiento de lo que es nuevo (desarrollo de procesos que se encuentran en estado embrionario). La Zona de Desarrollo próximo es el dominio psicológico en constante transformación, de manera que el educador debe intervenir en esta zona con el objeto de provocar en los estudiantes los avances que no sucederían espontáneamente.

- Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo.

La trayectoria del desarrollo es de afuera hacia adentro por medio de la internalización de los procesos inter psicológicos; de este modo, si se considera que el aprendizaje impulsa el desarrollo resulta que la escuela es el agente encargado y tiene un papel fundamental en la promoción del desarrollo psicológico del niño.

- Intervención de otros miembros del grupo social como mediadores entre cultura e individuo.

Esta interacción promueve los procesos inter psicológicos que posteriormente serán internalizados. La intervención deliberada de otros miembros de la cultura en el aprendizaje de los niños es esencial para el proceso de desarrollo infantil. La escuela en cuanto a creación cultural de las sociedades letradas desempeña un papel especial en la construcción del desarrollo integral de los miembros de esas sociedades.

Entendiendo y aprendiendo de lo anterior, el juego se alza como una herramienta altamente beneficiosa. El acto de jugar es algo intrínseco del ser humano per sé, y extrapolando aún más allá, puesto que los animales juegan entre sí para poder conocer su fuerza, sus limitaciones, las normas sociales entre ellos y muchas cosas más. El juego es algo que el ser humano ha practicado toda su historia y lo sigue haciendo.

La necesidad del profesor, atendiendo a los nuevos estándares en la educación en su práctica de hacer más dinámica la aplicación de su profesión lleva a que se busquen nuevas

formas de promover un proceso de enseñanza-aprendizaje tanto más óptimo cómo lo menos tedioso posible. Es ahí donde el juego entra en escena como una herramienta útil para el profesor puesto que, Por un lado, está la motivación intrínseca que posee el juego en sí, el deseo de obtener el mejor resultado posible y la competitividad que generan. Además, participar en un juego requiere la aceptación de las reglas establecidas, con la consiguiente disciplina necesaria para la correcta ejecución. Por último, la variedad de contextos y escenarios sobre los que puede versar la actividad lúdica, permite que se adapte a múltiples contenidos curriculares sin que se perciban como una actividad rutinaria o aburrida, lo cual es finalmente lo que cansa y predispone al alumnado. El uso del juego permite salirse de la rutina, de los materiales ordinarios, del libro de texto... de manera que los estudiantes encuentren su aprendizaje mucho más estimulante. García-Valcárcel, A. y Tejedor, F.J. (2006)

Pardos M.A. (1998) agrega de manera complementaria que:

“Nuestros planteamientos, por otra parte, se fundamentan en un hecho: la base principal en el quehacer de un niño es el juego, así que en el apoyamos gran parte de la experiencia, en el juego se percibe y percibe a los demás, en él se descubre al otro y se inicia una interrelación vital que subyace en el fondo de sus conductas y comportamientos”

Aplicar el juego como herramienta educativa es una tarea no exenta de obstáculos para el educador que se atreva a llevarla a cabo, puesto que es un método no tradicional de enseñanza y esto genera dudas en el ambiente más conservador del profesorado e investigadores. Es debido a esto que el docente que decida utilizar esta herramienta tiene, según Ortega R y Lozano M.T (1996) que considerar que:

“la introducción del juego en la escuela infantil debe pasar de la despenalización a la estimulación; de la tolerancia a la optimización; de la ignorancia a la investigación. Los procesos de desarrollo y aprendizaje que tienen lugar dentro de ellos aconsejan dedicar más tiempo, observación y reflexión para incorporarle al proyecto educativo del centro sin desvirtuar su natural potencialidad educativa. Todo ello exige un educador predispuesto profesionalmente a vivir en un marco de aula y de centro que

incluya una actitud juguetona, distendida y de respeto por los juegos concretos que los niños desean realizar espontánea y libremente”.

Podemos deducir que la metodología que se aplique al juego es importante, puesto que siguiendo los patrones del enfoque Constructivista definido:

“El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan” (Meneses M y Monge M.A, 2001).

Meneses y Monge también entregan una lista de 15 recomendaciones que según ellos debe poseer un profesor para aplicar los juegos en el aula, estas son:

1. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
2. Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
3. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
4. Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
5. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
6. Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.
7. Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
8. Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego
9. Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.

10. El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
11. Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
12. Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
13. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
14. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
15. Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

Dentro de las muchas posibilidades de juegos aplicables para la enseñanza, está el juego dramático, el cual Tejerina Lobos (2006) lo designa como:

“las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (juegos dramáticos proyectados)”.

Para continuar diciendo que “Su finalidad es lograr una experiencia educativa integradora de lenguajes expresivos que, basada en el juego y el protagonismo de los niños, posibilite su expresión personal, el impulso de su capacidad y actitud creativa y la mejora de sus relaciones personales. El niño puede decir mediante la acción lo que es y lo que quiere en un lenguaje globalizador que no parcela artificialmente sus manifestaciones expresivas”

Kiessling citando a Baldwin identifica las características y los quehaceres que tendrá un estudiante en un juego dramático de esta manera:

- Asumen un papel: por ejemplo, fingir ser un bombero chino.

- Imaginan un escenario, un lugar imaginario: por ejemplo, que el personaje está en la China.
- Asumen una situación imaginaria: Que está a punto de apagar un fuego con agua de arroz.
- Interactúan con los demás verbalmente desde un personaje: Por ejemplo, le dicen a otro bombero chino, en chino que tienen que apagar un fuego.
- Interactúan físicamente con los demás desde un personaje: Por ejemplo, salvar a la gente que está en las casas donde hay un incendio.
- Dan otro significado a los objetos: Una cuerda puede ser una manguera.
- Imaginan que ven objetos que no existen: Una casa con fuego imaginaria, un fuego imaginario, un camión de bomberos imaginario, etc.
- Imaginan que hay criaturas o personas imaginarias: Por ejemplo, un gato que se está quemando y tratan de salvarlo.
- Hablan con personas imaginarias: Por ejemplo, mandar un mensaje a la central de bomberos por radio.
- Interactúan con objetos imaginarios: por ejemplo, conducir el camión de bomberos imaginario. Los maestros y profesores pueden utilizar estas habilidades del juego dramático para proponer situaciones de juego colectivo aprovechando el aprendizaje y la investigación de diferentes temas que sean significativos para los niños, por ejemplo: Los dinosaurios.

Dentro de los juegos dramáticos encontramos el juego de roles, que otorga una variada posibilidad de metodologías de juegos debido a sus beneficios, no solo ejecutados por el estudiante, si no como herramienta de enseñanza para el docente. Dosso R (2009) define los juegos de rol como, el “juego de roles” o “juego de actores” |se entiende justamente como una actividad en la que los “jugadores”, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la “otredad”, es decir, se ponen en la situación del “otro”. Este proceso empático permite comprender en una cierta medida las cuestiones, conflictos, necesidades, expectativas, intereses y motivaciones del “otro” en torno a una realidad de la cual todos forman parte:

actores reales y actores en representación, quienes dentro del aula adquieren labores educativas y actorales simultaneas.

Capítulo III:

Marco Metodológico

1.) Enfoque de la investigación

El enfoque empleado para la presente investigación es el de carácter mixto, puesto a que los objetivos planteados en este trabajo indagan aspectos de carácter cuantitativo y cualitativo. Para Chen (2006) estos se definen como “la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno, señalando que éstos pueden ser conjuntados de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales (“forma pura de los métodos mixtos”); o bien, que dichos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio (“forma modificada de los métodos mixtos”) (como se cita en Hernández, Fernández, Baptista, 2014, p. 534).

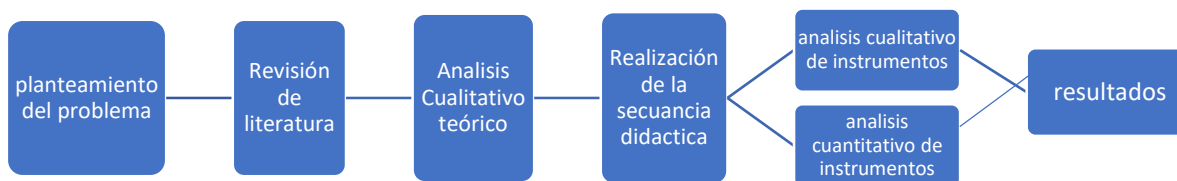
En consonancia con la anterior definición, se ha optado por la “forma modificada de los métodos mixtos” ya que sus características se ajustan con mayor flexibilidad al proceso investigativo de este trabajo. Además, si bien se trata de un método mixto, cabe señalar que existirá predominancia del método cualitativo por sobre el cuantitativo, ya que este último solo se utilizará con el fin de darle mayor vigor a los resultados cualitativos de este trabajo.

1.a) Diseño de investigación mixta

Para poder enlazar ambos métodos, se hará empleo del diseño anidado concurrente el cual colecta simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos. Al mencionar concurrente, se refiere a que se aplican ambos métodos de manera simultánea (los datos cuantitativos y cualitativos se recolectan y analizan más o menos en el mismo tiempo).

Este diseño consiste en que un método predominante guía el proyecto, en este caso el método cualitativo por sobre el cuantitativo. El método que posee menor prioridad es anidado o insertado dentro del que se considera central. Tal incrustación puede significar que el método secundario responda a diferentes preguntas de investigación respecto al método primario.

A modo macro, el trabajo poseerá seis etapas. La primera etapa consiste en el planteamiento del problema; la segunda etapa, la revisión de literatura entorno al problema central; la tercera fase, un análisis teórico sobre las redes sociales y el juego de roles en el aula; la cuarta parte, la realización de una secuencia didáctica aplicada al aula para luego pasar a la quinta etapa de análisis concurrente de aspectos cuantitativos y cualitativos; finalmente, se muestran los resultados. A continuación, se presentará un gráfico que visualiza el trabajo.



2) Paradigma de investigación

Como bien se indicó anteriormente, este trabajo es de enfoque mixto. No obstante, es necesario especificar que, para cumplir con los objetivos de esta investigación se ha proveído de influencia teórica para el aspecto cualitativo y cuantitativo.

2.a) Aspecto cualitativo

Este trabajo se inscribe dentro del enfoque “fenomenológico”, el cual consiste a modo general en explorar, describir y comprender las similitudes que tiene un grupo de individuos en relación con experiencias que hayan tenido en común sobre un determinado fenómeno.

Específicamente, para los efectos de este trabajo se empleará la fenomenología hermenéutica, la cual se focaliza en la interpretación de la experiencia humana. Esta no persigue reglas específicas, pero resalta que es producto de la interacción dinámica entre las siguientes actividades de indagación: *a*) definir un fenómeno o problema de investigación (una preocupación constante para el investigador), *b*) estudiarlo y reflexionar sobre éste, *c*) descubrir categorías y temas esenciales del fenómeno (lo que constituye la naturaleza de la experiencia), *d*) describirlo y *e*) interpretarlo (mediando diferentes significados aportados por los participantes) (Hernández. 2014).

Cabe señalar que en este diseño resalta la interpretación del observador por sobre la de los participantes. Es por ello, que el mecanismo de observación empleado en este trabajo fue el de *observación directa*. Este consiste en describir lo que estamos viendo, escuchando, olfateando y palpando del contexto y de los casos o participantes observados (Hernández. 2014). Habitualmente puede ir ordenado de manera cronológica. Además, permitirá contar con una narración de los hechos ocurridos (qué, quién, cómo, cuándo y dónde). Para tales efectos dentro de la investigación se emplea una bitácora de realización clase a clase la cual se adjunta al tipo de observación directa que permite descripciones de lo que se está viendo, escuchando, olfateando y palpando del contexto y de los casos o participantes observados lo cual permite contar con una narración de los hechos ocurridos (qué, quién, cómo, cuándo y dónde). Así es como se va describiendo lo que va sucediendo dentro del aula, permitiendo así un conocimiento más acabado del proceso en su totalidad. Este tipo de observación se vislumbra en el capítulo V, aunque es en los anexos donde se adjunta el documento íntegro de lo observado y narrado.

2.b) Aspecto cuantitativo

Este trabajo se ha apoyado de los alcances de carácter descriptivo y correlacional. No se han considerado los *alcances* como “tipos” de investigación, puesto a que “más allá de ser una clasificación, constituyen un continuo de “causalidad” que puede lograr un estudio” (Hernández. 2014).

Por una parte, este trabajo es un estudio *descriptivo* debido a que busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. En otras palabras, tiene la finalidad de recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se indican, es decir, su objetivo no es mostrar cómo se relacionan éstas (Hernández. 2014). el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá (qué conceptos, variables, componentes, etc.) y sobre qué o quiénes se recolectarán los datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales, hechos). En este sentido se pretende describir la efectividad del juego de roles y las redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Por otra parte, es un estudio *correlacional* ya que pretende conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. Para ello en primer lugar se mide cada variable y después se cuantifican, analizan y establecen las vinculaciones. Tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba (Hernández. 2014). En este aspecto se pretende relacionar la efectividad de las redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el juego de roles en este mismo proceso.

En cuanto al tratamiento de las variables, se ha empleado el diseño **cuasiexperimental**, el cual manipula deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables. En este tipo de diseño, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, ya que estos grupos están conformados antes del experimento. Su surgimiento e integración como grupo es independiente del experimento (Hernández. 2014)

3. Muestreo.

El tipo de muestras empleada en este trabajo es la *no probabilísticas* o *dirigidas*, cuya finalidad no es la generalización en términos de probabilidad. También se les conoce como “guiadas por uno o varios propósitos”, pues la elección de los elementos depende de razones relacionadas con las características de la investigación (Hernández. 2014).

Además, dentro de la clasificación de muestras no probabilísticas, esta es de carácter *homogénea*, ya que las unidades que se van a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien comparten rasgos similares. Su propósito es centrarse en el tema por investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social (Hernández. 2014), en este caso alumnos que se encuentran cursando 7mo básico. La elección de este tipo de muestra se debe netamente a que se persiguen objetivos de carácter cualitativo por sobre lo cuantitativo.

El grupo curso con el que se trabajó fue el 7° Básico perteneciente al colegio Licanray de la comuna de Chiguayante (VIII región del Bio-Bio). Este curso está compuesto por 28 estudiantes (16 mujeres y 12 hombres), quienes rodean la edad de los 12 años; periodo biológico conocido como Pubertad. La situación socioeconómica de estos estudiantes se enmarca dentro de los parámetros de clase media y clase media baja; algunos inmersos en ambientes de vulnerabilidad socioeconómica y otros con constantes conflictos familiares menores. La mayor parte del curso vive en los alrededores del establecimiento educativo (sectores que se caracterizan con las descripciones anteriormente entregadas: Población el remanso, Valle del Sol, Valle la Piedra, La pradera, Villa los Presidentes), a excepción de una alumna que durante el transcurso de ese mismo año debió cambiar su domicilio a Talcahuano.

El establecimiento educativo donde se trabajó lleva por nombre “Colegio Licanray” perteneciente a la corporación educacional Colegio Licanray, está ubicado específicamente en la calle O’Higgins 6355, Chiguayante. En el plano organizacional destacan la directora quien es la Sra. Mabel Quiroz, mientras que la encargada de UTP es la Sra. Jaqueline Quijada.

En relación a la infraestructura y su utilización los aspectos a tener en consideración son que tan solo posee un curso por nivel (1° a 8° básico), por ende, solo una sala para cada curso, necesitando solo una planta para albergar todas estas salas, los otros espacios también son bastante reducidos (biblioteca, baños, un escenario y una multicancha).

4. Instrumentos de recolección de información

Los siguientes instrumentos están elaborados en función de poder identificar el nivel de las competencias en los estudiantes de segundo semestre de séptimo básico del colegio Licanray Chiguayante. Entre los principales instrumentos y ordenados de manera cronológica, se utilizaron el KPSI, lista de cotejo, autoevaluación, coevaluación y rúbrica, los que serán detallados en las siguientes líneas.

El primer instrumento empleado fue el KPSI (Knowledge and Prior Study Inventory) el cual permitió al docente tantear los conocimientos previos sobre los contenidos a estudiar y el progreso de estos conocimientos en los estudiantes al final de la unidad. Las dimensiones a evaluar en este instrumento fueron de carácter conceptual, procedimental y actitudinal. Si bien en este instrumento se puede apreciar un equilibrio entre las dimensiones a evaluar, existe una leve pero no menos importante prioridad por considerar aspectos más procedimentales y actitudinales por sobre los conceptuales ya que al parecer de los investigadores posee un valor educativo más significativo de desarrollar en los estudiantes. Por medio de su uso se pudo obtener información tanto cuantitativa como cualitativa, puesto a que, en primer lugar, la información fue enumerada y tabulada para finalmente analizar y comparar los cambios y continuidades en el aprendizaje de los estudiantes, tomando mayor relevancia los aspectos cualitativos que se pudieron desprender de los resultados. Es necesario señalar que al aplicar este instrumento tanto al inicio de la unidad como al final, no solo el docente puede visualizar si hubo un progreso o no en el aprendizaje, sino que también los propios estudiantes pueden graficar su progreso y ser partícipes de este mismo.

Se emplea una lista de cotejo, la que al tener parámetros evaluativos dicotómicos sin puntos intermedios- permitió obtener información más objetiva, sin desconocer que tiene sus

propias limitaciones. Además, su uso favoreció la obtención de información desde otra perspectiva. Desde ella se desprende información cuantitativa y cualitativa, puesto a que una vez evaluados aspectos en base a los *conocimientos, habilidades y actitudes* de los estudiantes en cuanto al uso de las RRSS, sus calificaciones son tabuladas para luego analizar los patrones y cualidades que explican tales resultados.

Instrumentos que adquieren gran relevancia en este trabajo son la autoevaluación y coevaluación. La autoevaluación se puede definir como la “valoración reflexiva y sistemática que lleva a cabo cada estudiante con respecto a su propio proceso de aprendizaje, el cual le permite el desarrollo de la autonomía y autorregulación” (Rodríguez G, Ibarra M.S & Gómez M.A, 2009). En cuanto a la coevaluación tenemos que “se trata de una forma de evaluación en donde todos se involucran valorando los desarrollos de sus compañeros, ofreciendo posibilidades para que el otro se conozca y se reconozca como un individuo con potencialidades y con oportunidades de mejorar cada día” (Borjas M, 2011, p. 97). Ambas cumplen con la función de hacer que el proceso evaluativo sea inclusivo y diversificado, ya que se acostumbra a realizar principalmente evaluaciones heterogéneas, generando asimetría y olvidando que en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben participar todos los actores, argumento más que demostrado por la psicología educacional y los nuevos paradigmas pedagógicos. Esto no solo permite una democratización y horizontalidad en la educación, a través de ella también se pudo obtener información relevante de carácter cuantitativo y cualitativo, ya que de ella también se generó una calificación que una vez enumerada y ordenada pudo entregar elementos cualitativos necesarios para darle mayor solidez a esta investigación.

Para terminar, se utiliza la Rúbrica, esta es “un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo unos niveles o graduaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño” (Cano E, 2015), la cual es equivalente a la escala de apreciación o estimación descriptiva. Es una herramienta de evaluación bastante eficiente pero no muy utilizada, pertenece a los procedimientos de evaluación no tradicionales. En la investigación su empleo tuvo como fin el evaluar de manera más rigurosa el desempeño de los estudiantes a lo largo de la unidad, por lo que se espera un mejor conocimiento de los contenidos como a su vez, una mejora en las habilidades y un desarrollo de las actitudes

trabajadas a lo largo del semestre. Al igual que los instrumentos anteriores, cumple con la función de entregar información cuantitativa importante por medio de las calificaciones que de ella se desprendieron, para luego ser analizada a partir de sus cualidades. Por medio de esta, se espera que el aprendizaje en los estudiantes se vea fielmente reflejado en relación a su desempeño y constancia.

Dentro de las técnicas de recogida de información tenemos, por una parte, la *observación participante* en donde el observador (el docente) interactuó con los sujetos observados (los estudiantes). Posteriormente, se procedió a la tabulación de la información la cual es analizada con detalle en el capítulo VI.

Capítulo IV:

Juego de Roles y Redes Sociales en el aula.

1. Juego de roles y sus beneficios

La técnica didáctica del role play se ha transformado en una herramienta pedagógica que ha favorecido en los estudiantes la adquisición de capacidades tales como la perspectiva social y la empatía. En ella se trabajan aspectos como la dirección de las relaciones interpersonales, motivaciones racionales y emocionales que actúan en la toma de decisiones.

Por medio de la dramatización y el diálogo –recursos fundamentales para su funcionamiento- se pueden crear situaciones que problematicen aspectos tanto de contenido o de materia como emocionales, desafiando a los estudiantes a la búsqueda de soluciones prácticas.

Dentro de las ventajas que surgen a partir del uso del juego de roles tenemos que crea ambientes de aprendizaje donde los estudiantes pueden innovar y participar de forma protagónica y creativa en la transformación de la sociedad. Como nos indica Livingstone C. (1983) el juego de roles es una técnica de enseñanza que ayuda al estudiante a recordar y practicar lo aprendido en aula, asimismo, ayuda al docente a desarrollar una clase participativa, creativa y amena. Para complementar, De Bono E. (2004) menciona en su libro *El pensamiento crítico* que la creatividad y la improvisación son medios de los cuales hacemos uso constantemente para evitar, de esa forma, la monotonía y el aburrimiento. En ese sentido utiliza la expresión pensamiento lateral en reemplazo de creatividad, ya que es uno de las características inherentes al ser humano.

Por otra parte, al tratarse de una estrategia compatible con las influencias del constructivismo, modifica los paradigmas tradicionales centrados en la transmisión de conocimientos en donde el profesor es el protagonista del proceso de educativo, siendo una estrategia didáctica innovadora que, aunque no sea ampliamente utilizada nos permite mejorar elementos anticuados a la hora de enseñar y a su vez, diversifica las formas de generar aprendizaje.

2. El juego de roles en otras disciplinas

La efectividad de la técnica del *role-playing* como instrumento de enseñanza en el aula está demostrada empíricamente (Solís M. 2015). La particularidad principal del juego de roles es que, a diferencia de la dramatización teatral, sus participantes no se limitan a un guion preestablecido, sino que estos recurren a la improvisación bajo una consigna delimitada por un tutor, guía o director. Además, por el hecho de que los integrantes del juego de roles sean todos en algún momento de la representación actores y espectadores (Solís M. 2015), el espíritu de solidaridad, de igualdad y de empatía entre los grupos de estudiantes se ve fortalecido desde la primera sesión.

Esta estrategia y metodología de enseñanza ha sido aplicada y adaptada a distintas áreas del conocimiento en donde ha logrado resultados positivos. Un ejemplo es el uso del juego de roles aplicado a estudiantes de enfermería en España, donde Martínez J, Sanjuán A, Cibanal L & Pérez M. (2011) mencionan que por medio de la dramatización pueden trabajar todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la participación activa de estudiantes y docentes en todo momento. Además, se puede tantear y evaluar otros aspectos como las falencias o problemas que puedan presentar algunos estudiantes como la complejidad para generar ideas, dificultad para plantear preguntas, problemas de integración, etc., los cuales pueden ser corregidos al ser detectados, contribuyendo al desarrollo de competencias emocionales y cognitivas de los estudiantes.

Otra disciplina en donde se han logrado buenos resultados es en la enseñanza de otros idiomas. Ladousse G.P (1987) señala que el role play es una técnica comunicativa ideal para impulsar la fluidez y desarrollar habilidades en la enseñanza del idioma inglés, propiciando la interacción y trabajo dinámico en el aula, aumentando la motivación y animando al aprendizaje. Siguiendo en esta línea, Torres G. (2017) en su tesis de magister realiza un estudio para apreciar la efectividad del uso del role play en profesores de inglés, concluyendo que un 20% de docentes que aplicó esta estrategia lo hizo en un nivel muy bueno; un 68% lo utilizó en un nivel bueno; y un 12% presentó un uso de la técnica con limitaciones, demostrando que su aplicación no representa grandes complejidades para ponerla en práctica y lograr buenos resultados.

Así mismo, estudios empleando esta estrategia pueden ser observados en otras disciplinas más, donde tenemos el artículo de Dosso R. (2009) en “El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística”; la tesis de David Martínez titulada “El role-playing, de la escuela a la vida”; el artículo de María Doria, María Haustein y Carola Flores en “Role Playing como estrategia didáctica para la enseñanza de la Gestión de proyectos de Software”. Trabajos investigativos en donde los resultados su mayoría son positivos. De esta forma, no solo se valida como una estrategia didáctica efectiva, sino que también posee la cualidad de una herramienta versátil, pudiéndose fácilmente adaptar a cualquier escenario académico y cumplir con los objetivos y proyectos que los docentes se proponen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes.

3. El juego de roles en Historia

Para el caso de la disciplina histórica, debemos considerar que ésta desde sus inicios ha exigido desarrollar habilidades como la reflexión y la comprensión, las cuales han sido limitadas por dificultades que han tenido que enfrentar profesores y alumnos en la práctica misma. Valverde Berrocoso J. (2010) argumenta que una de las principales dificultades que se presencia en este proceso de enseñanza-aprendizaje se ve afectado por los alumnos, debido a que estos muchas veces carecen de la capacidad para capturar la naturaleza del contexto histórico, carecen de una imaginativa tal que les permita sobrepasar la memorización de fechas y personajes e inmiscuirse en el contexto del pasado que se relata. De manera más detallada, el mismo autor agrega que:

“Los alumnos suelen considerar que la Historia exige siempre el empleo de la memorización. Creen que otras capacidades como las cognitivas o como la comprensión o la reflexión no se ponen en juego durante la enseñanza y el aprendizaje de esta materia. Pero aprender y enseñar Historia exige un pensamiento complejo tanto por parte del profesorado como de los alumnos. Si pensamos por un momento lo que nos requiere y lo que nos ha requerido el aprendizaje de la Historia, recordaremos que han girado alrededor de problemas interesantes, generadores y organizadores, que nos han exigido de valoraciones críticas de la evidencia y de los relatos. También veremos la importancia de nuestros puntos de vista personales ante las diferentes situaciones o hechos y la utilización de estos para comprender los de otros. A la vez siempre hemos empleado datos, conceptos e interpretaciones para hacer

juicios y, posteriormente, si la evidencia es persuasiva, hacer cambios en nuestros juicios sobre un proceso o acontecimiento histórico”. (Valverde Berrocoso J. 2010, pp.84- 89)

Teniendo en cuenta los posibles obstáculos que pueda enfrentar la comprensión de la Historia, con la técnica del juego de roles se puede contrastar dichas dificultades, ya que ésta no solo busca que los estudiantes investiguen, observen, interactúen, representen y reflexionen sobre la realidad histórica, sino que por medio de la empatía logren borrar y replantear las conjeturas que emana sobre un hecho histórico determinado del pasado, aclarando su forma de ver la realidad. A propósito, Valverde-Berrocoso J. (2010) destaca que el ejercicio de simular un cierto periodo histórico, nos dan la oportunidad de acelerar los efectos de una decisión que podría necesitar un período de tiempo muy dilatado y, por consiguiente, los alumnos pueden conocer el impacto potencial de determinadas acciones presentes en un futuro (o pasado) más o menos lejano.

Por otra parte, es una estrategia idónea para la comprensión de ideas y conceptos abstractos. Una dramatización puede producir pensamientos y sentimientos profundos en sus participantes, haciéndolo más significativo en los estudiantes. A su vez, al comprometerse con un rol se hace más profunda su comprensión, porque no es lo mismo aprender de memoria una definición, por ejemplo, del concepto “feudalismo” que entrar dentro de un entorno (simulación) donde ese concepto se pone en juego para dirigir las propias decisiones, identificar y resolver problemas y situaciones (Valverde-Berrocosos J, 2010).

Como señala Martínez I (2017) ésta metodología “lúdica” se podría considerar como parte de un aprendizaje por descubrimiento, herramienta fundamental que permite a los estudiantes crear nuevas estrategias de aprendizaje. Se trata de un aprendizaje integral del alumnado, que le da la capacidad para profundizar en los contenidos que se trabajan en esta área y ponerlos en práctica.

Por último, ésta funciona como un mecanismo de abstracción del tiempo y como un medio para empatizar con el oficio del historiador. Si bien no se trata de una máquina del tiempo, la recreación y dramatización facilitan la visión y contexto de una época determinada, adoptando el rol de un testigo, más concretamente el papel de un investigador, el cual intenta responder a sus interrogantes más significativas desde su presente -con la ayuda de uso de

fuentes e imaginación-, ejercicio similar que realizan los propios historiadores en la actualidad.

4. Las Redes Sociales en la educación.

Si vemos desde un punto estratégico y de enseñanza, los estudiantes tienden a pasar más tiempo en las redes sociales que en cualquier otro sitio, por lo tanto, estas mismas se transforman en un muy útil medio para potenciar el aprendizaje. Las mismas permiten al alumno expresarse por sí mismo, entablar relaciones con otros, así como atender a las exigencias propias de su educación.

Utilizando las herramientas necesarias, siempre teniendo en cuenta el educar como objetivo, las redes sociales pueden ser nuestras mejores aliadas en la educación. Logrando incentivar a los alumnos a tomar un rol activo en este proceso (how to use social software)

Estas mismas redes sociales plantean hoy en día un nuevo concepto de interactividad. Las nuevas tecnologías digitales han transformado el modo actual de transmitir y recibir la información. El usuario de estas ya no presenta un comportamiento pasivo, sino que el mismo es el centro de atención (qué podemos hacer en una red social / El guion didáctico para materiales multimedia)

Los medios y las tecnologías de la información y comunicación constituyen modos de apropiación de la realidad, del mundo y del conocimiento. Sus lenguajes están modelando nuevos estilos cognitivos y estructuras mentales como otras formas de comprensión y percepción de la realidad. En consecuencia, es necesario, más bien imprescindible, que las instituciones educativas asuman la tarea de la alfabetización en estos nuevos entornos.

Precisamente, en el 100% de las Universidades de Estados Unidos las redes sociales son algo de uso habitual por los alumnos y docentes, los cuales están presentes en Twitter, Facebook, LinkedIn u otras redes utilizadas para prolongar parte de la actividad docente ya sea para compartir materiales de aprendizaje o para profundizar en las materias, realizar anuncios de interés o comenzar discusiones sobre temas específicos.

Contar, hoy por hoy, con una red social educativa como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual consideramos está inmerso en todos los cambios sociales y sirva para potenciar la metodología de enseñanza-aprendizaje se torna casi imprescindible.

El fin de las redes sociales no es solo impartir conocimiento a los alumnos, sino que además se usan para compartir hallazgos científicos e impedir que el conocimiento nuevo se quede estático, es decir, se trabaja por la democratización del conocimiento y su difusión

Las redes sociales tienen un enorme atractivo en el aspecto personal y de relación por parte del que las usa. Por este motivo, cuanto mayor sea el número de los participantes más atracción genera en los alumnos al poder estar en contacto directo con sus profesores, sus amigos y compañeros de otros cursos a los que quizás conozcan de vista, pero con los que no ha hablado nunca. Esto permite crear un ambiente de trabajo favorable que es uno de los motivos directos del éxito de las redes sociales.

Además, este entramado social virtual permite al alumno expresarse por sí mismo, entablar relaciones con otros, así como atender a las exigencias propias de su educación. Las mismas deberían ser libres, abiertas y sin restricciones para así potenciar la participación de los alumnos. Sería un auténtico error que un centro o grupo de profesores decidiesen trabajar con redes sociales y limitasen la posibilidad de que los alumnos modifiquen a su gusto su propia página personal, suban fotos, vídeos o música, por ejemplo.

Hay que tener presente que la red social basa su éxito en la capacidad que tiene de transmitir lo personal ante los otros. Algo que adquiere especial relevancia entre los adolescentes. Esto bajo la premisa de: “Que los otros me conozcan a través de lo que yo hago y yo a ellos por lo que hacen” Pero dejar libertad a los alumnos para que establezcan sus relaciones a través de la red implica también enseñarles a conocer dónde están sus límites y a respetar al centro educativo, el conjunto de profesores y a los propios compañeros.

La red social es un excelente medio para aprender este tipo de cosas, habilidades comunicativas y blandas; relacionales y sociales. Y aunque sólo fuese por esto ya merecería la pena su uso. Pero claro está hay otras áreas involucradas en las redes sociales, ya que según Orihuela propicia mejoras en tareas fundamentales de: comunicación, cooperación, comunidad y Grupos de trabajo

Otro punto no menor en torno a lo beneficioso de las redes sociales en el plano educacional es la facilidad y manejo que las y los estudiantes poseen sobre los códigos, lenguaje y procedimientos en torno a estas plataformas; para ellos son algo muy cotidiano y manejado a cabalidad por ende y adscribiendo a lo planteado por Ausbel en su explicación del aprendizaje significativo: el estudiante aprende de mejor manera anclando la nueva información con una que ya posee aplicando un reajuste de ambas.

Sumando aún más características positivas de las redes sociales en relación a la educación se tiene que en gran medida al ser utilizadas de buena manera adscriben a la teoría sociocultural de Lev Vygotsky en la cual se sostiene que los niños aprenden de manera natural mediante la interacción social, con lo cual se van nutriendo de otras perspectivas y adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas.

Con lo descrito se deja en evidencia lo enriquecedor que es al proceso educativo el añadir herramientas y elementos que faciliten la comunicación, más aún si estos elementos están en sincronía total con el alumnado; si responde a sus códigos, si es amigable, si permite una estrechez en la brecha generacional que separa al docente con los alumnos. En este sentido todo apunta a que la utilización de las redes sociales parece ser un provechoso camino el cual reúne la totalidad de elementos descritos.

Capítulo V:

Elaboración y realización de la propuesta didáctica y evaluativa

1.- Conocimiento del grupo curso y de la Unidad N°4

1.a) Características y contexto del curso.

Como ya se detalló en el capítulo de metodología, dentro de esta misma investigación La unidad de análisis empleada para el muestreo es el 7° Básico perteneciente al colegio Licanray ubicado en la comuna de Chiguayante, Región del Bio - Bio. El curso está compuesto por 28 Estudiantes (16 mujeres y 12 hombres).

En relación a la visión y misión del establecimiento en su página web se expone:

Misión: Formar niños y niñas con sólidas bases en habilidad lectora, pensamiento matemático y científico, por medio de un aprendizaje guiado y colaborativo que les permita una exitosa continuidad de estudio con autonomía, creatividad y preocupación por el medio ambiente.

Visión: Ser líderes en Chiguayante, dentro de los próximos ocho años, en la formación de alumnos con alto nivel académico y valórico, que destaquen como modelos de excelencia en establecimientos de continuidad.

Al ahondar en el grupo curso específico trabajado se vislumbra que la relación entre los integrantes del curso es bastante buena, de hecho son un grupo curso bien cohesionado, claro exceptuando casos puntuales y situacionales que generan conflictos entre un individuo y el grupo curso o entre un micro grupo contra otro micro grupo (compuesto por afinidades amistosas); conflictos que no escapan de lo normal al hacer convivir durante tantas horas a personas que no poseen los mismos lineamientos, valores y formas similares de enfrentarse a la vida, tanto por temas de personalidad como temas de crianzas (lo cual en esta precisa edad de entre los 12 y 15 años va mutando por la propia adolescencia). Además, y a razón de la investigación estos conflictos no produjeron inconvenientes en la realización de las actividades.

Es un curso muy participativo cuando tiene la disposición colectiva de participar en la clase, pero cuando no les resulta de su interés la temática tratada se distraen con facilidad y al ser un grupo cohesionado, basta con que los líderes de grupos dejen de prestar atención para que la gran mayoría reproduzca ese accionar. Esto exige una constante innovación y dinamismo de la forma (didáctica) en que el docente desee entregar el fondo (conocimiento). Es esta misma actitud desafiante la que permite un buen resultado de la estrategia didáctica que se les planteó, ya que cada elemento poseía una carga de innovación que en base al factor sorpresa los hacía estar atentos clase a clase a las presentaciones de cada personaje.

En base al conocimiento del grupo curso y la necesidad de potenciar la habilidad de trabajo colectivo por sobre el individualismo que es bien manejado por todas y todos es que se conformaron grupos (4 integrantes cada grupo), los cuales fueron ideados de manera estratégica en que se mantuvieran una o dos de las personalidades más fuertes del curso, quien actuaría como líder positivo de grupo y como regulador de responsabilidades, lo cual funciona de muy buena manera en cursos donde se tienen muchas personalidades extrovertidas y participativas, como es el caso de este 7° Básico del colegio Licanray, grupo curso que fue seleccionado por estas mismas características anteriormente mencionadas; lo cual lo transforman en un curso desafiante para plantear un trabajo así de dinámico, muestra que obviamente posee características bastantes cotidianas en cursos similares en otras localidades nacionales, con lo cual se hace posible evidenciar la funcionalidad de lo planteado.

1.b) Temática trabajada en la investigación:

Unidad N°4: “Civilizaciones que confluyen en la conformación de la cultura americana: Civilizaciones de América”. Bases curriculares de Historia, Geografía y Ciencias Sociales. (MINEDUC, 2015)

La unidad en la que se enmarca la investigación se centra en la conformación de la cultura americana desde una perspectiva historiográfica sobre las civilizaciones que poblaron este mismo territorio; ya que en la cobertura curricular previamente trabajada se revisó los

inicios de la humanidad, las aportaciones de la edad antigua (Grecia y Roma) a la cultura occidental y el aporte a esta misma cultura americana que entrega la edad media.

Estos conocimientos son de suma importancia para ir realizando constantes comparaciones y diferenciaciones; ya que con anterioridad se consideró a la edad antigua y la edad media como los dos principales pilares que confluyen en América, pues bien, ahora se busca que los estudiantes comprendan que son las mismas grandes civilizaciones antiguas americanas las que deben ser reconocidas como el tercer pilar fundamental donde se asienta la cultura actual de América. Fomentando como aprendizajes de la unidad el que conozcan sus principales características culturales y que puedan reconocer aquellos elementos que persisten hasta el presente. Con lo cual se demuestra que tal como en Europa los griegos y romanos desarrollaron complejos sistemas que persisten hasta hoy, también en América se desarrollaron civilizaciones con alta complejidad en un contexto temporal y espacial distinto

Se torna de suma relevancia en la unidad, que los estudiantes caractericen a las civilizaciones Maya y Azteca, su relación con el medio, sus creencias, sistemas socioeconómicos y las tecnologías que les permitieron transformar el territorio y desarrollar una red comercial mesoamericana. También, se debe reconocer la importancia de la civilización Inca; los factores de unidad en un imperio tan extenso, los sistemas sociales, su comercio y sistema político de gran avance.

Como eje central del año, se busca que los estudiantes reconozcan que en la América actual confluye el legado de las civilizaciones clásica, medieval y americana.

En relación a los planteamientos ministeriales sugiere a la o el docente que para trabajar esta unidad promueva un permanente diálogo entre presente y pasado, fomente el uso de recursos gráficos para que los y las estudiantes ubiquen temporal y espacialmente las civilizaciones estudiadas. Además, de generar las actividades que potencien el pensamiento crítico mediante la reflexión, la comparación y la evaluación. Esto expresado según los siguientes Objetivos de Aprendizaje (OA):

OA 13: Identificar las principales características de las civilizaciones maya y azteca, considerando las tecnologías utilizadas para transformar el territorio que habitaban

(urbanización, canales, acueductos y calzadas, formas de cultivo, entre otras) y el desarrollo de una red comercial que vinculaba al área mesoamericana.

OA 14: Caracterizar el Imperio inca, y analizar los factores que posibilitaron la dominación y unidad del imperio (por ejemplo, red de caminos y sistema de comunicaciones, sistemas de cultivo, organización social, administración, ejército, mita y yanaconaje, sometimiento de pueblos y lengua oficial, entre otros).

OA 15: Describir las principales características culturales de las civilizaciones maya, azteca e inca (por ejemplo, arte, lengua, tradiciones, relaciones de género, sistemas de medición del tiempo, ritos funerarios y creencias religiosas), e identificar aquellos elementos que persisten hasta el presente.

OA 16: Reconocer en expresiones culturales latinoamericanas del presente la confluencia del legado de múltiples civilizaciones, como la maya, azteca, inca, griega, romana y europea.

2.- Elaboración de un diseño de Estrategia didáctica

Con el conocimiento de la situación real del colegio y del grupo curso, sumado a las necesidades ministeriales que se planteaban para la unidad N°4 el siguiente paso era la elaboración de un diseño de estrategia didáctica que cumpliera con los requerimientos y más, que se ajustara a la disponibilidad de horas, que fuera innovador y atractivo para los estudiante y por sobre todo que fuera efectivo, tanto en la teoría como en la práctica, además de tener que ser implementado por un solo docente; que en este caso será un docente/investigador (quien asumirá el rol de los personajes). Así es como se plantea el siguiente orden y lineamiento para cada clase (Planificación, Anexo N°1):

Ordenamiento de temáticas por clase.

- 1 Contextualizar y motivar la investigación
- 2 Analizar la civilización Inca (Personaje N°1)
- 3 Enseñar la utilización de la Red social.

4 Analizar la civilización Maya (Personaje N°2)

5 Analizar la civilización Azteca (Personaje N°3)

6 Revisión en el aula de la Red social. (Lista de cotejo)

7 Resumen de las tres clases teóricas.

8 Evaluación: presentación del trabajo progresivo con la Red social.

(Rúbrica/Autoevaluación/Coevaluación)

Itinerario del proceso didáctico.

Clase 1:

Se dividirá al curso en 7 grupos para permitir un mejor desempeño. En esta primera clase se busca contextualizar a los estudiantes en el periodo temporal de las civilizaciones americanas mediante una investigación guiada realizada en el aula con material bibliográfico anexo al libro, y monitoreado constantemente por el profesor, también mediante la socialización de los resultados de la investigación frente al curso. Estos planteamientos se materializan en la entrega de dos preguntas por grupo (Anexo N°2) que deberán resolver con material de apoyo audiovisual, el cual también será entregado en formato físico (links, Anexo N°2), luego de un tiempo razonable para la investigación en el aula, apoyados con el texto escolar deberán pasar adelante dos integrantes por curso, los cuales expondrán sus respuestas y serán apoyados por el docente. Al responder las preguntas se le entregará un instrumento evaluativo diagnóstico (KPSI) para vislumbrar los conocimientos previos del alumnado. Finalmente, la retroalimentación será esquemática y en base a lo planteado por los mismos grupos.

Clase 2:

Ya ubicados en sus respectivos grupos de trabajo se buscará analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Incaica mediante la investigación guiada en torno a los tópicos que le tocará a cada grupo esto desde la entrada a la sala, la cual estará decorada con imágenes alusivas a la cultura Incaica, además de una hoja con instrucciones que indicarán el tópico que cada grupo deberá investigar. Luego de un momento realiza la entrada el primer personaje que recorre la sala y conversa sobre las imágenes puestas, sobre su cultura y sobre

las preguntas que el mismo grupo curso tiene hacia él, además por medio de un constante cuestionamiento y motivación por parte del personaje hacia los estudiantes se logra un diálogo constante que posibilita el entendimiento del pasado a través del presente y una comprensión del presente revisando el legado del pasado. Finalmente, el personaje se despide y luego de un momento breve el docente entra con su rol “tradicional” y realiza distintas preguntas que le expliquen lo que sucedió en la sala entre el curso y el personaje.

Clase 3:

Ya en esta tercera clase se buscará reconocer la red social que se utilizará durante el proceso evaluativo, aunque no tan solo eso, sino que se explica el proceso evaluativo completo; exponiendo los instrumentos de Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, sus porcentajes respectivos y la importancia de cada uno para el proceso de enseñanza. En lo referente a la red social se explicará el monitoreo constante que tendrá está por parte del docente enfatizado en publicaciones, videos, fotografías y toda herramienta que permita la aplicación en cuestión; se explican las posibilidades y se responden dudas acerca de la misma utilización de la plataforma informativa se busca que así aprendan interiorizándose en las posibilidades que entrega una red social en particular como herramienta educativa, además, al conocer y aclarar dudas sobre la utilidad educativa de la red social en cuestión; se genera un cambio de foco de esta, la cual ya pertenece al lenguaje cotidiano de los estudiantes. Una vez finalizada la etapa aclaratoria y explicativa se realiza la actividad de selección de personajes para lo cual se solicita a un integrante de cada grupo que pase adelante a responder un juego de preguntas, con el cual se refuerzan los conocimientos previos y se dinamiza la elección del personaje. Una vez terminado se asesora a cada grupo en la activación de sus cuentas, se resuelven las ultimas dudas de manera personal y se finaliza la clase enfatizando en lo que vendrá.

Clase 4:

El objetivo de esta clase será la de analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Maya. Lo cual se realizará de manera lúdica y con la utilización del juego de rol; donde se dispondrá para cada grupo de ciertas imágenes con preguntas dirigidas al personaje maya que los visitará produciéndose un aprendizaje mediante la revisión de las fotografías dejadas en los grupos y por medio de las preguntas escritas en las imágenes, las cuales serán

contestadas en su totalidad por el personaje, proponiéndose así una participación activa del grupo curso produciéndose una retroalimentación constante que generará el mismo grupo curso con el personaje. Posteriormente se pasará a la representación de una costumbre propia del pueblo Maya la cual realizarán algunos estudiantes guiados por las instrucciones del mismo personaje; potenciando así el aprendizaje por experiencia. Finalmente, y tras la retirada del personaje hace su incorporación el profesor para realizar la retroalimentación en base a los mismos comentarios de los estudiantes.

Clase 5:

Durante esta clase se espera analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Azteca, mediante la utilización del juego de roles que esta vez incluirá la participación de otros personajes que serán seleccionados con anterioridad y tendrán ciertas indicaciones para realizar una intervención educativa durante la clase produciendo una participación activa en un ritual propio de la cultura azteca por algunos y el cuestionamiento a este mismo, por parte de otros. Con este mismo cuestionamiento se produce una relación con los valores del presente en contraste con los del pasado, lo cual da paso para analizar los distintos tópicos que componen la civilización (Cultura, política, religión, economía, sociedad, etc.) Esto logra la necesaria retroalimentación constante entre el mismo grupo curso con el personaje. Desarrollada la totalidad de los tópicos el personaje se retira y al reincorporarse el docente realiza una esquematización de lo vivido mediante la participación del grupo curso.

Clase 6:

En base al avance ya realizado durante las semanas anteriores se vuelve necesario constatar el trabajo realizado hasta entonces mediante la revisión de la red social seleccionada. Para esto se deberá explicar primeramente la modalidad de monitoreo que se utilizará y en instrumento evaluativo que en este caso será una lista de cotejo con la cual evidenciarán el nivel que llevan hasta el momento. Así es como con la utilización de la red social de monitoreo como ejemplo y con cada grupo el docente deberá revisar la revisión de los avances, las falencias y los logros de cada perfil; se deberá realizar una retroalimentación constante, evidenciando que la red social está siendo monitoreada constantemente y por ende el trabajo debe tener esa misma constancia. Con la lista de cotejo frente a los y las estudiantes

se evaluará el trabajo autónomo de cada grupo. Finalmente se deben mencionar los logros y los errores generales y con mayor presencia en el grupo curso.

Clase 7:

Como penúltima clase se plantea como objetivo de sintetizar el conocimiento teórico acerca de las 3 civilizaciones americanas se utilizará un PowerPoint que resuma los conocimientos adquiridos, así mediante juegos educativos de aula. (Preguntas individuales, preguntas abiertas, preguntas entre grupos, etc.) se buscará reforzar los conocimientos adquiridos durante la unidad y añadir nueva información referente a los personajes de cada grupo, esto mediante el formato del conocido programa de T.V ¿Quién quiere ser millonario? u otro similar adaptado para la situación, además de la formulación de preguntas abiertas, las cuales tengan relación con las 3 civilizaciones vistas en la unidad.

Clase 8:

En esta clase final el docente deberá evaluar la unidad mediante exposición del trabajo progresivo, mientras que se espera que los estudiantes aprenderán por medio de la observación del trabajo de sus compañeros y desarrollarán habilidades críticas mediante la coevaluación y la autoevaluación. En lo práctico esto se realizará mediante una lectura previa de las instrucciones para la evaluación, se aclararán dudas y luego se comenzará con la exposición de cada grupo acerca de sus personajes asignado y su participación en la red social utilizada, al finalizar cada grupo se les hará unas sencillas preguntas tanto de contenido, de formato y de experiencia con la modalidad didáctica y evaluativa. Posteriormente y finalizando las exposiciones se le entregará a cada estudiante la coevaluación y autoevaluación para que la completen. Para finalizar se realiza una retroalimentación mediante puntos altos y bajos sobre el trabajo progresivo, lo vivido en el desarrollo de la unidad y acerca de lo expuesto por cada grupo.

3.- Elaboración de los Instrumentos de Evaluación progresivos

Con el conocimiento de la situación real del colegio y del grupo curso, las necesidades ministeriales que se planteaban para la unidad N°4 y ya con la elaboración de un diseño de

estrategia didáctica listo; era necesario plantear “el cómo hacer”, es decir, las técnicas de evaluación que se tornasen pertinentes para lograr recabar la mayor cantidad de información, sin perder el sentido holístico que busca la investigación. Para estos fines se llegó al acuerdo entre los investigadores de que las técnicas de evaluación debían ser de observación, de medición, interrogación, examen oral y como técnica basal el proyecto (el Instagram de cada grupo). Así es cómo se avanzó al siguiente paso que es el cuestionamiento de “Con qué” se desarrollarían estas técnicas de evaluación, pues, para ello se confeccionaron los siguientes instrumentos de evaluación:

A) Escala de apreciación Conceptual y numérica de Autoevaluación

Autoevaluarse es un proceso constante y que debiese ser una tarea personal de cada individuo realizarla con el único fin de mejorar progresiva y conscientemente. Pues bien, no siempre esto es realizado y la mayoría del tiempo la razón es un desconocimiento sobre la modalidad; además de que cuando se plantea en un sentido pedagógico es tomado por muchas y muchos como una manera sencilla de elevar sus calificaciones.

En el afán de romper tales paradigmas es que durante el desarrollo de este proceso evaluativo se incluye la autoevaluación y la coevaluación como elementos trascendentales en lo que es la modalidad de trabajo grupal, algo que va más allá de los conocimientos y capacidades cognitivas; sino que más bien busca reforzar habilidades sociales y tener una instancia que permita tomar conciencia de estas habilidades o carencias.

Así es como la autoevaluación toma un rol muy importante dentro del proceso evaluativo de esta unidad, en un sentido cualitativo ya expresado y en un ámbito cuantitativo relevante ya que junto a la coevaluación representan una nota (50% autoevaluación 50% coevaluación). Acción que permite demarcar las modalidades heteroevaluativas de las más colaborativas y personales.

En esta investigación se determinó un formato simple pero claro que expresa el objetivo del instrumento, las instrucciones, los aspectos a evaluar y la valoración numérica que se le permitía otorgar a cada aspecto. Finalmente, y con la intención de empoderar al estudiante de su rol evaluador se le permite calificarse según lo señalado en su autoevaluación.

Así es como en la práctica este instrumento de evaluación tenía un puntaje total de 32 puntos, con 8 aspectos a evaluar los cuales se pueden calificar en una escala de 0 a 4 donde 0 representa “nunca” y 4 un “siempre”. Además, en la parte inferior se le permite al mismo estudiante otorgarse una nota a sí mismo (esta no tiene injerencia en el puntaje, más aún si tiene injerencia en la concepción de nota que el estudiantado va desarrollando) (Anexo N°10).

B) Escala de apreciación Conceptual y numérica de Coevaluación

Tal como en la autoevaluación, la poca constancia de procesos evaluativos horizontales y grupales generalmente no permite una buena recepción, tanto de parte del docente como del estudiantado de un instrumento como la coevaluación; por parte del docente escudado en argumentos que hacen referencia a la poca seriedad que los y las estudiantes le entregan a esta modalidad evaluativa, la injerencia que tiene en la nota final de un trabajo un instrumento muy subjetivo o a veces solo el temor a innovar. Por parte del alumnado los argumentos guardan relación a lo desfavorable que es el amiguismo y lo imparcial que esto se torna en ciertos grupos; también la poca relevancia que sienten tiene un instrumento como este en relación a la heteroevaluación (en cualquiera de sus formatos).

Pero, así como algunos abogan por la no utilización de esta modalidad evaluativa, existen otros que se muestran receptivos a utilizarla como un instrumento altamente recomendable para cuestionar las habilidades sociales entre los pares, resaltar las cualidades y evidenciar las falencias a la hora de trabajar en equipo. A su vez que existen estudiantes que la utilizan de manera consiente y correcta, con intencionalidad clara, la valoran como una posibilidad de plasmar las vicisitudes del trabajo colaborativo, retratando aspectos positivos y negativos del grupo.

Teniendo en cuenta el riesgo que se corría al implementar este instrumento evaluativo y como se explicó se conformaba una nota aparte con estas evaluaciones horizontales el formato fue el siguiente (Anexo N°11): Objetivo de la modalidad, instrucciones, explicación de valoraciones numéricas la cual iba desde el 0 al 4 (0= Nunca, 4= Siempre), luego poseía 6 indicadores evaluativos con su respectiva descripción, los cuales plantean aspectos actitudinales y procedimentales mayormente. Posteriormente está el recuadro para escribir el nombre de cada integrante y la valoración de cada indicador que se le otorga a cada

integrante, lo cual al realizar la sumativa de estos puntajes otorga un puntaje final por alumno que al ser promediado con las otras escalas de apreciación coevaluativas otorgan la nota final de cada estudiante.

C) KPSI

El KPSI (Knowledge and Prior Study Inventory) conocido originalmente como “los informes personales de Tamir” tienen por finalidad informar al docente sobre la percepción que tienen los estudiantes acerca del nivel de conocimiento de los temas antes de iniciarlos.

Este instrumento de evaluación no tradicional funciona en dualidad ya que por una parte le permite al estudiante autoevaluarse frente a los nuevos conocimientos que recibirá. Mientras que, para el docente, pasa a ser un indicador informativo sobre el nivel de conocimiento general del estudiantado, lo cual permitirá comenzar la entrega de conocimientos con una concepción más clara de lo que hay y lo que hace falta.

El procedimiento evaluativo, KPSI es bastante útil pero no muy utilizado por ciertos profesores, lo cual promueve el desconocimiento y el trabajo docente a ciegas; accionar que dificulta muchas veces la óptima realización de una unidad.

Su utilización más ampliada permitiría a los alumnos estar mayormente dispuestos a aprender al reconocer en ellos mismos sus debilidades en cuanto a conocimientos previos, lo cual cambiaría la disposición, además que en el profesor le permitiría reforzar aprendizajes que muchas veces se dan por sabidos y que en el posterior transcurso de las clases se tornan una problemática mayor.

Entiendo lo poco usual de este instrumento su conformación fue bastante clara y simple para que pudiera ser fácilmente contestado por los estudiantes. El KPSI utilizado (Anexo N°12) plantea el objetivo del instrumento, instrucciones, indicadores y descriptores (dimensiones: conceptuales, procedimentales y actitudinales), finalmente las categorías con las que deben responder marcando una X según ellos estimen su conocimiento o manejo de cada dimensión bajo categorías de: No lo sé, sé algo, lo sé, lo podría explicar. Todo esto sin puntaje ni menos aún una calificación.

D) Lista de Cotejo

Es un instrumento evaluativo tradicional perteneciente al grupo de procedimiento de observación al igual que el registro anecdótico o la escala de calificación, apreciación o estimación.

Se caracteriza por permitir identificar la presencia o ausencia de conductas, desde un punto de vista dicotómico, lo cual se refiere a que en su composición las categorías se reducen a: Si/No o Logrado/No logrado; con lo cual se elimina el término medio o la vacilación ante cualquier situación incierta,

Con la característica descrita este instrumento evaluativo ostenta un carácter objetivo, aunque otros lo encasillan como un instrumento muy severo y sesgado en ciertas ocasiones, su utilización en la docencia depende netamente de las circunstancias y de su real utilidad.

En el caso particular de la investigación la lista de cotejo se realizó de la siguiente manera (Anexo N°13): Objetivo, instrucciones, dimensiones (Conocimiento, habilidades y actitudes), aspectos a evaluar detallados y dos categorías (Si/No) en donde la clasificación si equivalía a 3 puntos, mientras que el aspecto a evaluar que se clasificase con un no obtenía 0 puntos, además en la parte inferior poseía un espacio para observaciones por parte del docente.

E) Rúbrica.

La Rúbrica; un equivalente a escala de apreciación o estimación descriptiva, es una herramienta de evaluación bastante eficiente pero no muy utilizada, pertenece a los procedimientos de evaluación no tradicionales y es normalmente utilizada para medir el nivel y/o calidad de una tarea o actividad dada al estudiante.

Este instrumento posee características favorables en gran manera para el proceso evaluativo, como son las descripciones de los criterios con que se evaluará el trabajo realizado y una valoración o puntaje otorgado para cada uno de los niveles de ejecución.

La rúbrica presenta en su composición ciertos criterios que normalmente contemplan contenido, originalidad, organización, recursos usados, organización de la información, etc.

Niveles de ejecución que oscilan entre el excelente, adecuado o necesita mejorar; en lo que a escala de valoración refiere la normalidad es ir desde el 1, 2, 3 puntos.

Existen dos tipos de rúbrica, la Analítica que considera específicamente la tarea a realizar. Otra de tipo Holística, que es la encargada de evaluar al estudiante con criterios establecidos

La rúbrica como un instrumento evaluativo es bastante eficaz y eficiente, ya que como se valora calidad del desempeño según la pauta de valoración adjunta a la descripción de las competencias, se hace muy acorde a lo requerido en los nuevos planteamientos educativos; las competencias y desarrollo de estas. A esto se le suma que juega un rol clarificador de la evaluación y uno de retroalimentación para los estudiantes, ya que mediante su lectura comprenderán lo que deben hacer y al finalizar sabrán en que están bajos.

Además, con este modelo se pueden evaluar actividades como presentaciones grupales, presentaciones orales, trabajos escritos, etcétera, lo cual abarca un gran número de circunstancias en las cuales se puede utilizar.

Específicamente y para efectos de esta investigación el formato de la rúbrica fue el siguiente (Anexo N°14): Se explicita el puntaje total de 36 puntos, el objetivo del instrumento, las instrucciones, los criterios y valoraciones (1 “insuficiente”, 2 “regular”, 3 “suficiente”, 4 “excelente”) y finalmente un apartado de comentarios con la finalidad de retroalimentar de manera más explícita y directa a él o la estudiante. Además, se debe destacar que la rúbrica y la lista de cotejo corresponden a una sola nota, lo cual las especifica como elementos de heteroevaluación que responden a una percepción del docente en base a lo realizado por el o la estudiante.

4.- Aplicación del diseño didáctico y los instrumentos de evaluación en la Unidad.

Dentro de la planificación siempre se debe tener en cuenta que no siempre se podrá cumplir al pie de la letra la idea de clase que se escribe, ya que muchas veces el trabajo de escritorio idealiza las situaciones cotidianas y reales que confluyen en la realización de lo planeado. Es por esto que con el fin de transparentar y dejar en evidencia el proceso real que se vivió para la realización práctica de la investigación que ajustado a un formato similar a

la bitácora de realización clase a clase se expondrán los hechos, la duración y los detalles que suscitaron en el proceso completo que se extendió a 11 clases, superando lo que se tenía planeado, pero no excediendo lo planteado por el ministerio de educación para el desarrollo de la unidad.

En relación a las 3 clases que se añaden con el transcurso de la puesta en marcha de la unidad se justifican cada una en su misma realización; la primera es la clase ubicada cronológicamente como la numero 3, clase en la cual se incentiva la participación de los estudiantes, el trabajo en equipo y la investigación; ya que el objetivo de esta clase es la de crear cartas a los personajes de cada civilización que se presentarán las próximas semanas, cartas con preguntas que deberán contestarse durante las clases y que servirán tanto de guía docente como de motivador para el estudiantado. Otra clase añadida es la numero 7 que se enfoca en Comprender la importancia de la asertividad y oralidad en la comunicación de las ideas, ya que no se puede evaluar algo que no se enseñó no es posible evaluar una exposición oral sin enseñarles a como plantearla (acción errática que se comete demasiado en el sistema educativo, creyendo que los y las estudiantes manejan la oralidad a la perfección, sin nunca enseñarles). La ultima clase, número 11, se explica claramente por un tema de tiempo prolongado para realizar las presentaciones finales, en este caso la razón fue la búsqueda de un proceso evaluativo detenido y con una constante retroalimentación en el aula que fuera potenciando los conocimientos de todas y todos, además, es sabido que este accionar ocurre normalmente en la realidad educativa por distintos factores.

Ahora pasando a la descripción de cada clase cabe hacer mención que para mayores detalles se debe revisar el anexo N°9 (Bitácora de realización de clases), ya que los siguientes párrafos reducirán su extensión a los hechos de mayor relevancia:

La primera clase comienza a las 09:45 y finaliza a las 11:15hrs del día 06/11/2017 el objetivo de aprendizaje es “contextualizar a los estudiantes en el periodo temporal de las civilizaciones americanas”, por lo tanto en el inicio de la clase se busca entregarles datos básicos de que son , de donde eran, que hacían y porque estudiarán las civilizaciones americanas, en éste punto muchos estudiantes demuestran su descontento por la repetición de la unidad que plantean haber visto en 4 año básico, de igual manera se busca potenciar los conocimientos pero de manera más innovadora durante este año, así es como posterior al

diálogo se indica la visita al laboratorio de computación donde se les permite seleccionar 2 preguntas que deberán ser contestadas en grupo, se les muestra una serie de videos educativos que constantemente se refuerzan con preguntas y acotaciones hechas por el mismo docente a cargo. Finalmente, se les da tiempo para responder las preguntas en base a los videos y la información que puedan recopilar de internet, al no realizarse la acción por todos y todas se da la instrucción de que la resolución de las preguntas se utilizará para la elección de los personajes (usuarios de la red social, Instagram) que manejarán durante la unidad, esto a realizarse la próxima clase.

La clase numero dos comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 08/11/2017 el OA a trabajar es “reconocer la red social que se utilizará durante el proceso evaluativo”. Al comenzar la clase se les explicita la herramienta que se utilizará para que ellos trabajen durante la unidad, al conocerla muestran extrañeza ya que nunca les habían posibilitado la utilización de una red social como una herramienta educativa, posteriormente se traslada la clase al laboratorio de computación y se les indica la modalidad de selección de sus personajes/usuarios, esto mediante juegos y resolución de preguntas. Posteriormente se les permite activar sus cuentas en Facebook, lo cual se realiza con ciertas complicaciones logísticas por parte de la plataforma la que presenta problemáticas de identificación y validación centrándose en los nombres y la necesidad de demostrar ser un perfil verdadero, por lo cual se decide inmigrar de plataforma, para así alojar el trabajo en Instagram; red social que no plantea tales complicaciones. A modo de cierre se les da las indicaciones de cómo serán evaluadas y monitoreadas sus cuentas mediante las distintas pautas de evaluación (Lista de cotejo, rúbrica) además de cómo será la evaluación final de la unidad (Autoevaluación, coevaluación).

La tercera clase comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 09/11/2017 y el objetivo de aprendizaje es “realizar cartas para los viajeros de las civilizaciones prehispánicas”. Con el fin de activar conocimientos previos y fortalecer el constructivismo en lo educativo se comienza con preguntas abiertas acerca de las civilizaciones prehispánicas, en la pizarra un formato simple de carta y sobre sus mesas unas hojas en blanco. Luego del debate entre los y las estudiantes se pasa a explicar la modalidad de la clase y el porqué de lo escrito en la pizarra, modalidad que se centrará en escribir cartas con preguntas dirigidas

a los viajeros de cada civilización que se presentará en las siguientes clases. Mientras trabajan en sus preguntas se pide que cada grupo se acerque donde el profesor y mediante un ejercicio de retrospección grupal visualicen lo que les ha truncado un buen funcionamiento en otras actividades grupales y que se comprometan a mejorar esas actitudes con la finalidad de fortalecer el trabajo en equipo por sobre posibles diferencias personales. Finalmente se recogen todas las cartas y se finaliza la clase.

La clase número cuatro comienza a las 09:45 y finaliza a las 11:15hrs del día 13/11/2017 y el OA es “analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Incaica”. Con el fin de generar impacto se decora la sala con muchas imágenes alusivas a la civilización además de mantener escrito el OA en la pizarra, aprovechando la necesidad de la profesora guía por conversar un tema con el curso se da el tiempo para caracterizarse del personaje. Al entrar como personaje (Túpac Amaru II) se recorre la sala y se genera el constructivismo natural de las interrogantes hacia el personaje, su vestimenta, su vida, sus costumbres, su alimentación (se desplaza comiendo y repartiendo papas incas, elemento que funciona como algo icónico de la clase), cuando las preguntas se estancan las imágenes en la sala son el sostén de la conversación la cual sigue avanzando durante el desarrollo completo de la clase hasta que cuando baja nuevamente la intensidad son las cartas escritas la clase anterior por los grupos las que vuelven el foco de atención al personaje. Finalmente se despide el personaje, el docente se cambia ropa y vuelve para realizar la retroalimentación y el cuestionamiento directo a la experiencia vivida.

La quinta clase comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 15/11/2017 y objetivo de aprendizaje es: “analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Maya”. Para esto se plantea una clase muy dinámica, ambiciosa y didáctica la cual comienza con activación de conocimientos previos mediante la pregunta ¿Quiénes son los Mayas? La cual abre paso a u muchas respuestas e interrogantes. Luego se les entregan unos “glifos” (escritura maya) que deberán pintar para esperar al “Sacerdote Maya”. El sacerdote hace su entrada y comienza de inmediato el diálogo constructivista de conocimiento, distintos aspectos de la civilización maya afloran y al bajar la intensidad de la conversación se pasa a la lectura de las cartas escritas por los y las estudiantes lo cual da paso a la selección de algunas alumnas que representarán a unas esclavas en la actividad que se pasará a desarrollar

en el hall del establecimiento. Una vez en el lugar se pasa a explicar “el juego de la pelota” (actividad que se vuelve icónica y significativa en la clase), se desarrolla muy entusiastamente la actividad, se vuelve a la sala y se produce el cambio de ropa que permite la entrada como docente en el momento preciso de cierre de clase, la cual se desarrolla de manera muy fluida y con una participación constante del estudiantado.

La clase número seis comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 16/11/2017 y el OA a desarrollar es: “analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Azteca”. Esta vez la profesora guía solicita un tiempo para hablar un tema de relevancia para el grupo curso, lo cual permite un cambio de vestuario al instante. Posterior a ese tiempo se entra a la clase ya caracterizado como “Emiliano Zapata” descendiente directo del líder revolucionario mexicano. Se explica la relación del personaje con la cultura azteca, se desarrolla el ya acostumbrado diálogo constructivista entre el personaje y el curso, se resuelven dudas, se exponen los tópicos con que se conforma esta cultura mesoamericana y finalmente se leen las cartas que fueron enviadas al personaje, las respuestas se van ilustrando con ayuda de algunos alumnos. Terminada la tarea de “Emiliano Zapata” se despide y en un rápido cambio de ropa entra el docente/investigador a cerrar la clase con preguntas centradas en los tópicos de la civilización, se despide al grupo curso recordándoles que sus redes sociales están siendo monitoreadas constantemente.

La séptima clase comienza a las 09:45 y finaliza a las 11:15hrs del día 20/11/2017 y el objetivo de aprendizaje es: “comprender la importancia de la asertividad y oralidad en la comunicación de las ideas”. Para aquello se planifica una clase centrada en una entrega teórica efectiva que desemboque en una realización práctica de esta misma. El espacio físico se dispone con antelación para que se genere una especie de auditorio pequeño, se presenta un PowerPoint con los conceptos, explicaciones y modos de comunicarse tanto verbal como corporalmente. Todo esto se ve empañado constantemente por una problemática de alta gravedad que involucra a algunas alumnas del curso con la plana directiva, por lo cual en reiteradas ocasiones la inspectora hace ingreso y retira a algunas alumnas (testigos y participantes del hecho). A pesar de lo anterior se logra efectuar la totalidad de la clase, los estudiantes participan entusiastas, aunque no menos distraídos por lo que está ocurriendo, se realizan las actividades prácticas y se comprenden las diferencias entre las maneras agresivas,

pasivas y asertivas de comunicación. Además de desarrollar habilidades de expresión oral y corporal mediante ejercicios prácticos.

La clase número ocho comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 22/11/2017 y el OA a desarrollar durante esta clase es la “revisión del trabajo progresivo realizado en la red social”, para esto se les indica de inmediato dirigirse al laboratorio de computación con la posibilidad de encender un solo Pc (así se focaliza la concentración del grupo), una vez allá se muestra la escala de apreciación numérica nuevamente y se explica la modalidad evaluativa; la cual se compone de avistamientos previos por parte del docente (lo cual está registrado y es mostrado a cada grupo durante su revisión) (anexo N°8), de una pauta que comprende habilidades, conocimientos y actitudes siendo estas últimas una construcción en base a lo que el mismo grupo plantee de su funcionamiento y lo que se ha visto en clases anteriores y obviamente la revisión en el momento del perfil de la red social (Instagram). La realización efectiva de esto se produce de manera ordenada y expedita, se visita uno por uno cada grupo, se les solicita mostrar su perfil y explicar brevemente sus publicaciones; posteriormente el docente muestra sus apuntes con visualizaciones previas al mismo perfil social, se discuten los puntos altos y puntos bajos; la pauta se va rellenando con ellos presentes, se les explica el porqué de cada puntaje asignado y se discuten los que ellos pueden pensar son injustos, por último el apartado de actitudes se conversa a modo grupo para conocer sus puntos más fuertes y más débiles como equipo. Para finalizar y luego de haber revisado los 7 grupos se procede a realizar una síntesis de lo visto, enaltecendo las fortalezas e incitando a dejar atrás las debilidades dentro del trabajo educativo que se está realizando en cada grupo.

La novena clase comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 23/11/2017 y el objetivo de aprendizaje es: “Sintetizar el conocimiento teórico acerca de las 3 civilizaciones americanas”. Con el objetivo claro se les comenta de manera introductoria que la clase se dividirá en dos secciones, la primera será sintetizar el conocimiento que se ha adquirido en clases anteriores y en la segunda parte se realizará un juego para probar ese conocimiento. Para la primera parte se utiliza una presentación en PowerPoint (Anexo N°5) donde destacan diferencias entre las 3 civilizaciones, rasgos relevantes, y preguntas que motivan la participación. Para la segunda parte se cuenta con un juego educativo en formato

similar al concurso televisivo llamado: “Quien Quiere Ser Millonario” (Anexo N°6), se explica la modalidad de juego se selecciona a los y las participantes y se comienza la actividad con una constante participación y atención del grupo curso (público en este formato) además los participantes muestran bastante manejo del tema. Finalmente se premia al 1, 2 y 3 lugar, se cierra la clase y se les recuerda que la próxima clase será la evaluación final por lo que tienen muy pocos días para publicar en sus perfiles.

La clase número diez comienza a las 09:45 y finaliza a las 11:15hrs del día 27/11/2017 y el OA a desarrollar es: “evaluar la unidad mediante exposición del trabajo progresivo”. Para ello, se dan las instrucciones de la modalidad evaluativa en la sala de clases; la cual se basa en presentar frente al grupo curso el perfil social (no una presentación tradicional de PowerPoint) exponiendo el sentido de cada fotografía y leyenda, se responden dudas y se muestran las pautas evaluativas nuevamente. Posteriormente se realiza el sorteo del orden para presentarse y se indica el traslado al laboratorio de computación, se realizan las exposiciones donde los y las integrantes del grupo exponen que significa cada fotografía en su perfil (proyectado para ser visto por todos) y como realizaron el trabajo, se realizan preguntas de contenido y de apreciación de la modalidad trabajada, todo esto se evalúa mediante la rúbrica ya conocida. Al no alcanzar el tiempo de realizar todas las presentaciones se dejan 4 pendientes para la próxima clase y se pasa a desarrollar la coevaluación y autoevaluación explicando los ítems de evaluación y aclarando dudas.

La undécima clase comienza a las 11:25 y finaliza a las 12:55hrs del día 29/11/2017 y el objetivo de aprendizaje es: “evaluar la unidad mediante exposición del trabajo progresivo”. Al igual que en la clase anterior se realiza el movimiento al laboratorio de computación y se repite la fórmula de presentación y evaluación ya conocida, todo se desarrolla con normalidad. Al finalizar se les agradece su participación en la unidad y el compromiso que mostraron con la información compartida mediante Instagram. Además, se les informa que esta unidad será parte importante de la tesis de pedagogía del profesor, información que el grupo curso no manejaba con la intención de no influir en su comportamiento frente a la situación, sino que la unidad transcurriera con normalidad.

Capítulo VI:

Análisis de resultados

1.- Análisis de resultados (Cuantitativos y cualitativos)

Dentro de los resultados que se presentan a continuación se incluye el análisis de los distintos instrumentos evaluativos utilizados durante la intervención pedagógica realizada en un colegio de Licanray de Chiguayante durante la unidad Numero 4. Los instrumentos fueron: un KPSI, una lista de cotejo, una coevaluación, una autoevaluación y una Rúbrica (Evaluación final). Todos estos instrumentos evaluativos propician una efectiva recolección de datos para este trabajo de investigación.

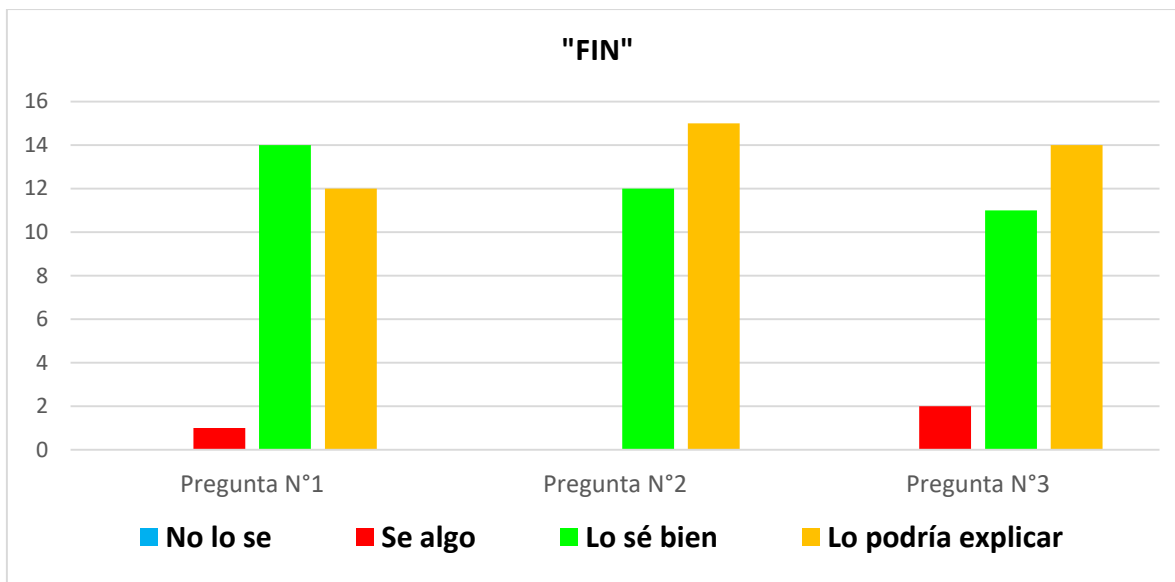
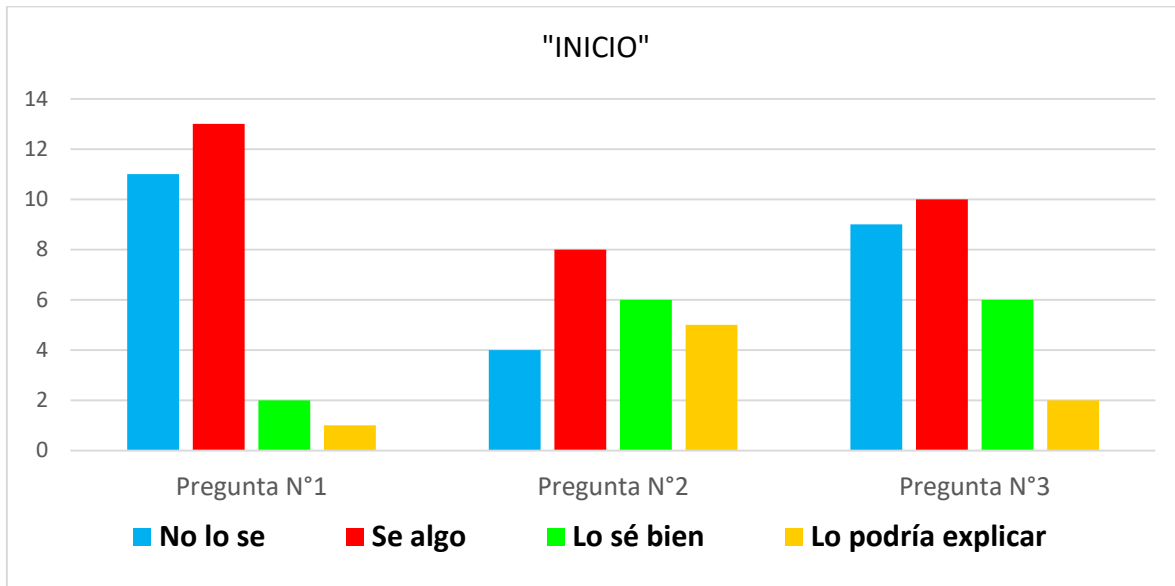
En las siguientes páginas de este capítulo se podrá evidenciar un orden cuantitativo claro, que mediante tablas de resultados se ordena: primeramente, por resultado individual (alumno, nota y N° de grupo), posteriormente agrupados por grupos (rangos) de calificaciones que van desde lo insuficiente a lo excelente y finalmente estos mismos resultados se traspasan a gráficos porcentuales que visualizan de manera concisa el escenario de lo ocurrido. Aunque existe una excepcionalidad de análisis que es el KPSI donde su naturaleza de doble aplicación y comparación de resultados exige un tratamiento distinto, pero no por eso menos claro en lo cuantitativo. Todo esto irá acompañado de un análisis preciso y conciso sobre lo ocurrido en cada evaluación y el porqué de tales resultados numéricos, qué reflejan y qué significan.

KPSI.

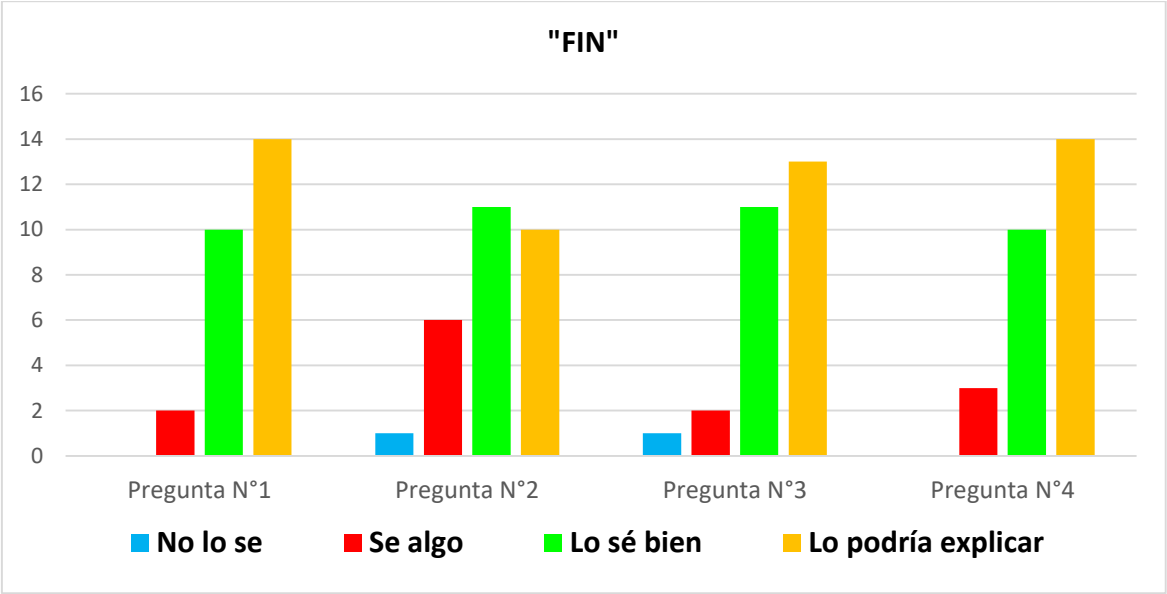
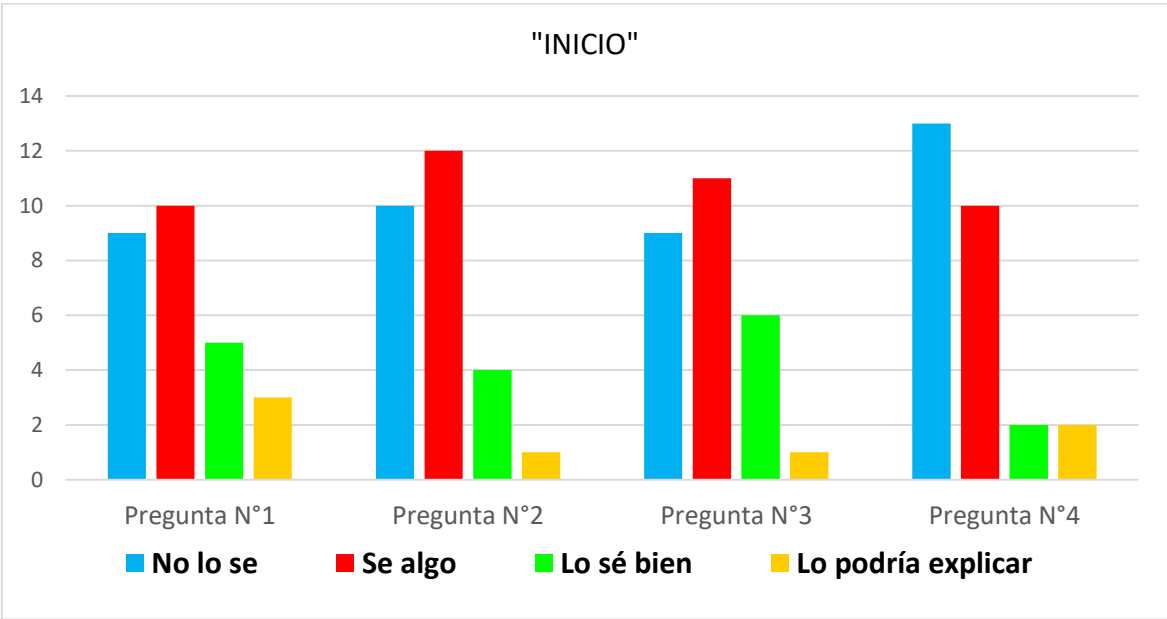
Indicador/Descriptor	No lo sé		Sé algo		Lo sé bien		Lo podría Explicar	
	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
Dimensión Conceptual								
1. ¿Conoces el concepto de “Civilización Pre-hispánica?”	11	0	13	1	2	14	1	12
2. ¿Quiénes fueron los Aztecas, Mayas e Incas?	4	0	8	0	6	12	5	15
3. ¿Dónde estaban asentadas estas civilizaciones?	9	0	10	2	6	11	2	14
Dimensión Procedimental	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
1. A través de imágenes reconocer personajes	9	0	10	2	5	10	3	14
2. Realizar una línea de tiempo con los hechos más relevantes de las culturas americanas prehispánicas	10	1	12	6	4	11	1	10
3. Elaborar una presentación con las costumbres importantes de las civilizaciones americanas	9	1	11	2	6	11	1	13
4. Elaborar un tríptico en base a las organizaciones sociales de las civilizaciones prehispánicas	13	0	10	3	2	10	2	14
Dimensión Actitudinal	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>	<i>Inicio</i>	<i>Fin</i>
1. Este tema es de mi interés	4	2	7	3	8	6	8	16
2. Me gusta trabajar en grupo	6	1	6	2	5	7	10	17
3. ¿Crees que podrías entender mejor con el formato de juego de roles?	4	0	5	0	9	8	9	19
4. Las redes sociales te parecen un buen instrumento de aprendizaje.	6	1	5	1	4	5	12	20

Gráficos y Análisis

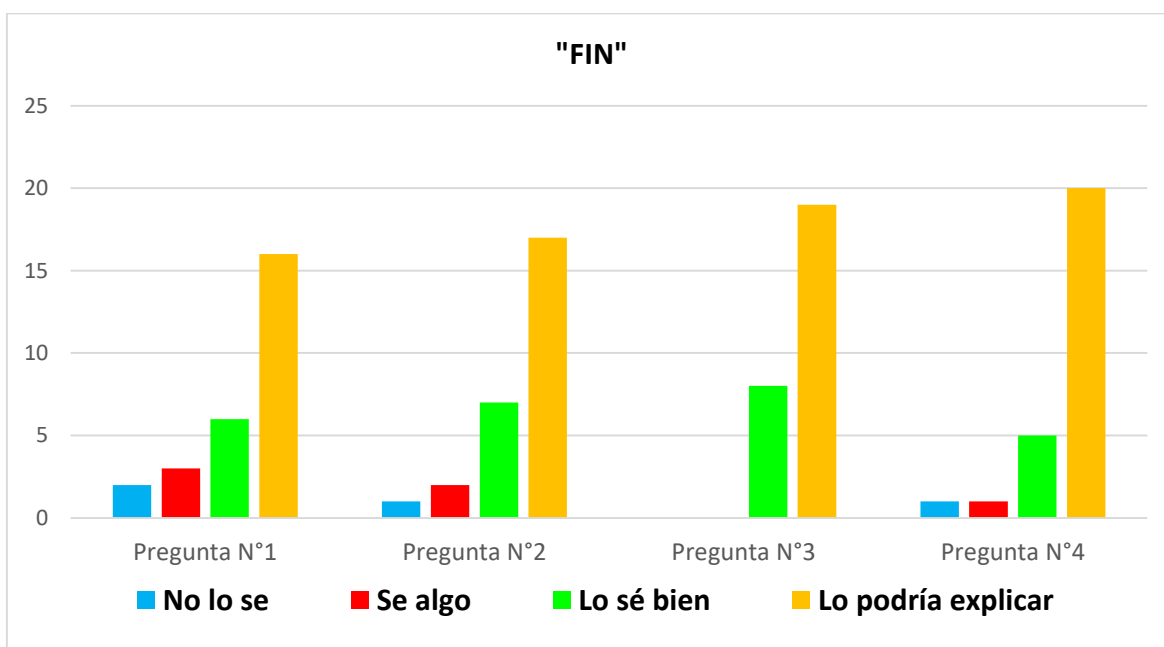
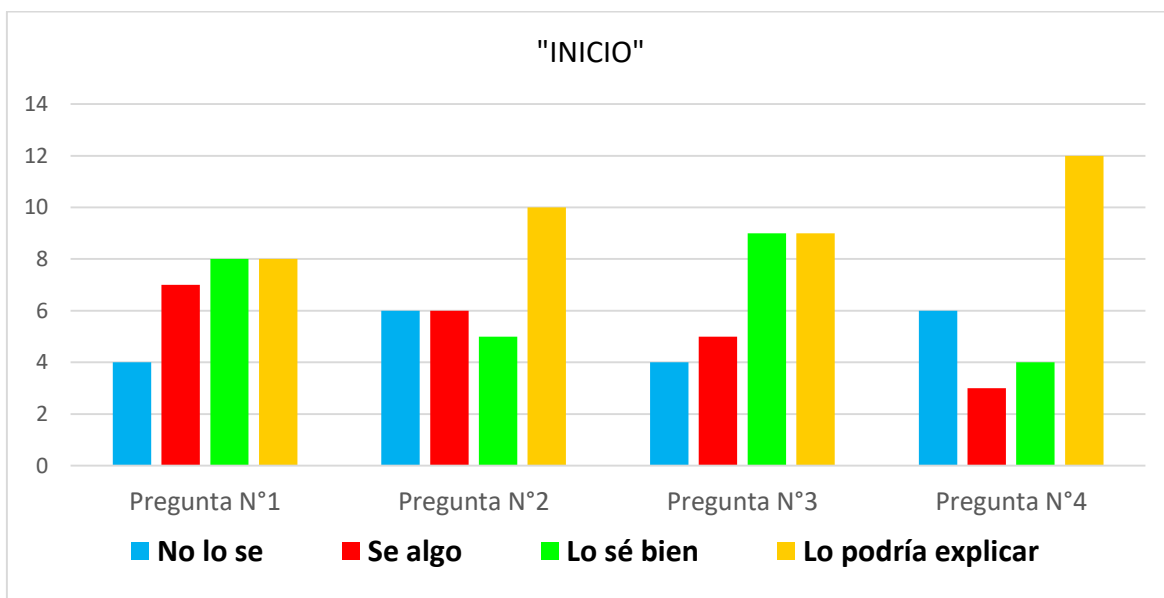
Dimensión Conceptual.



Dimensión Procedimental



Dimensión Actitudinal



El KPSI, es sin lugar a dudas un instrumento de evaluación que permite una posibilidad de análisis muy amplia ya que mediante su aplicación inicial se hace posible realizar una radiografía completa de los conocimientos previos con los que llegan los estudiantes a enfrentar la unidad; en el caso del curso investigado se visualizan vagos contenidos iniciales, la mayoría de estudiantes estaban en los indicadores “No lo sé” o “Se algo” lo cual evidencia un escaso o a veces nulo manejo de lo que se les está solicitando sobre

todo en la dimensión conceptual y procedimental las cuales engloban lo relacionado al conocimiento y su aplicación, mientras que en la dimensión actitudinal las proporciones de respuestas iniciales se emparejan un tanto y se mueve por los otros indicadores. Con estos resultados se hizo posible reforzar y reformular algunos parámetros que se verían con posterioridad durante el proceso de enseñanza aprendizaje; buscar que la mayoría del grupo curos avanzara hacia los indicadores de “Lo sé bien” o “Lo podría explicar” aspectos que se relacionen con un manejo más acabado de la temática que se les está planteando.

Pues bien, como la finalidad del KPSI no es solo realizar un diagnóstico, sino que también generar lineamientos de aprendizaje y finalmente transformar lo desconocido en algo conocido y manejado para el estudiantado, se realiza la aplicación del mismo instrumento, pero dentro de los últimos días de clases, con el proceso de enseñanza aprendizaje y proceso evaluativo correspondiente realizados. Todo igual, excepto las respuestas y los niveles de manejo en las dimensiones planteadas, mostrándose un notorio avance por parte de la mayor parte de alumnas y alumnos, ya que en dimensiones como la procedimental y conceptual el inicio estaba entre los 9 y 12 estudiantes en el indicador “No lo Sé”, ahora en el final entre 10 y 14 estudiantes se posicionan en el indicador “Lo podría explicar”. En este sentido destacan alumnos como Sarai, Antonia e Ignacia; quienes pasaron de un desconocimiento total de la temática a un manejo acabado del área procedimental y conceptual lo cual fue acompañado de un avance constante en el área actitudinal.

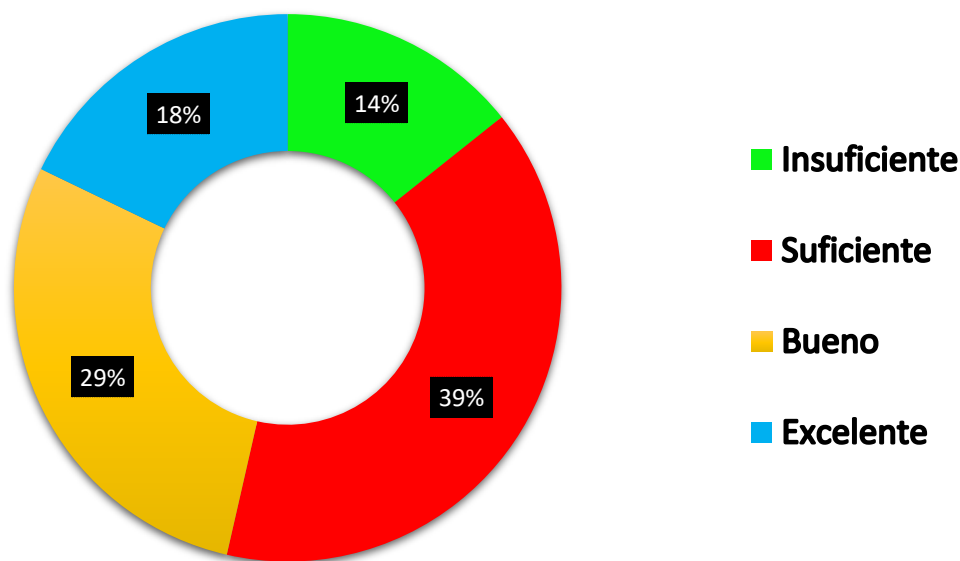
Aunque algunos siguen quedando en los intermedios son notoriamente la menor cantidad y no responden a un patrón general sino que a desmotivaciones o falta de interés personal la cual también se refleja en su accionar y sus calificaciones en otras instancias evaluativas dentro de la misma unidad, lo cual también refuerza la relación nota con el nivel de aprendizaje logrado; lo cual se irá analizando mediante los otros instrumentos evaluativos, ya que en este KPSI lo más trascendental es que existe un real avance desde el desconocimiento o falta de maneja a un conocimiento real y un manejo efectivo de tal o cual temática o situación.

Lista de Cotejo.

ESTUDIANTE	LISTA COTEJO 20%	N° Grupo
Mateo	4,3	1
Maximiliano	4,3	
Florencia	4,3	
Ignacia	4,3	
Nicole	3,3	2
Benjamín C	3,3	
María Paz	3,3	
Sebastián	3,3	
Antonia	5,5	3
Dayris	5,5	
Milton	5,5	
Camila	5,5	
Martín	6,3	4
Sarai	6,3	
Miguel	6,3	
Aylinee	6,3	
Colomba	5,0	5
M. De Los A.	7,0	
Marcelo	7,0	
Delicia	7,0	
Yertys	7,0	6
Erwin	4,3	
Benjamín Y.	4,3	
Mayra	4,3	
Valeria	7,0	7
Diego	5,3	
Matías	5,3	
M. Ignacia	5,3	

Insuficiente (2,0 – 3,9)	Suficiente (4,0 – 5,4)	Bueno (5,5 – 6,4)	Excelente (6,5 – 7,0)
4	11	8	5

Lista de cotejo



Dentro del proceso evaluativo total se concordó finalizar con 2 notas, una de modalidad heteroevaluativa (Rúbrica y lista de cotejo) y otra que les permitiera a los estudiantes evaluar su propio desempeño (Coevaluación y autoevaluación). Dentro de la modalidad heteroevaluativa está la lista de cotejo la cual cuantitativamente corresponde al 20% de la nota final heteroevaluada.

Al revisar las calificaciones en resultados cuantitativos se hace posible apreciar que de un total de 28 estudiantes 4 (14%) obtuvieron una calificación insuficiente, de hecho, los 4 estudiantes pertenecen al mismo grupo (numero 2), grupo que mantuvo un bajo rendimiento en la mayor parte de la unidad; aunque 3 de estos lograron repuntar en las instancias finales quedando solo Nicole con calificaciones más bajas que sus pares. Continuando se tiene que 11 estudiantes (39%) obtuvieron una calificación suficiente, 8 (29%) dentro de lo considerado bueno y 5 (18%) alcanzaron el rango de lo excelente donde destaca la particularidad del grupo número 5 quienes acumulan 3 de estas 5 notas excelentes; esto se debe a que en conjunto lograron destacar por un trabajo eficiente y eficaz desde el comienzo

(exceptuando el caso puntual de Colomba a quien le costó un poco más de tiempo adecuarse al ritmo de trabajo del grupo).

Pues bien, al analizar estos resultados desde una perspectiva cualitativa se aprecia que existe una uniformidad por grupo, ya que la lista de cotejo buscaba monitorear el trabajo realizado hasta esa fecha en la red social y las dificultades enfrentadas como grupo. A pesar de esto existen 3 casos que escapan de la norma (Yertys, Colomba y Valeria) quienes obtuvieron calificaciones distintas dentro de sus grupos, esto se debe a una notoria diferencia de su labor en relación a sus compañeros; lo cual no se podía obviar por el docente. En este ámbito ya se explicó lo sucedido con Colomba en el párrafo anterior, pues con Yertys y Valeria la situación es diametralmente opuesta, ya que fueron cada una dentro de sus grupos las personas que hasta antes de esta revisión estaban realizando la mayor cantidad de trabajo; situación que se evidenció y se conversó con ambos grupos, lo cual afortunadamente fue en constante mejora.

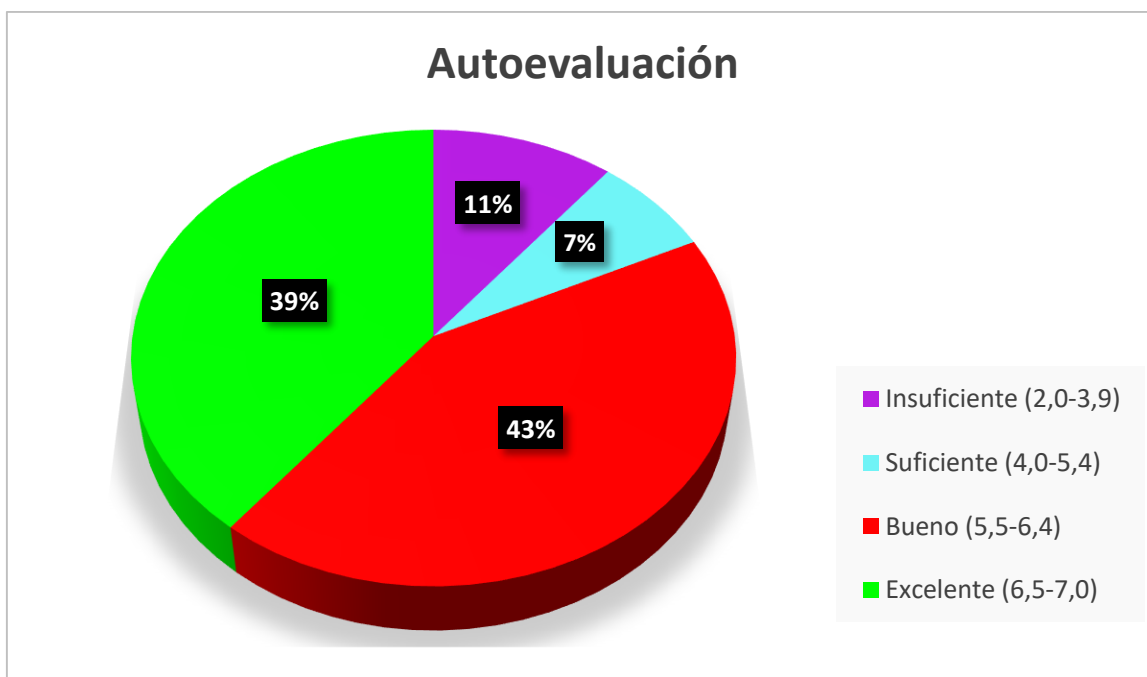
A razón general se tiene que el mayor porcentaje se concentra en el rango “Suficiente” lo cual responde concordantemente con antecedentes previos otorgado por la profesora jefa quien advirtió una dificultad del curso para trabajar en grupo y una constante falta de responsabilidad bajo la modalidad grupal, por ende, más que una dificultad con el manejo de la red social o de contenido, esto refleja un comportamiento pasado y constante en el grupo curso. Por lo mismo la aplicación de este instrumento evaluativo buscaba ser un reflejo de lo que estaban haciendo, un motivador a mejorar y una guía para lo que les hacía falta, por eso su aplicación fue presencial y con una constante retroalimentación, modalidad que fue demostrando efectividad durante la unidad trabajada, con lo cual se reconoce el contexto de dificultad abordándolo como un desafío que finalmente logra ser revertido a nivel general mediante la metodología de evaluación progresiva planteada.

Autoevaluación.

ESTUDIANTE	AUTOEVALUACIÓN	N° Grupo
	50%	
Mateo	6,1	1
Maximiliano	5,6	
Florencia	6,5	
Ignacia	6,8	
Nicole	3,0	2
Benjamín C	4,7	
María Paz	5,4	
Sebastián	2,9	
Antonia	5,6	3
Dayris	6,3	
Milton	6,1	
Camila	7,0	
Martín	6,3	4
Sarai	6,8	
Miguel	6,8	
Aylinee	6,1	
Colomba	3,7	5
M. De Los A.	6,8	
Marcelo	7,0	
Delicia	7,0	
Yertys	6,1	6
Erwin	5,8	
Benjamín Y.	5,8	
Mayra	5,8	
Valeria	6,3	7
Diego	7,0	
Matías	6,5	
M. Ignacia	6,5	

Insuficiente (2,0 – 3,9)	Suficiente (4,0 – 5,4)	Bueno (5,5 – 6,4)	Excelente (6,5 – 7,0)
3	2	12	11

Gráficos y Análisis



Dentro del plano de la evaluación horizontal (realizada por ellos mismos) se realizó una coevaluación y una autoevaluación, ambas equivalentes a un 50% de una nota final de unidad. En el caso de la autoevaluación los resultados fueron los siguientes: 3 estudiantes (11%) se adjudicaron calificación insuficiente (Colomba, Sebastián y Nicole); quienes desde la honestidad reconocieron cuantitativamente su despreocupación por sus labores estudiantiles dentro de lo que se estaba trabajando, a destacar que los 2 últimos nombres pertenecen al grupo N°2, grupo que a lo largo de las actividades fue demostrando un mayor interés, pero que al inicio se mostró reacio a la participación. 2 estudiantes (7%) se otorgaron la categorización de suficiente (Benjamín C y María Paz) también pertenecientes al mismo grupo N°2 del cual ya se ha estado haciendo referencia por su baja motivación grupal, mientras que 12 estudiantes (43%) se calificaron en el rango de bueno y 11 (39%) como excelente.

Los resultados obtenidos, en su mayoría, responden al verdadero desempeño de cada estudiante, ya que esta modalidad evaluativa fue tomada con seriedad y respeto por parte del curso, quienes lograron un nivel de autocritica muy bueno (accionar que muchas veces se pone en jaque por algunos docentes, como argumento de negación a este tipo de instrumentos de evaluación). De hecho, al compararlo con la lista de cotejo y rúbrica se aprecia que los

nombres y las clasificaciones son similares, acción que igual se condice perfectamente con el KPSI, donde los estudiantes que mejor desempeño tuvieron en todas las evaluaciones fueron lo que más avanzaron en conocimiento y habilidades observables.

Al realizar la revisión por grupo de esta evaluación y compararlo con la realidad se logra visualizar un fiel reflejo de lo sucedido durante el desarrollo de la unidad, reflejándose el compromiso de algunos por sobre otros dentro del mismo grupo y también vislumbrándose el mayor esfuerzo de algunos grupos en relación a otros grupos (detalles y casos que se han estado describiendo).

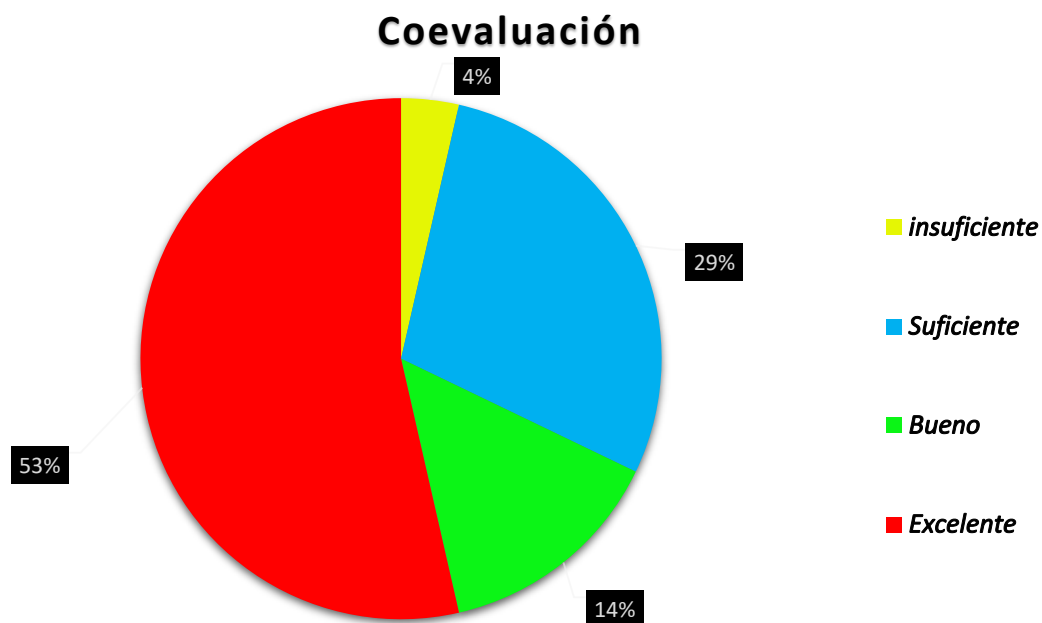
Por lo tanto, la realización de esta modalidad evaluativa se torna en algo muy recomendable ya que permite, generar responsabilidades en el estudiante, autocriticar su actuar, visualizar sus errores y potenciar sus aciertos, con lo cual el docente también se posiciona como un observador de lo que cada estudiante vivió durante el proceso de aprendizaje, accionar que se torna bastante positivo con miras a mejorar constantemente la forma de enseñanza.

Coevaluación.

ESTUDIANTE	COEVALUACIÓN 50%	N° Grupo
Mateo	5,0	1
Maximiliano	4,8	
Florencia	6,0	
Ignacia	6,7	
Nicole	4,5	2
Benjamín C	5,4	
María Paz	5,8	
Sebastián	5,3	
Antonia	6,7	3
Dayris	6,5	
Milton	5,4	
Camila	6,9	
Martín	6,6	4
Sarai	7,0	
Miguel	6,6	
Aylinee	6,7	
Colomba	2,0	5
M. De Los A.	7,0	
Marcelo	7,0	
Delicia	7,0	
Yertys	6,5	6
Erwin	4,8	
Benjamín Y.	5,4	
Mayra	6,0	
Valeria	6,8	7
Diego	6,4	
Matías	6,5	
M. Ignacia	6,7	

Insuficiente (2,0 – 3,9)	Suficiente (4,0 – 5,4)	Bueno (5,5 – 6,4)	Excelente (6,5 – 7,0)
1	8	4	15

Gráficos y Análisis



El mismo día y hora que se desarrolló la autoevaluación, se realizó la coevaluación, instrumento que tiene como finalidad evaluar cuantitativamente el trabajo realizado por los otros integrantes del grupo, en relación a su responsabilidad, adaptabilidad, aportaciones, resolución de problemas y creatividad.

Al momento de agrupar cuantitativamente los resultados se hace posible apreciar que de un total de 28 estudiantes 1 (4%) obtuvo una calificación insuficiente, la alumna en cuestión es Colomba, a quien como ya se ha descrito con anterioridad le costó bastante sumarse al ritmo de trabajo de sus demás compañeros de grupo, accionar que se mantiene en todos los procesos evaluativos hasta el día de la presentación donde la misma alumna expone su actitud despreocupada en torno a sus labores estudiantiles. El resto del grupo curso se divide entre: 8 estudiantes (29%) que obtuvieron una calificación suficiente, 4 (14%) dentro de lo considerado bueno y 15 (53%) alcanzaron el rango de lo excelente.

En relación a las cantidades se observa que la concentración máxima está en el rango de excelente, cantidad que no varía en demasía con la rúbrica, lo visto durante las clases y lo mostrado en la exposición de su red social. De hecho, al analizarlo de manera más profunda

y centrado en lo cualitativo se hace posible apreciar que la segunda mayoría está en la calificación de suficiente, lo que demuestra que dentro de los grupos no existió un trabajo equitativo, lo cual obviamente no es una novedad, es bien sabido que muchos estudiantes descartan el trabajar en grupo por la misma razón; la falta de equidad en las labores bajo tal modalidad. Lo que representa una novedad dentro de la investigación es que ahora esa irresponsabilidad es cuantificable y representa un alto nivel dentro de una calificación, a la vez que también se hace visible el compromiso y trabajo constante por parte de otros compañeros; así al trabajo en equipo se le entrega una connotación distinta a la negativa que acarrea por parte de la mayoría los estudiantes (evidencia que se puede revisar en una de las preguntas del KPSI “*Me gusta trabajar en grupo*”).

Esta postura y las actitudes de algunos estudiantes del grupo curso claramente presentaron ciertas dificultades para el docente; las cuales fueron asumidas como un desafío actitudinal que constantemente se fue trabajando de manera presencial, tanto individualmente (mediante conversaciones personales y supervisiones progresivas) como de manera grupal; por lo cual se implementó la lista de cotejo en medio de la unidad y no al final, ya que estratégicamente ese instrumento buscaba ser un reflejo y motivador de cambio para los grupos que estaban más estancados.

En síntesis, la modalidad evaluativa horizontal se transforma en algo muy valioso dentro del proceso educativo planteado, ya que como se ha reforzado constantemente en la investigación, la idea es que los procesos educativos traspasen la sala de clase y que lo cognitivo se nutra con habilidades. Así es como con este tipo de evaluaciones los estudiantes logran hacerse conscientes de sus falencias y sus fortalezas tanto como individuos (autoevaluación) como su relación con sus compañeros de grupo (coevaluación) para así mantener lo bueno y en trabajos futuros desechar lo malo.

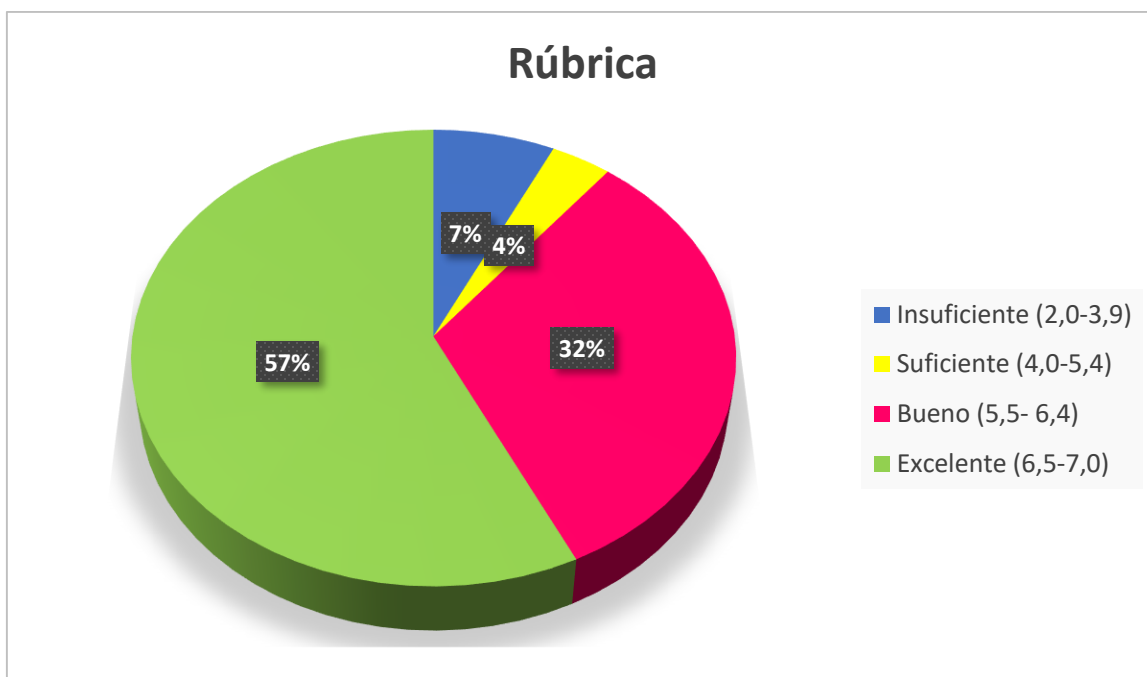
Además de que le permitió al docente tener una visión mucho más holística de lo que estaba sucediendo con cada grupo, para que con esta información fuera trabajando en nivelar y apoyar a distintos grupos, en sus distintas necesidades.

Rúbrica.

ESTUDIANTE	RÚBRICA 80%	N° Grupo
Mateo	6,6	1
Maximiliano	4,7	
Florencia	6,6	
Ignacia	6,6	
Nicole	3,6	2
Benjamín C	5,1	
María Paz	5,1	
Sebastián	5,1	
Antonia	6,8	3
Dayris	6,8	
Milton	6,8	
Camila	6,8	
Martín	6,8	4
Sarai	7,0	
Miguel	6,8	
Aylinee	6,8	
Colomba	3,5	5
M. De Los A.	7,0	
Marcelo	6,8	
Delicia	6,8	
Yertys	7,0	6
Erwin	5,8	
Benjamín Y.	5,8	
Mayra	5,8	
Valeria	6,8	7
Diego	5,8	
Matías	6,0	
M. Ignacia	6,0	

Insuficiente (2,0 – 3,9)	Suficiente (4,0 – 5,4)	Bueno (5,5 – 6,4)	Excelente (6,5 – 7,0)
2	1	9	16

Gráficos y Análisis



Como último instrumento de evaluación se dispuso de una rúbrica que abarcó 7 criterios, buscando realizar en el ocaso del proceso una última heteroevaluación completa y consistente. La rúbrica evaluaba expresión oral, recopilación de información, estructura y orden, reflexión, preparación previa, creatividad, contenido, preguntas (del docente a los exponentes) y un criterio referente a la lista de cotejo con lo cual se le da un importante porcentaje al trabajo constante realizado previamente.

Al agrupar cuantitativamente los resultados se aprecia que de un total de 28 estudiantes 2 (7%) obtuvieron una calificación insuficiente, siendo nombres ya reiterativos en este rango evaluativo (Nicole y Colomba) alumnas que desde un comienzo plantearon su desinterés por la unidad completa; además que ellas mismas durante el periodo que se estaba desarrollando la unidad sostuvieron problemas de indisciplina en el colegio, lo cual las mantuvo ocupada de otros asuntos altamente distractores para el proceso de aprendizaje. La situación con el resto del curso fue: 1 estudiante (4%) obtuvo una calificación suficiente; Maximiliano, quien al momento de ser evaluado en la exposición demostró un bajo manejo del contenido, 9 estudiantes (32%) estuvieron dentro de lo considerado bueno y 16 (57%) alcanzaron el rango de lo excelente, lo cual corresponde al mayor porcentaje del total.

Claramente se hace visible que la mayor cantidad de estudiantes está en el rango de lo excelente (57%), la segunda mayoría la tiene el rango de lo bueno, mientras que las otras dos calificaciones quedan muy por debajo, lo cual permite analizar aquellos resultados de manera más meticulosa y es que concuerdan justamente con sus mismas bajas calificaciones durante todo el proceso evaluativo, lo cual también se condice con su falta de interés y motivación durante toda la unidad acusando temas de índole personal. Así también y según lo conversado con la profesora jefa hubo algunas y algunos estudiantes que en especial pusieron mucho más esfuerzo y entrega por esta modalidad que en otras unidades u otras materias, ya que les era muy familiar la red social utilizada y eso hacía que el conocimiento fuera mucho más próximo a su lenguaje, así fue el caso altamente destacable de Sarai Chamorro, una alumna que normalmente trabaja muy poco en la asignatura y más aún en la modalidad de grupo, pues bien, bajo esta modalidad destaco gratamente su participación, interés por aprender más, el constante liderazgo que mantuvo en su grupo, lo activa que estuvo dentro de la red social (Instagram) y la cantidad de aprendizaje que demostró en la última etapa evaluativa de la exposición oral frente a sus pares.

También en este punto de la unidad y en relación a instancias evaluativas anteriores (lista de cotejo) en conjunto con el monitoreo constante se aprecia que, si hubo un avance por parte de algunos grupos que estaban llevando un trabajo débil al momento de revisar su red social (Instagram) con anterioridad y al hacerlos conscientes de sus falencias buscaron mecanismos de superación de estas, limaron asperezas y potenciaron su trabajo en equipo, elevando la calidad y entregando un mejor resultado lo cual se refleja claramente en sus calificaciones.

En este sentido rápidamente se puede hacer un resumen de lo ocurrido con cada grupo; el N°1 y N°3 mantuvieron un trabajo bastante equitativo entre los integrantes, el N°2 siempre mostró desinterés, aunque en instancias finales mostraron mayor compromiso, en el N°4 destaca positivamente Sarai mientras que en el N°5 pero de manera negativa destaca Colomba. En el caso del grupo N°6 y N°7 al momento de la exposición se evidenciaba un manejo mayor por parte de Yertys y Valeria respectivamente; lo cual no mermaba la participación de los demás integrantes, aunque si se evidenciaba como tal para el docente, al momento de oír las exposiciones.

Conclusiones y reflexiones finales

A continuación, se exponen las consideraciones, reflexiones y conclusiones finales las cuales se han obtenido mediante la realización total de esta investigación, conclusiones que guardan relación con las preguntas de investigación, logro de objetivos, validación de hipótesis y las principales temáticas desarrolladas en el trabajo investigativo, es decir, el juego de roles en lo didáctico y las redes sociales en lo evaluativo.

Para dar comienzo se tiene que en relación al sistema de evaluación desde un comienzo se apostó por realizar un proceso completo que tuviera al estudiante como un ser evaluado y evaluador, ya que la dualidad en estas funciones permite tomar conciencia de otros aspectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; aspectos que muchas veces se pasan por alto o no se les otorga relevancia desde el docente, por lo tanto, con el pasar del tiempo para el mismo alumnado se transforma en algo irrelevante. La responsabilidad, el trabajo en equipo, la creatividad, la solución de conflicto, la comunicación efectiva, la sensibilidad para comunicarse, el compromiso y participación activa, son algunos de los elementos que se olvidan con los procesos tradicionales de evaluación heteroevaluativa (generalmente prueba escrita), donde se prima el ser individual y la acumulación de conocimiento más que la interacción con sus pares y las habilidades sociales.

A raíz de lo descrito y en consideración con lo vivido durante el proceso investigativo práctico se hace evidente que es factible hacer una coevaluación y auto evaluación a los niños y niñas, quienes tomarán parte del proceso y lo resolverán de buena manera, lo cual para muchos docentes nacionales simboliza un riesgo y una predisposición a que el alumnado no tomará en serio estos instrumentos de evaluación, aprovechándolos para aumentar su nota. Pues bien, la solución que se buscó en esta investigación es bastante simple y realizable, la coevaluación y la auto evaluación significan una nota distinta a la rúbrica y la lista de cotejo, acción que produjo un doble efecto positivo: Primeramente, se corta la posibilidad de una manipulación especulativa por parte del alumnado sobre su nota lo cual le entrega una responsabilidad evaluativa que comprende como algo importante y lo desarrolla con ese mismo foco de importancia frente a sus pares y frente a él mismo. El segundo efecto guarda relación con un plano más general donde los estudiantes dejan de ver a la evaluación

horizontal como un acompañamiento de la, que ellos consideran importante, la heteroevaluación; a lo cual se les tiene acostumbrados, entregándoles un mensaje erróneo de que el docente es el único capacitado para evaluar, lo que genera una distancia al proceso completo de evaluación y de conciencia constante de lo que se está realizando como estudiante. Además, bajo este mismo proceso se hizo posible apreciar una empatía directa por parte del estudiantado con el trabajo previo del docente, lo cual se plasma mediante el reproche personal que algunos alumnos expusieron en sus evaluaciones como una disminución en sus puntajes de participación en clases y aspectos similares, logrando una sinceridad plena entre el proceso y la consecución final.

Ahora centrando el foco en otros instrumentos de evaluación (heteroevaluativos) se visualizó la positiva funcionalidad que tiene el KPSI ya que entrega información en dos momentos cruciales del proceso educativo. Al iniciar la unidad fue de gran utilidad para tener claro los puntos más bajos que se hacían necesario reforzar y los puntos más altos, los cuales solo debían ser reafirmados, pero no con la misma profundidad que los otros tópicos; accionar que ayuda con la utilización efectiva del tiempo que se dispone para la unidad y para el aprovechamiento total de toda la didáctica que se utilizará durante el mismo proceso; en el momento del cierre de la unidad también se torna muy importante ya que mediante la comparación cuantitativa del KSPI inicial y el final se obtiene el real avance y la verdadera efectividad, la cual es arrojada por los mismos estudiantes haciéndola una información bastante verídica y necesaria. Con esto se demuestra tanto en el planteamiento como en la realización que el KPSI es un provechoso instrumento de evaluación.

Otro instrumento de evaluación a destacar es la lista de cotejo que en su definición no plantea un destaque mayor entre otros instrumentos, pero en el caso específico de esta investigación fue de gran aporte tanto para el docente como para el alumnado ya que la modalidad en la cual se aplicó resultó bastante efectiva como un medio de retroalimentación/motivador en lo progresivo (a pesar de tener un porcentaje en la nota final, este era minúsculo frente a la rúbrica). Este marcado sentido de apoyo al trabajo progresivo ayudó bastante a los grupos de trabajo para que sus problemas internos y de rendimiento como equipo fueran visibles, conversables y finalmente, en la mayoría, superados (los que se mantuvieron a bajo nivel fue decisión personal y no responden a una media). Así también

para el docente fue de gran utilidad conocer y dialogar acerca de las problemáticas que los grupos atravesaban durante la unidad con lo cual la mayoría logró mejorar enormemente y solucionar sus falencias tanto de contenido cómo de organización.

Juego de Roles

El juego de rol y las dramatizaciones en general asoman como una positiva estrategia didáctica que trae múltiples beneficios para la labor docente y el aprendizaje de los alumnos, por lo que su uso para muchos ha ido adquiriendo relevancia a la hora de querer innovar en una sala de clases. Esto se explica por varias razones que se han podido detectar durante la investigación presente. En primer lugar, fomenta la empatía, genera vínculos “tangibles” en los alumnos con culturas pretéritas; tornando el relato del pasado en algo de “carne y hueso” mediante la representación de personajes. En el caso específico de las culturas ancestrales americanas sirvió para presentarles a los alumnos una mayor aproximación a la forma de vida de estas civilizaciones ya que ellos tuvieron que tomar un rol de testigo activo, siendo su interacción importante para el desarrollo de las clases y su aprendizaje.

En segundo lugar, el juego de roles es un desafío para el docente porque lo obliga a salir de su zona de confort (clase expositiva) la cual ya tiene una dinámica tan conocida que es realizable y aplicable de manera más rutinaria. En otras palabras, utilizar esta estrategia le entrega y motiva al docente una nueva forma de enseñar y lograr generar aprendizaje en los estudiantes.

En tercer lugar, el juego de roles al ser aplicado ha demostrado que entrega dinamismo como herramienta pedagógica y ha mostrado gran versatilidad al momento de ser aplicada, ya que se adapta a diferentes situaciones (de infraestructura y disponibilidad de materiales), diferente ambiente (sociales y económicos), entregando libertades a los estudiantes en la construcción del saber. Pero es en esta misma libertad que el docente deber tener claro que es él quien maneja esos factores y les debe extraer el mayor provecho.

En cuarto lugar, esta estrategia didáctica permite desarrollar habilidades de dramatización, una forma de expresión que posee una destacada importancia en la cultura actual y que si se continua potenciando desde el aula podría ayudar en el desarrollo emocional de los propios estudiantes, comprendiendo que uno de los lineamientos por donde debe

caminar el futuro de la educación es en las habilidades blandas y la inteligencia emocional; ya que el avance de la sociedad globalizada exige un avance en las relaciones sociales.

Por último, el juego de roles entendido como un “juego” utiliza un recurso natural en el ser humano que es el compartir jugando, algo que es natural en nosotros desde que somos pequeños y que en esta oportunidad es utilizado para un fin pedagógico, lo cual hace del proceso educativo un viaje al conocimiento de manera más divertida y significativa.

Para finalizar y a modo de consideraciones, en varias ocasiones los estudiantes al conocer una nueva área de estudio preguntan detalles que van más allá de un manejo leve del tema, puesto que su creatividad muchas veces sobrepasa la especulación. Es por ello que el docente debe estar comprometido y a su vez, ser poseedor de un conocimiento amplio de las temáticas que implementará en una actividad de este tipo, para así ofrecer un abanico de temas a las y los estudiantes que a ellos les sean significativos, ya que el docente que implemente esta modalidad se transformará en un verdadero guía del conocimiento pero nunca controlador de los caminos que los estudiantes tomarán durante la clase; lo cual lo vuelve una experiencia docente versátil, integral y desafiante. Por lo mismo también, se requiere tener conocimientos básicos sobre habilidades dramáticas y lúdicas para poder implementarla de manera que se acomode a los objetivos y habilidades que se plantean trabajar, para que de esta manera se logre sacarle el mayor provecho posible a este recurso didáctico.

Redes Sociales.

La interconexión mundial y la globalización en plena era digital ha modificado sustancialmente la forma de vida de las personas, quienes en la actualidad encuentran en plataformas digitales: información a la mano, comunidades nuevas y una nueva forma de socialización, siendo las redes sociales un punto fundamental de ésta nueva opción para formar lazos e incluso identidad. Tanto es así que esta nueva generación a la que educaremos tiene al internet como un elemento fundamental del quehacer, ya que desde su nacimiento han tenido acceso a la red mundial interconectada (Internet) Familiarizándose con sus códigos a temprana edad. Es por estas razones que entre los docentes asoma la necesidad de especializarse en el uso de estas plataformas, puesto que la posibilidad didáctica que entrega el internet es tan amplia como la cantidad de páginas web que posee.

En la línea de ampliar las posibilidades didácticas utilizando la tecnología como un aliado estratégico se plantearon las redes sociales como un elemento bastante poco trabajado desde lo pedagógico y con altas posibilidades de generar buenos resultados; por la cercanía del estudiante con sus códigos, por la facilidad de utilizarlas, por lo novedoso o por la idea de innovar. Pues bien, finalizada la investigación y con las ideas puestas en práctica se descubrió que, al estar los niños y niñas tan familiarizados con el internet, sobre todo con la Red social utilizada (Instagram), la respuesta de estos frente al recurso evaluativo progresivo de la red social en la unidad de Civilizaciones Americanas pre-hispánicas fue gratificante y así lo reflejan los resultados obtenidos.

Esto lleva a reflexionar sobre lo sacrílego que es para algunos el uso de la tecnología en el aula ya que muchas veces se critica a la tecnología como un mal por sí mismo, pero en la realidad se comprueba que es el uso de esta lo que entrega el canon de provechoso o malicioso, en este sentido una red social puede ser un distractor para el educando o puede ser una herramienta educativa provechosa; todo depende de la forma que se utilice y la capacidad del docente para manejarla en su beneficio y fin, el educar. Con esto se mantiene una premisa general y es que todo elemento que nos rodea nos puede ser útil para educar si se le da tal enfoque.

El punto anterior posibilita una muy factible solución al conflicto que viven las ciencias sociales y las humanidades dentro de la carga académica que está entregando el Ministerio de Educación chileno ya que en vistas de lo que se ha ido planteando se visualiza una reducción de las horas de clases pero no una reducción de contenidos lo cual necesariamente lleva a que los docentes de las asignaturas más damnificadas necesiten nuevas formas de entregar el conocimiento que vayan más allá de los tiempos entregados en el aula para la materia. En este sentido el uso de una red social tan amigable con los estudiantes produce un efecto bastante positivo ya que amplía los tiempos para “continuar educándose” desde una perspectiva autodidacta en un sentido, pero también dirigida mediante docencia (en relación a lo planteado en esta investigación). Así el estudiante continuará aprendiendo sobre los contenidos a pesar de estar fuera del horario de clases y desde una plataforma mucho más cómoda, agradable y motivadora que la tradicional “tarea para la casa” la cual en algunos casos es realizada por un tercero (Padre o Madre) los cuales

se anulan con este recurso evaluativo ya sea por las ganas del estudiante o por el desconocimiento de sus padres sobre esta red social.

En relación a lo anterior pero ahora más en profundidad con el sentido medular de lo que es utilizar una red social para educar se concluyó que los educandos al exponer su conocimiento en un formato social tan amplio como una red social en línea pasan a ser educadores y logran socializar el conocimiento con sus pares, más allá de aprender y luego ser evaluados encerrados en una sala. Con esto exponen a nivel global (acorde a los tiempos y sus requerimientos) su conocimiento y pasan a ser educadores de otras personas que confluyen en este entramado social virtual.

En este sentido se tiene que el formato tradicional plantea: aprendo luego me evalúan, pues bien, en este formato se plantea: aprendo, enseño y luego me evalúan; más solidario. Con esto además se logra empoderar al alumnado del conocimiento facilitándoles la entrega de su punto de vista en relación a lo aprendido, lo cual es el real sentido del aprendizaje significativo y la educación centrada en lo social. A todo esto, se suma que esta modalidad se ve totalmente de la mano con los códigos de la cultura actual la cual apunta a una integración y globalización de todo; accionar en la cual es la educación la que debiera estar a la cabeza de esta interconexión aprovechando la herramienta del internet para incluirse en el ritmo de la sociedad virtual y no perder terreno en este plano acuartelándose en las aulas.

Estas conclusiones, reflexiones y resultados se valoran como un aporte significativo para futuros docentes que quieran replicar el trabajo evaluativo realizado en esta investigación en sus propias realidades pedagógicas, siempre teniendo en consideración que tal como afirma su nombre, una Red social tiene un uso principalmente enfocado en la sociabilización de información, pero que normalmente la población lo enfoca como fuente de entretenimiento. Por lo tanto, para darle un uso educativo es importante tener una metodología clara y que el docente supervise constantemente que los perfiles sociales creados respondan a los intereses de la asignatura y la unidad que se está cursando y que los estudiantes efectivamente cumplan con los objetivos propuestos, es decir, en este proceso educativo completo el educando como el educador deben mantener una actividad constante que permita avanzar en las directrices que se desea. Además, es bastante necesario el trabajo en clase con el profesor permanentemente apoyando el trabajo, resolviendo dudas y

supervisando los avances; esto asoma como un hecho fundamental para una correcta retroalimentación constante que clarifique el rumbo tanto para el alumnado como para el docente.

Como punto conclusivo final y en relación a un desafío posterior se expresa la idea de crear un apartado dentro de las próximas redes sociales que salgan al mercado y generen un impacto similar a Facebook o Instagram desde donde se pueda desarrollar una labor pedagógica activa que no varíe en los códigos de la misma red social pero que le permita al docente desde su dispositivo móvil ir supervisando el trabajo que realizan sus estudiantes y a estos se les permita ir socializando su conocimiento con otros participantes de la misma red social, así se logra la interacción real de la educación con la sociedad, la relación de que lo que se está aprendiendo se está aplicando y en los códigos que el estudiante maneja, no esa errónea idea que se debe aprender bajo los cánones establecidos por otros o esa eterna promesa de que lo que se está aprendiendo en un futuro servirá; un incierto y lejano futuro que muchas veces el alumnado lo relaciona con un fin único, la prueba. O en caso de que sea más factible crear una red social educativa que maneje códigos similares a la red social del momento, ya que no es el niño que debe volverse un adulto para aprender y tampoco el docente que debe adornar todo como un niño para que sus alumnos comprendan, sino que un equilibrio y un lenguaje acorde al presente cotidiano haría de una red social educativa una herramienta mucho más provechosa y motivadora para el estudiantado en general.

A modo de consideraciones generales se hace necesario exponer algunas apreciaciones sobre los elementos teóricos planteados, como que para fomentar e implementar las nuevas teorías pedagógicas es altamente necesario la aplicación de nuevas estrategias de enseñanza, ya que se podrá debatir mucho sobre teoría, pero si esos planteamientos no son aterrizados y enfrentado a las realidades de las aulas chilenas mediante una ampliación de las estrategias de enseñanza solo seguirán siendo buenas ideas. En la misma línea se tiene que las teorías psicológicas que están alimentando el saber educativo respaldan la implementación de estas nuevas técnicas y estrategias a propósito de la existencia de los múltiples estilos de aprendizaje que se han comprobado.

También se hace muy necesario plantear las limitaciones que la realización de esta investigación tuvo como lo fue lo relacionado a la red social utilizada inicialmente

(Facebook) ya que esta presentó problemas de logística propias de la plataforma y que se hacía imposible subsanar por parte de los investigadores, ante esto se tomó la decisión de emigrar a la Instagram lo cual fue mucho más provechoso ya que es una red social mucho más juvenil que la anterior. Una complicación (menor que una limitación) que se tendría en caso de desear implementar esta estrategia sería la de contar con un asistente en el aula para una fluidez mayor y un mejor control del grupo curso ya que la realización de esta investigación se realizó con la presencia de la profesora jefa de curso, aunque esto no imposibilita para nada su aplicación con solo un docente en el aula, solo restringe algunas posibilidades prácticas. Como limitancia real observada en la investigación se tiene que la constante y continua utilización del juego de roles dentro de la unidad produjo un desgaste y una resta en el factor sorpresa dentro del aula, con lo cual la concentración durante el último de los personajes fue decayendo aunque no notoriamente ni tampoco estrepitosamente, pero si se notó un leve desgaste del método, lo cual claramente se puede subsanar intercalando el rol play con otras didácticas, para así recobrar el factor sorpresa en el grupo curso.

Pues bien, en lo específico de esta investigación se hace necesario destacar que efectivamente se aplicó constructivismo ya que el docente funcionó como un mero guía y motivador del proceso enseñanza aprendizaje donde fueron los mismos estudiantes quienes se transformaron en investigadores dentro del aula y fueron ellos los que dirigieron los lineamientos de que se hablaba durante la clase. Mientras el docente desde la trincheras del extenso manejo de temas fue derrochando información y respondiendo a los cuestionamientos de sus estudiantes durante el proceso pedagógico completo.

En relación a lo planteado en la hipótesis acerca de que las redes sociales y el juego de roles podían ser efectivas, motivadoras, atractivas, estimulantes y generar un proceso de aprendizaje cercano dentro del proceso educativo tanto para las y los estudiantes como para el mismo docente; se evidencia que esto ocurrió durante el proceso de realización de la estrategia didáctica, tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo con lo cual se produce una comprobación de esta hipótesis al desarrollarla y ponerla en práctica.

Por lo tanto y considerando todo lo expuesto, trabajado y analizado se evidencia claramente que esta investigación logró contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia a través del juego de Roles como estrategia didáctica y el uso de las Redes Sociales

como recurso de evaluación progresiva, dejando en claro la gran relevancia del juego de roles en el aula y su gran aporte que puede realizar dentro del proceso educativo si se trabaja de manera adecuada como elemento motivador, efectivo y atractivo para el alumnado en su proceso de aprender. Además, se visualizó que el uso de las redes sociales en la actualidad cotidiana es de suma importancia, tanto así que la lucha para erradicarlas de las aulas es infructuosa y el mejor camino que se puede tomar frente a la digitalización y virtualización de las relaciones sociales es adaptar el proceso de educar al presente, permitiendo un aprendizaje más significativo, cercano y estimulante para los estudiantes. Por ende, el elaborar un diseño de juego de roles como estrategia didáctica y el uso de las redes sociales como recurso de evaluación progresivo para aplicarlo en cualquier unidad que se estime conveniente y sea pertinente produce un avance notoriamente positivo en la constante mejora y construcción del proceso educativo, ya que educar no solo es buscar la acumulación de conocimiento para un futuro incierto, sino que es entregar herramientas, desarrollar habilidades: sociales, comunicativas y cognitivas que permitan afrontar el mundo cotidiano desde el ahora.

Referencias

- Ali A. & Maya P. (2007). *Reseñas de Investigación en Educación Básica. La educación secundaria frente al dinamismo de la globalización: uso de las nuevas tecnologías, participación docente y calidad educativa*. México D. F. SEP.
- Ahumada, P. (2002). *La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo*. Valparaíso: Universidad de Valparaíso.
- Ausubel D., Novak, J., Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas. México
- Anijovich, R. & Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Bates A. (1995). *Technological open learning and distance education*. London: New York Rotledge.
- Bisquerra R. (2009). *Metodología de la Investigación investigativa*. Madrid: Editorial La Muralla.
- Bringué, X., Sádaba, C. & Rodríguez, J. (2008). *La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación, retos sociales y educativos*. Pamplona: Consejo Audiovisual de Navarra.
- Bolívar, A. (2005). *Conocimiento didáctico del contenido y didácticas específicas*. Revista de currículum y formación del profesorado, 9 (2), pp. 1-39.
- Borjas M. (2011). *La coevaluación como experiencia democratizadora: caso de un programa de formación de formadores*. Madrid: Zona Próxima. (15), julio-diciembre, pp. 94-107. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6398338.pdf>
- Blanco Martínez, A. y López Fernández, R. (2017). La posibilidad pedagógica de la red social Instagram para aproximar a los estudiantes al género poético. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovación docente y uso de las TIC en*

educación. Málaga: UMA Editorial. Fecha de consulta 22 de Mayo de 2019. Disponible en : http://www.enriquesanchezrivras.es/congresotic/archivos/AplicWeb_20/BlancoMartines.pdf

Cano E. (2015). *Las rubricas como instrumentos de evaluación de competencias en educación superior: ¿uso o abuso?* Barcelona: Revista Profesorado. Vol. 19, n°2

Cantú, D., Lera, J., y Lara, J. (2017). Uso de dispositivos móviles para favorecer la motivación durante la lectura en educación primaria. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades SOCIOTAM*, Vol. XXVII (1), 49-69. Fecha de consulta 22 de mayo de 2019. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/654/65456040005.pdf>

Castrillón E. (2010). *Las redes sociales de Internet: también dentro de los hábitos de los estudiantes universitarios*. Medellín: Anagramas.

Canales, M. (coord.) (2006). *Metodología de investigación social. Introducción a los oficios*. 3ª edición. Santiago de Chile: LOM.

Carr, W. & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.

Carrera, B., Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Venezuela, *Educere*, vol. 5 núm. 13. Fecha consulta: 6 de noviembre de 2018. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Carretero, M. (1994). *Constructivismo y Educación*. Madrid: Edelvives.

Consulta Nacional apoderados y docentes: Uso de los celulares en las escuelas, liceos y colegios <https://www.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/19/2019/08/consultacelulares.pdf>

De Bono E. (2004). *El pensamiento creativo*. México: Paidós.

De Vries, R, y Kolhberg, L. (1990). Constructivist early education: Overview and comparison with other programs. Washington, D. c.: National Association for the Education of Young Children.

Díaz-Barriga, F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención*. México: McGraw-Hill.

Díaz, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México D. F.: McGraw-Hill.

Dosso, Ricardo (2009). *El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística*. Aportes y Transferencias, vol. 13, num. 2, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>

Galán E. (2006). *El guión didáctico para materiales multimedia*. *Espéculo*. Madrid: Revista de estudios literarios. N° 34 Universidad Complutense de Madrid. Recuperado desde: <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html>

García-Valcárcel, A. y Tejedor, F.J. (2006). *Condicionantes (actitudes, conocimientos, usos, intereses, necesidades formativas) a tener en cuenta en la formación del profesado no universitario en TIC*, Rev. Enseñanza. Anuario Interuniversitario de Didáctica, v. 23, 115-14.

Elliott J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Ediciones Morata.

Ema cibotti en guy Pierre “america latina en la clase de historia. Disponible en http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-88862017000300177

Herrera, Z. & Arrieta, B. (2013). *El rol del docente y del estudiante en las clases de historia*. *Telos*, 15 (3), pp. 372-387.

Hernández, R. (2006) *metodología de la investigación*, México df: mc graw hill, p. 91.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6a. ed. México D.F: McGraw-Hill.

Kirkwood, A. y Price, L. (2006). Adaptation for a changing enviroment: Developing learning and teaching with information and comunication technologies. *International review of Research in Opem and Distance Learning*. London. pp 1-14

Ladousse, G. P. (1987). *Role-play resources book for teachers*. Chicago: Oxford University Press.

- Livingstone, C. (1983). *Role-play in language learning*. Harlow, Inglaterra: Longman.
- Luque F. (2008). *¿Qué podemos hacer en una red social?* Jornada Espiral. 200 Área Moreira (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la Escuela.
- Maturana, H. (2001). *Emociones y lenguaje en educación y política*. Dolmen Ediciones. Santiago. Chile.
- Martínez J, Sanjuán A, Cibanal L & Pérez M. (2011). *Roleplaying en el proceso de enseñanza y aprendizaje de enfermería: valoración de los profesores*. Brasil: Revista Cogitare Enfermagem, Vol. 16, núm. 3.
- Maturana, H. & Varela, F. (2003). *El árbol del conocimiento*. Buenos Aires: Lumen.
- Martínez, M., García, M. & Maya, I. (2001). *Una tipología analítica de las redes de apoyo social en inmigrantes africanos en Andalucía*. Reis, 100.
- Meneses M, Monge M.A (2001) *El juego en los niños: enfoque teórico Educación*, vol. 25, núm. 2, septiembre, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Maturana, H. & Varela, F. (2004). *De Máquinas y Seres Vivos*. Autopoiesis: La organización de lo vivo. Buenos Aires: Lumen.
- Michaels, S. I. & Van Crowder, L. (2001). *Discovering the magic box. Local appropriation of information and communication technologies*. Sustainable development Departamen, food and agriculture Organization of the United Nations (FAO)
- Naso, F., Balbi, M., Di Grazia, N., & Peri, J. (2012). *La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo*. Buenos Aires. Recuperado a partir de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18296/Documento_completo_.pdf?sequence=1
- Orihuela J. (2008): *Internet: la hora de las redes sociales*. Buenos Aires: Nueva Revista de Política, Cultura y Arte, 119, 57 – 62.

Ortega R. Lozano M.T (1996) *Espacios de Juegos, la autonomía y la identidad personal en la educación infantil*. Aula de innovación educativa, Consejería de educación y ciencia, España.

Ortiz, A. (2016), *Humberto Maturana, Nuevos paradigmas en el siglo XXI Psicología, Educación y Ciencia*. Bogotá: Distribooks Editores.

Pagés, J. (1994). *La didáctica de las Ciencias Sociales, el curriculum de historia y la formación del profesorado*. Signos. Teoría y práctica de la educación, (13), pp. 38-51.

Pardos M.A. Gómez C. Soriano M. Bernad M. (1998) *Posibilidades educativas del juego dramático*. Seminario estatal de escuelas universitarias de magisterio. Revista Universitaria de formación del profesorado. España.

Parra E. (2010). *Las redes sociales de Internet: también dentro de los hábitos de los estudiantes universitarios*. Medellín: Anagramas,

Pérez Maya, C.J. (2007). *Reseñas de Investigación en Educación Básica. La educación secundaria frente al dinamismo de la globalización: uso de las nuevas tecnologías, participación docente y calidad educativa*. México D. F: SEP.

Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel.

Roblyer, M. D. y Edwards, J. (2000). *Integrating Technology Into Teaching*. New Jersey: Pearson Education Inc.

Rodríguez, G.; Ibarra, M.S. & Gómez Ruiz, M.A. (2011). *e-Autoevaluación en la universidad. Un reto para profesores y estudiantes*. Revista de Educación, 356, 401- 430.

http://www.revistaeducacion.educacion.es/re356/re356_17.pdf

Reátegui, N. 1995 Constructivismo. II Congreso Latinoamericano de Educación Inicial. Lima-Perú.

Rodríguez, W. (1999). *El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación*. Colombia, Revista Latinoamericana de Psicología, vol. 31, núm. 3, Pp. 477 -489. Fecha de consulta: 6 de noviembre de 2018. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531304>

Sánchez, J. H. (2002). *Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas*. Congreso iberoamericano de informática educativa, RIBIE 2002, Vigo

Santamaría, F. (2005). *Herramientas colaborativas para la enseñanza usando tecnologías Web: Weblogs, Redes Sociales, Wikis, Web 2.0*. Recuperado a partir de http://cursa.ihmc.us/rid=1196863010187_1551044424_8326/Herramientas_Web_2-0.pdf

Sandín M.P (2003). *Investigación cualitativa en la educación, fundamentos y tradiciones*. Tradiciones en la investigación – cualitativa. Cap. 7 Madrid: Mc Graw and Hill Interamericana Disponible en: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37465571/S3_capitulo_7_de_sandin.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1548141610&Signature=LBKerzwYfLTjuEiELYNXW56KVdM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DINVESTIGACION_CUALITATIVA_EN_EDUCACION.pdf

Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2011). *El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1). Consultado el 4 de noviembre de 2018 en: <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>

Solís M. (2012). “*Role-playing como herramienta de enseñanza*”. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Vol. 19. Revisado el 15 de noviembre de 2018. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/380_libro.pdf

Sylva, M. (2009). *David Ausubel y su aporte a la educación*. Ecuador, Ciencia UNEMI, Vol. 2, núm. 3. Pp. 20-23. Fecha de consulta 6 de noviembre de 2018. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210288>

Trotter, M. (2000). *Estrategias de aprendizaje: Aprendizaje significativo de manera sencilla, agradable y eficaz para desarrollar el potencial intelectual*. México D. F.: Alfa Omega.

Tejerina Lobo, I. (2006) *El juego dramático en la educación primaria*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Universidad de Cantabria, España.

UNESCO (2005). *Relaciones entre las iniciativas globales en educación*. Paris: UNESCO Ediciones

UNESCO (2008). *ICT Competency Standards for teachers*. Competency Standards Modules. Londres: UNESCO Ediciones

Verde, E. (2011). *La importancia del uso de las redes sociales en las instituciones de educación universitaria*. Caracas: VII Jornadas de investigación humanística y educativa. San Cristóbal.

Valverde-Berrocoso J. (2010). *Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa*. Tejuelo, núm. 9, Pp. 83-99. Revisado el 15 de noviembre de 2018. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719337.pdf>

Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M^a C. y Fernández Sánchez, R. (2010). “*Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas educativas con TIC*”. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 11, n^o 1. Universidad de Salamanca, pp. 203-229. Disponible en: http://revistatesi.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/5840/5866

Valverde J. (2010). *Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa*. Tejuelo, núm. 9, Pp. 83-99. Revisado el 15 de noviembre de 2018. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719337.pdf>

Ward, A., Duke, K., Gneezy, A., y Bos, M. (2017). Brain Drain: The Mere Presence of One’s Own Smartphone Reduces Available Cognitive Capacity. JACR, II (2), 140- 154. Fecha de consulta 22 de mayo de 2019. Disponible en <https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.1086/691462>

Wartella E. (2000), “New Generations-New Media” en London: Nordicom Review.

Xus M (1992). *El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social*. Barcelona: Edit. CL&E, Vol. 15.

Tesis

Martínez I. (2017). *¿Qué haría él? El role playing para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia*. España: Universidad de la Rioja.

Torres G. (2017). *Técnica del Role Play en la enseñanza de inglés. Estudiantes de primer ciclo de una institución de educación técnica superior*. Perú: Universidad peruana Cayetano Heredia.

Webgrafía.

www.curriculumlineamineduc.cl

www.fch.cl/recurso/educacion/habilidades-siglo-xxi/

www.memoriachilena.cl

www.mineduc.cl

www.youtube.com

www.curriculumnacional.cl/614/w3-channel.html

www.saladehistoria.com

www.educarchile.cl/ech/pro/app/home

www.mime.mineduc.cl/mime-web/mvc/mime/ficha

<http://www.colegiolicanray.cl/>

Anexos

N°1

Planificación inicial de la secuencia didáctica

CENTRO EDUCACIONAL	CURSO	N° DE ESTUDIANTES
Colegio Licanray Chiguayante	7° Básico	28

ASIGNATURA	TEMA DE LA UNIDAD	TIEMPO DE DURACIÓN (HRS. PEDAGÓGICAS)
Historia, Geografía y Ciencias Sociales	<i>Civilizaciones que confluyen en la conformación de la cultura americana: Civilizaciones de América.</i>	8 horas pedagógicas

FECHA DE INICIO	FECHA DE TERMINO
XX/XX/XXXX	XX/XX/XXXX

Nº CLA SE/ FEC HA	Nº HORA S	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>1</p> <p><u>Fecha</u> :</p> <p>2/10/2017</p>	<p>2 horas Pedagógicas</p>	<p>Contextualizar a los estudiantes en el periodo temporal de las civilizaciones americanas.</p>	<p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribir el objetivo de la clase en la pizarra. - Introducir el concepto de civilización americana <p><u>Desarrollo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar dos preguntas por grupo que deberán resolver en base al material de apoyo entregado por el docente. - Repartir el material de apoyo. - Durante la clase se supervisa constantemente el trabajo grupal. - Mostrar videos alusivos a la época y aclaración de dudas. - Motivar la investigación contante entregando de manera impresa un listado con links (videos y páginas web). - Hacer pasar a dos integrantes por grupo a exponer sus respuestas. - De manera constante el docente irá ampliando información entregada por los estudiantes. - El docente irá tomando apunte en la pizarra de lo expuesto por los estudiantes. - Cada vez que un grupo termine su exposición se le entregará un KPSI para evaluar de manera diagnostica sus conocimientos previos. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar cierre con retroalimentación mediante esquema en la pizarra (Por cada civilización) 	<p>Mediante investigación guiada realizada en el aula con material bibliográfico anexo al libro, y monitoreado constantemente por el profesor</p> <p>- mediante la socialización de los resultados de la investigación frente al curso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumón - texto de estudio - Material complementario - Cartulinas. 	<p><u>Tipo de Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnostica. <p><u>Instrumento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - KPSI <p><u>Indicadores:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Noción previa de conocimiento cultura Inca – Maya – Azteca. - Manejan conceptos claves acerca de la unidad. - Manejan conceptos y herramientas de la red social a implementar.

Nº CLA SE/ FEC HA	Nº HORA S	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>2</p> <p>Fecha :</p> <p>11/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagó gicas</p>	<p>Analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Incaica</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tendrá escrito el objetivo de la clase en la pizarra. - Mediante diferentes imágenes puestas en la sala se ambientará el espacio aludiendo a la cultura Incaica. - En cada grupo se dejará una hoja con instrucciones (cada grupo deberá buscar información en ciertas páginas del texto de estudio, lo cual será ordenado por tópico a tratar en clases. Por ejemplo, grupo 1: religión pag. 140 a 142) - Hace entrada el personaje N°1 <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El personaje se muestra extrañado pero deseoso de conocer este ambiente y esta cultura actual. - El personaje se presenta a la clase y explica un poco de su civilización, vestuario y costumbre. - Se motiva la participación de los y las estudiantes mediante preguntas personales. - El personaje va revisando las fotografías puestas en la sala y explica que significa cada una. - Se continua con un constante dialogo acerca de los incas, su vida y relación con el presente. - Despedida del personaje <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrada del profesor para realizar un cierre de la clase mediante comentarios entregados por los alumnos acerca de lo ocurrido con el personaje N1 	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante la investigación guiada en torno a los tópicos que le tocará a cada grupo - Por medio de un constante cuestionamiento y motivación por parte del personaje hacia los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Traje o disfraz. - Texto de estudio. - Imágenes. - Guía de instrucciones - Pizarra. - Plumón. 	<p>Tipo de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresiva <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas constantes durante el desarrollo de la clase. <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente durante la clase. - Respeta los tiempos y opiniones de sus compañeros. - Sus preguntas son acordes a la temática que se está tratando.

N° CLASE/ FECHA	N° HORAS	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?
<p>3</p> <p>Fecha :</p> <p>12/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagógicas</p>	<p>Reconocer la red social que se utilizará durante el proceso evaluativo.</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se lleva a los alumnos y alumnas al laboratorio de computación. - Se les explica la modalidad para evaluar esta unidad y los instrumentos evaluativos que se utilizarán. (Autoevaluación – Coevaluación – Heteroevaluación.) Con el porcentaje para cada uno de la nota final (20% - 20% - 60% Respectivamente) <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizando el proyector del laboratorio se expondrán las funciones que permite la red social para desarrollar (mediante la red social de monitoreo). Enfatizando en: Videos, publicaciones, fotografías, información personal, etc. - Se aclararán las dudas y cuestionamientos de los estudiantes. - Teniendo claro los requerimientos, las funciones, y las posibilidades que permite la red social como plataforma informativa se pasa a la selección de personajes. - Se pide a un estudiante por grupo que pase adelante y mediante juego de pregunta (para reforzar conocimiento) se ordena la selección de sobres con los personajes a trabajar durante la unidad (7 sobres con: el nombre del personaje, la clave de acceso e información básica del mismo) - Se pasan a exponer las pautas de evaluación, incluyendo la lista de cotejo que se utilizará para ir revisando el trabajo progresivo fuera del aula. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se revisará la activación de cada cuenta y se terminará con una aclaración general a la clase de las últimas dudas. - Se adelantarán noticias de la próxima clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - interiorizándose en las posibilidades que entrega una red social en particular como herramienta educativa. - De manera práctica al conocer y aclarar dudas sobre la utilidad educativa de la red social en cuestión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio computacional - Proyector.

N° CLASE/ FECHA	N° HORAS	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>4</p> <p><u>Fecha</u> :</p> <p>18/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagógicas</p>	<p>Analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Maya.</p>	<p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se tendrá escrito el objetivo de la clase de manera incompleta. - En cada grupo habrá ciertas imágenes con preguntas en su reverso (dirigidas al personaje del día) - hace su entrada el personaje N°2 <p><u>Desarrollo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El personaje se presenta y cuenta un poco de su vida, costumbres y realiza un resumen de los diversos tópicos a tratar en clase. - Comienza a moverse por la sala y pregunta por las imágenes que tienen en la mesa (motivador de participación) - Se mantiene el dialogo y se representan las acciones (como deportes y costumbres) con la participación de algunos estudiantes. - El dialogo y el cuestionamiento se mantiene durante toda la clase. - El personaje se despide y se retira. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hace su entrada el profesor para realizar retroalimentación en base a los comentarios de los estudiantes, guiándolos con preguntas claves. - Se completa el objetivo de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante la revisión de las fotografías dejadas en sus grupos. - Por medio de las preguntas escritas en las imágenes. - Mediante el dialogo y resolución de preguntas del personaje. - Por medio de la retroalimentación constante que genera el mismo grupo curso con el personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Traje o disfraz. - Texto de estudio. - Imágenes. 	<p><u>Tipo de Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresiva <p><u>Instrumento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas constantes durante el desarrollo de la clase. <p><u>Indicadores:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente durante la clase. - Respeta los tiempos y opiniones de sus compañeros. - Sus preguntas son acordes a la temática que se está tratando.

N° CLA SE/ FEC HA	N° HORA S	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>5</p> <p><u>Fecha</u> :</p> <p>19/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagó gicas</p>	<p>Analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Azteca.</p>	<p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - En clase anterior se acordó con 3 estudiantes su participación en actividad (para el desarrollo de esta se les entrega un pequeño libreto). - Explicitar el objetivo de la clase junto con activar conocimientos previos. - Ingresa personaje N°3. <p><u>Desarrollo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se procede a desarrollar la actividad central, que consistirá en un ritual de tipo azteca - Se explicará el ritual, haciendo énfasis en las relaciones con el presente (similitudes y diferencias) - Se continua en un constante dialogo acerca de los Aztecas, su vida y relación con el presente. - Se desarrollan tópicos que componen la civilización azteca (política, economía, cultura, etc.) - se despide el personaje <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor realiza la retroalimentación, mediante esquemas. Elaborar pregunta para guiar retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - juego de rol hecho por el profesor. - Mediante el dialogo y resolución de preguntas del personaje. - Por medio de la retroalimentación constante que genera el mismo grupo curso con el personaje. - Mediante la participación activa del ritual por algunos y el cuestionamiento a este mismo, por parte de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> - caracterización de personaje vinculado con el contenido de la clase 	<p><u>Tipo de Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresiva <p><u>Instrumento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas constantes durante el desarrollo de la clase. <p><u>Indicadores:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente durante la clase. - Respeto los tiempos y opiniones de sus compañeros. - Sus preguntas son acordes a la temática que se está tratando.

Nº CLA SE/ FEC HA	Nº HORA S	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>6</p> <p><u>Fecha</u> :</p> <p>23/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagó gicas</p>	<p>Constatar el trabajo realizado hasta entonces mediante la revisión de la red social seleccionada.</p>	<p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dirigir a alumnos a sala de computación. - Realizar Síntesis de la clase anterior. - Se explicará modalidad de monitoreo a través del instrumento evaluativo: lista de cotejo. <p><u>Desarrollo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar una retroalimentación a partir de los avances de parte del profesor y los alumnos (utilizando la red social de monitoreo) - Se guía y orienta el trabajo en cada grupo. (Más personalizado). - Evaluar en base a la lista de cotejo el trabajo autónomo de cada grupo. - Revisión de falencias y/o logros, emanados a partir del análisis de la lista de cotejo. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionar logros y corregir errores en cuanto al uso de las redes sociales para el trabajo final. - Atender a nuevas inquietudes. - Reflexión del buen uso de la red social y cómo esta puede ser una herramienta útil para aprender. 	<ul style="list-style-type: none"> - En base a la constante monitoreo y respuesta a dudas grupales e individuales. - Mediante la lista de cotejo evidenciarán el nivel que llevan hasta el momento. - Con la utilización de la red social de monitoreo como ejemplo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Laboratorio de computación - Pizarra. 	<p><u>Tipo de Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresiva <p><u>Instrumento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Lista de cotejo <p><u>Indicadores:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento (aspectos del personaje, evidencia de lo visto en clases, información extra). - Habilidades (Creatividad, aspectos propios de la red social, manejo de fuentes). - Actitudes (Trabajo en equipo, uso de tiempo, uso de recursos)

N° CLASE/ FECHA	N° HORAS	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>7</p> <p><u>Fecha</u> :</p> <p>25/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagógicas</p>	<p>Sintetizar el conocimiento teórico acerca de las 3 civilizaciones americanas.</p>	<p><u>Inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Exponer el objetivo de la clase y cuál es su importancia para la historia. - Explicar la modalidad del juego a realizar durante la clase como cierre de unidad. <p><u>Desarrollo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizando presentación de PowerPoint se realizará un último repaso por toda la materia tratada en las clases anteriores. - Utilizando la disposición en grupos se designará un cartel con el número de cada grupo además de un nombre que ellos deberán seleccionar (nombre que debe guardar relación con las civilizaciones estudiadas). - Se realizarán diferentes dinámicas de entretenimiento educativa divididas en secciones: <ul style="list-style-type: none"> * Preguntas individuales modelo ¿Quién quiere ser millonario? Comodín de relevo o pregunta al público * Preguntas abiertas de respuestas rápidas mediante la elevación de la cartulina de cada grupo. * Preguntas entre los grupos. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - verificación del objetivo de la clase en base a la pregunta inicial. (Formato: pregunta/respuesta) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizando un PowerPoint que resume los conocimientos adquiridos. - Mediante juegos educativos de aula. (Preguntas individuales, preguntas abiertas, preguntas entre grupos, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra. - Plumón. - Cartulinas. - Proyector. - Computador. 	<p><u>Tipo de Evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progresiva. <p><u>Instrumento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego educativo. <p><u>Indicadores:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente durante la clase. - Respeta los tiempos y opiniones de sus compañeros. - Sus preguntas y respuestas son acordes a la temática que se está tratando.

N° CLA SE/ FEC HA	N° HORA S	Objetivo de clase (s) ¿Qué se espera lograr?	Actividades de aprendizaje/ desarrollo del OAT	Estrategias ¿Cómo aprenden?	Recursos ¿Con qué aprenden?	Evaluación ¿Qué y con qué evaluar?
<p>8</p> <p><u>Fecha</u> :</p> <p>25/10/ 2017</p>	<p>2 horas Pedagó gicas</p>	<p>EVALUAR la unidad mediante exposición del trabajo progresivo.</p>	<p><u>Inicio:</u> - Se comienza con una lectura de las instrucciones para la evaluación. - Se aclaran las ultimas dudas.</p> <p><u>Desarrollo:</u> - Se da comienzo a las exposiciones de cada grupo acerca de su trabajo constante y progresivo sobre su personaje asignado en la red social. - Por cada grupo se realizan preguntas de contenido y de formato. - Al finalizar las exposiciones se entrega a cada estudiante la coevaluación y la autoevaluación para que la completen, según lo expuesto en las instrucciones.</p> <p><u>Cierre:</u> - Se realiza retroalimentación mediante puntos altos y puntos bajos del trabajo progresivo monitoreado y acerca de lo expuesto.</p>	<p>- Mediante la exposición de sus trabajos. - Por medio de la observación del trabajo de sus compañeros. - Desarrollan habilidades criticas mediante la coevaluación y la autoevaluación</p>	<p>- Proyector - Notebook - Pizarra</p>	<p><u>Tipo de Evaluación:</u> - Sumativa.</p> <p><u>Instrumento:</u> - Heteroevaluación - coevaluación - autoevaluación</p> <p><u>Indicadores:</u> - Habilidades - Manejo de contenido. - Actitudes. - Resolución de problemas. - Respuestas acordes a la temática.</p>

Nº2

Páginas web y Videos

Unidad 4: “Somos civilizaciones americanas”

- En el siglo XXI a veces no basta con las imágenes, con las letras o con una sala para educar y aprender. En el siglo XXI hay miles de formas para conocer el mundo. Aprovechemos los avances del presente para descubrir nuestro pasado.

- A continuación, se entregan un listado de videos y páginas web que puedes revisar para conocer más acerca de la unidad que veremos durante las próximas clases.

Links Páginas web:

Página educativa y didáctica resumen:

http://odas.educarchile.cl/objetos_digitales/odas_sociedad/grandes_civilizaciones_pr_ehispanicas/index.html

- Los Mayas:

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/766/Los-Mayas-alimentacion-sociedad-religion>

<http://literaturaymundomaya.blogspot.cl/2015/04/la-reinas-mayas-guerreras-chamanas.html>

<https://mujeresaborigenes.wordpress.com/mayas/reina-roja/>

<http://resumen-corto.blogspot.cl/2013/07/resumen-corto-de-la-cultura-maya.html>

- Los Incas:

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/782/Incas-rol-del-hombre-y-la-mujer>

<http://historiaroldelamujer.blogspot.cl/2010/11/el-rol-de-la-mujer-durante-el-incanato.html>

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/781/Incas-economia-construcciones-religion>

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/779/Los-Incas>

- Los aztecas:

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/768/Civilizacion-Azteca>

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/770/Aztecas-economia-alimentacion>

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/776/Aztecas-costumbres-y-religion>

<https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/775/Sistema-de-numeracion-y-escritura-azteca>

Links Videos YouTube:

Videos Vistos en clases:

- <https://www.youtube.com/watch?v=i4a7ukZxwSs>

- <https://www.youtube.com/watch?v=9yc4JIMcZQg>

Qué nos heredaron los mayas, Incas y Aztecas:

- <https://www.youtube.com/watch?v=nmuNyOZln-o>

Los mayas, Incas y Aztecas resumen:

- <https://www.youtube.com/watch?v=y4nvlKXmqX4>

- <https://www.youtube.com/watch?v=2Vn-B4Hn9z0>

El viaje de Zamba a los mayas, Incas y Aztecas:

- https://www.youtube.com/watch?v=vvFwuw_xIng

Los Mayas:

- <https://www.youtube.com/watch?v=ENy0siDpz2M>

Incas (Ver la lista de reproducción completa que trata de esta civilización):

https://www.youtube.com/watch?v=bNr0vTRZPYg&index=7&list=PL884DIAb9aP5I0n19JBY8UJw1M340_x5V

Aztecas (Ver la lista de reproducción completa que trata de esta civilización):

<https://www.youtube.com/watch?v=zW0XiJa9t04&index=8&list=PL884DIAb9aP5MWx7QzRlP5WoGPIGvLfn8>

Si quieres profundizar tus conocimientos ver:

- <https://www.youtube.com/watch?v=oPPzv5pMICI>

- https://www.youtube.com/watch?v=k9cIbZ_JpyI (Mayas)
- <https://www.youtube.com/watch?v=F6xImg2ismA> (Azteca)
- <https://www.youtube.com/watch?v=diEgxorsj4s> (Inca)

Preguntas Clase N°1

- 1) ¿Cómo se llamaba el dios principal de los Incas? ¿Cuál era su atribución?
- 2) ¿Cuáles serían las semejanzas y diferencias entre la sociedad Inca y la sociedad actual? (Mínimo 3 semejanzas y 3 diferencias)
- 3) ¿Cuáles serían las semejanzas y diferencias entre la sociedad Maya y la sociedad actual? (Mínimo 3 semejanzas y 3 diferencias)
- 4) ¿Cuáles serían las semejanzas y diferencias entre la sociedad Azteca y la sociedad actual? (Mínimo 3 semejanzas y 3 diferencias)
- 5) ¿Qué aspectos caracterizaban al pueblo Inca como un pueblo Guerrero? ¿Cómo era su ejército?
- 6) ¿Quién era Quetzalcóatl y cuál era su importancia dentro de la cultura Azteca?
- 7) ¿Qué costumbres Mayas te llamaron la atención?
- 8) ¿Cuáles son los adelantos tecnológicos mayas que más te llamaron la atención?
- 9) ¿Cómo era la organización política azteca?
- 10) ¿cómo estaba dividida la sociedad Maya?
- 11) ¿Qué similitudes puedes encontrar entre la cultura Azteca y los Romanos?
- 12) Puedes identificar una similitud entre la organización social de los Aztecas, Mayas, Incas y la de nosotros
- 13) ¿Para qué se hacían los sacrificios Aztecas?
- 14) ¿Qué similitudes puedes encontrar entre la cultura Maya y los griegos?

Presentación Ppt. (Elección de personajes)


Diapositiva N° 1



Personajes Para Redes Sociales.

Diapositiva N° 2

¿Cuales son las reglas del Juego?

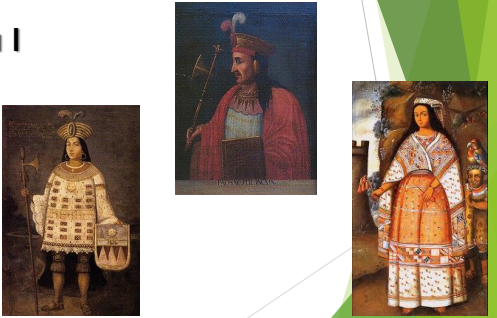


- Tienen **1** comodín del grupo
- El que se pica o se amurra pierde
- 1 Respuesta buena: **civilización**
- 2 Respuestas buenas **Civ + Personaje**
- La ultima palabra la tienen los **jueces.**

Diapositiva N° 3

Listado de personajes Incas

- ▶ Túpac Amaru I
- ▶ Pachacútec
- ▶ La Coya




Diapositiva N° 4

Túpac Amaru I

A la llegada de los españoles, gobernaba en el trono incaico Atahualpa, el cual es considerado el ultimo emperador inca. Sin embargo, tras su muerte, lo suceden 4 herederos legitimos ubicados en Vilcabamba (una de las pocas ciudades que estaban en soberanía inca). El cuarto es Tupac Amaru, con el se da fin a la resistencia absoluta de los incas contra los españoles. Su importancia por ende radica en mostrar su rol político y administrativo, pero con mayor fuerza sobresaltar la idea de una persona revolucionaria y que se oponía a las imposiciones de los españoles.

¿Y Túpac Amaru II?



Diapositiva N° 5

Pachacútec

La importancia de este personaje radica en su rol político y administrativo solamente, ya que fue gracias a él que la civilización inca adopta la condición de imperio.

¿Los incas nacen siendo Imperio?



Diapositiva N° 6

La coya

Bajo la idea de mostrar una visión amplia y justa de la historia, la Coya, que es la esposa del Inca (gobernante inca) viene a reflejar cual era el rol de la mujer (al menos una parte de ella), ya que se trata de una mujer importante al interior de los principales grupos de poder. Se podría señalar el rol de la mujer de estratos más bajos, pero es sabido que de eso casi no existen fuentes, es un problema transversal en la época, sus deberes, sus labores, etc.

¿De qué se encargaban las mujeres incas?



Diapositiva N° 7

Listado de personajes Mayas

► Zamná:



► Kukulcán



Diapositiva N° 8

Zamná

Fue un sacerdote, considerado uno de los fundadores de la cultura Maya y que como fundador influencio en el levantamiento de ciudades importantes. A su vez influencia la religión en la cultura Maya, la cual es muy característica y más notoria a diferencia a las otras culturas precolombinas.

¿Y que características tiene la cultura Maya?



Diapositiva N° 9

Kukulkán

Kukulkán es una deidad de la mitología maya. Tiene semejanzas con la Serpiente Emplumada, divinidad cuyo culto es uno de los más relevantes en Mesoamérica y está relacionada con el viento y el agua. Para algunos investigadores este dios es el mismo Quetzalcóatl (en náhuatl: serpiente emplumada)

¿Quiénes estaban antes de los Mayas y Aztecas ahí?



Diapositiva N° 10

Listado de personajes Aztecas

► Guerrero Jaguar



► Cuauhtémoc

Diapositiva N° 11

Guerrero Jaguar

El guerrero jaguar fue parte importante del imperio azteca en la función de protección y anexión de nuevos territorios. Su importancia radica principalmente en que fue un guerrero de elite que provenía de las **capas bajas de la sociedad** y era la principal fuerza militar de los aztecas en contraposición a los guerreros águila, que eran militar provenientes de la **nobleza** y que sus funciones estaban más relacionada al espionaje, explorador, mensajeros, entre otros.

¿Podría Age Of Empires II Aportarnos información de esta cultura ?



Diapositiva N° 12

Cuauhtémoc

Fue el último emperador azteca que fue abatido por **Hernán Cortes**. Se destaca su figura importante en cuanto al ámbito político pero se resalta aún mas su rol como defensor de su cultura frente a la invasión de los españoles.

¿Y qué andaba buscando Cortes por estas tierras?



Presentación Ppt. (Comunicación oral y corporal)

Diapositiva N° 1

APRENDAMOS A COMUNICARNOS

PROF. LUIS LÓPEZ

Diapositiva N° 2

LENGUAJE

- CAPACIDAD PROPIA DEL SER HUMANO PARA EXPRESAR PENSAMIENTOS Y SENTIMIENTOS POR MEDIO DE **LA PALABRA.**

Diapositiva N° 3

EXPRESIÓN ORAL

- ES LA DESTREZA LINGÜÍSTICA RELACIONADA CON LA PRODUCCIÓN DEL DISCURSO ORAL.
- ES UNA **CAPACIDAD** COMUNICATIVA
- CONSTA DE UNA SERIE DE MICRO DESTREZAS:
 - APORTAR INFORMACIÓN Y OPINIONES
 - MOSTRAR ACUERDO O DESACUERDO.
 - SABER EN QUÉ CIRCUNSTANCIAS ES PERTINENTE HABLAR Y EN CUÁLES NO.

Diapositiva N° 4

EXPRESIÓN CORPORAL


es una de las formas básicas para la comunicación **no verbal.**

A veces los gestos o movimientos de las manos o los brazos pueden ser una guía de Los pensamientos o emociones subconscientes.

Diapositiva N° 5

EXPONER

- PONER ALGO DE FORMA QUE PUEDA SER VISTO O ENTENDIDO POR LOS DEMÁS



Diapositiva N° 6

INTELIGENCIA EMOCIONAL

- INTELIGENCIA: CAPACIDAD PARA ESCOGER LAS MEJORES OPCIONES EN LA BÚSQUEDA DE UNA SOLUCIÓN
- EMOCIONAL: RELACIONADO A LAS EMOCIONES O SENTIRES DEL SER HUMANO.

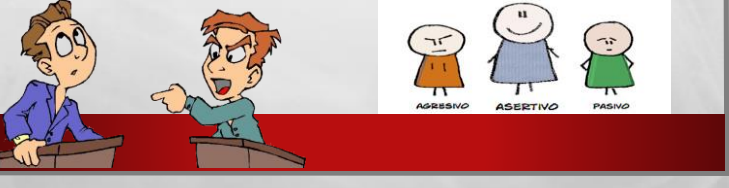
“CAPACIDAD PARA RECONOCER Y MANEJAR LAS EMOCIONES PERSONALES Y LUEGO LAS DE OTROS O CON OTROS”



Diapositiva N° 7

ASERTIVIDAD

- ES UNA **HABILIDAD SOCIAL** QUE PERMITE A LA PERSONA COMUNICAR SU PUNTO DE VISTA DESDE UN **EQUILIBRIO** ENTRE UN **ESTILO AGRESIVO** Y UN **ESTILO PASIVO** DE COMUNICACIÓN
- UNA CUALIDAD O COMPORTAMIENTO QUE POSEEN CIERTOS INDIVIDUOS DE COMUNICAR Y DEFENDER SUS PROPIOS **DERECHOS E IDEAS, RESPETANDO** A LOS DEMÁS



Diapositiva N° 8

AHORA USTEDES



Presentación Ppt. (Resumen Civilizaciones Precolombinas)

Diapositiva Nº 1



Diapositiva Nº 2

Concepto de cultura prehispánica o precolombina

- **Pre:** antes.
 - **Colombina:** hace referencia a Cristóbal Colón.
 - **Hispanica:** Hace referencia a la conquista española
- "Son las culturas o Civilizaciones que estaban en América antes de la llegada de los españoles."

Diapositiva Nº 3

¿Quiénes fueron los mayas?

- Fueron una civilización Precolombina ubicada en la zona central de América
- Se organizaron en ciudades-estados como centro político, cultural y religioso.
- Tuvieron bastantes dioses y centraron su vida y arquitectura en la religión.



Diapositiva Nº 4

¿Quiénes fueron los aztecas?

- Fue una civilización Precolombina ubicada en el centro de América, en las riberas del lago Texcoco (México)
- durante el siglo XIII se sometieron a la autoridad del pueblo tolteca, de quienes aprendieron técnicas agrícolas adoptando.
- Su lengua era el Nahuatl
- Se caracterizaron por ser un IMPERIO conquistador y centralizado.



Diapositiva N° 5

¿Quiénes fueron los incas?

- Los incas fueron una de las civilizaciones más grandes de América.
- De una pequeña tribu en los actuales Andes peruanos, se conformó un imperio cuya influencia se extendió desde Colombia a Chile.
- Se caracterizaron por su amplio conocimiento en los cultivos de lugares extremos (terrazas).
- Tenían una organización muy avanzada y productiva



Diapositiva N° 6

Ubicación geográfica

- **Mayas:**
 - Península de Yucatán
- **Aztecas:**
 - El espacio geográfico de este pueblo se extendió desde el valle de México hasta el sur de la península del Yucatán
- **Incas:**
 - Hoy el Imperio inca ocuparía desde el sur de Colombia hasta el río Maule en Chile

Diapositiva N° 7

Ubicación geográfica

UBICACIÓN: LAS CIVILIZACIONES DE AMÉRICA



Diapositiva N° 8



Diapositiva N° 9



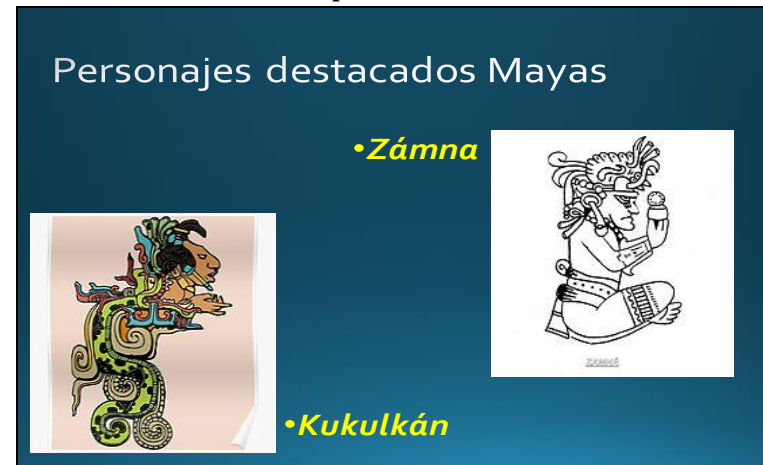
Diapositiva N° 10



Diapositiva N° 11



Diapositiva N° 12



Diapositiva N° 13



Diapositiva N° 14

Lenguaje

- Lengua mayas
- Náhuatl
- Quechua

Doc. 1 Cantidad de hablantes de lenguas originarias

Lengua	Cantidad (aproximada)
Quechua	12 000 000
Guaraní	10 000 000
Aymara	3 000 000
Náhuatl	2 000 000
Lenguas mayas	6 000 000
Mapudungun	200 000

▲ "Las lenguas de Latinoamérica: español, portugués y lenguas indígenas" (2013). En: <http://www.infolatam.com>
Consultado el 12/11/2014.

Diapositiva N° 15

Expresiones artísticas

- El arte mesoamericano (*maya y azteca*) estuvo estrechamente relacionado con el poder político y la religión
- En el arte incaico se desarrolla lo sagrado; arte textil con diseños geométricos y simbólicos



Diapositiva N° 16

Agricultura

- Xochimilco, México
- Ruinas de Pisac, Perú



Diapositiva N° 17



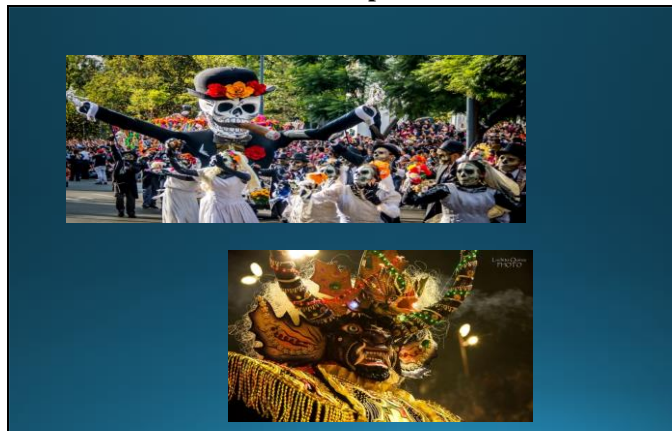
Diapositiva N° 18

Tradiciones religiosas

- Sincretismo cultural
- Carnaval de Oruro (Bolivia)
- Día de los muertos (México)



Diapositiva N° 19



Diapositiva N° 20


La cultura indígena en la actualidad

Visión a favor

- "los pueblos originarios deben ser reconocidos como tales, incluyendo sus derechos ancestrales"

Visión opuesta

- tras casi quinientos años es imposible hacer una distinción entre quienes pertenecen o no a los pueblos indígenas.



Rigoberta Menchú

Sergio Villalobos

Presentación Ppt. (Quien Quiere ser millonario, juego Final)

Diapositiva Nº 1

50:50  


Bienvenidos a



QUIEN QUIERE SER
¡SECO PA LA HISTORIA
QUIEN QUIERE SER

Diapositiva Nº 2

MAYAS





12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva Nº 3

¿QUIEN ERA LA MÁXIMA AUTORIDAD MAYA?

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

50:50  

A: ZAPAMAYA. B: HUEY TATLAONI.

C: EL MAYA. D: MAYEQUE.

Diapositiva Nº 4

¿EN QUE SE BASABA LA ALIMENTACIÓN DE LOS MAYAS?

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €



50:50  

A: TRIGO. B: ARROZ.

C: ALMENDRAS. D: MAÍZ.

Diapositiva N° 5

LOS MAYAS ESTABAN UBICADOS EN LA ZONA QUE CORRESPONDE A LOS ACTUALES PAÍSES DE:

50:50  



A: MÉXICO, GUATEMALA Y HONDURAS B: MÉXICO, GUATEMALA Y PERÚ

C: PERÚ, BOLIVIA Y CHILE. D: MÉXICO Y ESTADOS UNIDOS.

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 6

¿CUALES ERAN LAS CLASES SOCIALES DE LOS MAYAS?

50:50  

A: SA CERDOTES/ NOBLEZA / COMERCIANTE S/ ARTESANOS/ ESCLA VOS

B: SA CERDOTES/ NOBLEZA / ESCLA VOS



C: MEXICA S/ OLMECA S/ INCA S/ AZTECA S

D: CALPULLI/ GUERREROS/ ARTESANOS/ ESCLA VOS

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 7

LA ORGANIZACIÓN POLÍTICA DE LOS MAYAS ERA PARECIDA A LA DE LOS GRIEGOS PUESTO QUE SE ORGANIZABAN EN:

50:50  



A: CIUDADES-ESTADO B: PAÍSES

C: CIUDADES. D: COMUNAS.

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 8

¿COMO SE LLAMAN LOS DOS (2) CALENDARIOS PRINCIPALES DE LOS MAYAS?

50:50  

A: GLIFOS Y CUADRADOS B: CALPULLI Y NAHUATL

C: TZOLKIN Y HAAB D: POR ERAS Y POR RUEDA

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 9

INCAS



12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 10

¿QUE ERA EL AYLLU?

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

50:50  



A: BASE DE LA SOCIEDAD INCA B: HIJO DEL INCA

C: GOBERNANTE D: LOS ESCLAVOS

Diapositiva N° 11

LA CIVILIZACIÓN INCA SE UBICÓ EN UN ESPACIO GEOGRÁFICO EN DONDE HOY EN DÍA SE EMPLAZAN LOS PAÍSES DE:

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

50:50  

A: CHILE, ARGENTINA, URUGUAY, PARAGUAY, MEXICO Y HONDURAS B: PERÚ, CHILE, BOLIVIA, VENEZUELA, BRASIL Y PARAGUAY

C: COLOMBIA, ECUADOR, CHILE, BOLIVIA, PERÚ Y BRASIL D: COLOMBIA, CHILE, ECUADOR, PERÚ, BOLIVIA Y ARGENTINA.

Diapositiva N° 12

¿CUAL ERAN LOS NOMBRES DE LOS BARRIOS QUE DIVIDIAN POLÍTICA Y ADMINISTRATIVAMENTE A LOS INCAS?

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €



50:50  

A: CONTISUYO, COLLA SUYO, CHUNCHAY SUYO Y ANTISUYO. B: CUZCO, TENOCHTITLÁN, MACHU PICHU

C: CONSTISUYO Y COLLASUYO D: CONSTITUYO, CUZCO, TENOCHTITLÁN Y MACHU PICHU

Diapositiva N° 13

SERIE DE CUERDAS ANUDADAS, DE DIFERENTES COLORES Y ESPESORES, DONDE LOS FUNCIONARIO REALES REGISTRABAN INFORMACIÓN DE LO QUE OCURRÍA DENTRO DE SU TERRITORIO. NOS REFERIMOS A:

50:50  

A: CARACAS B: COLLAS
C: QUIPUS D: COÑAC

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 14

¿ COMO SE LLAMABA LA LENGUA DE LOS INCAS?



50:50  

A: QUECHUA B: NAHUATL
C: AYMARÁ D: MAPUDUNGUN

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 15

¿ COMO SE LLAMABA EL DIOS DEL SOL INCA?

50:50  

A: QUETZACDATL B: PACHAMAMA
C: EL INCA D: INTI

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 16

AZTECAS



50:50  

12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Diapositiva N° 17

¿Cuál fue la ciudad ciudad-capital del Imperio Azteca?

12 ● 1 millón
11 ● 500.000 €
10 ● 250.000 €
9 ● 100.000 €
8 ● 50.000 €
7 ● 25.000 €
6 ● 10.000 €
5 ● 5.000 €
4 ● 1.000 €
3 ● 500 €
2 ● 250 €
1 ● 100 €

50:50  

A: TIKAL B: MACHU PICHU
C: TEXCOCO D: TENOCHTILÁN

Diapositiva N° 18

¿Quiénes componían la base de la sociedad Azteca?

12 ● 1 millón
11 ● 500.000 €
10 ● 250.000 €
9 ● 100.000 €
8 ● 50.000 €
7 ● 25.000 €
6 ● 10.000 €
5 ● 5.000 €
4 ● 1.000 €
3 ● 500 €
2 ● 250 €
1 ● 100 €

50:50  

A: SIERVOS Y ESCLAVOS B: EL TATLADNI
C: JEFES MILITARES D: SACERDOTES

Diapositiva N° 19

¿Dónde se ubicaba el Imperio Azteca? :

12 ● 1 millón
11 ● 500.000 €
10 ● 250.000 €
9 ● 100.000 €
8 ● 50.000 €
7 ● 25.000 €
6 ● 10.000 €
5 ● 5.000 €
4 ● 1.000 €
3 ● 500 €
2 ● 250 €
1 ● 100 €



50:50  

A: Entre Colombia y el río Maule B: PENÍNSULA DE YUCATÁN
C: VALLE DE MÉXICO D: Valle Central

Diapositiva N° 20

LA LENGUA DE LOS AZTECAS (MEXICAS) ERA:

12 ● 1 millón
11 ● 500.000 €
10 ● 250.000 €
9 ● 100.000 €
8 ● 50.000 €
7 ● 25.000 €
6 ● 10.000 €
5 ● 5.000 €
4 ● 1.000 €
3 ● 500 €
2 ● 250 €
1 ● 100 €

50:50  

A: QUECHUA B: NAHAUTL
C: MAYENSE D: MEXICANO

Diapositiva N° 21

Especie de "jardines flotantes" o "islas artificiales" elaboradas por los aztecas, que permitían ganar terrenos cultivables al lago Texcoco y expandir su ciudad". EL TEXTO SE REFIERE A:

12 ● 1 millón
11 ● 500.000 €
10 ● 250.000 €
9 ● 100.000 €
8 ● 50.000 €
7 ● 25.000 €
6 ● 10.000 €
5 ● 5.000 €
4 ● 1.000 €
3 ● 500 €
2 ● 250 €
1 ● 100 €

50:50  

A: TERRAZA B: ROZA

C: ARADO D: CHINAMPA

Diapositiva N° 22

*La visión azteca del cosmos, así como la de todos los pueblos precolombinos, estuvo fuertemente influenciada por la religión. En función de esto ¿Cuál de las siguientes características **NO** es parte de sus tradiciones religiosas?:*

12 ● 1 millón
11 ● 500.000 €
10 ● 250.000 €
9 ● 100.000 €
8 ● 50.000 €
7 ● 25.000 €
6 ● 10.000 €
5 ● 5.000 €
4 ● 1.000 €
3 ● 500 €
2 ● 250 €
1 ● 100 €

50:50  

A: ADORACIÓN AL DIOS INTI B: VISIÓN CLÍCICA DEL TIEMPO

C: SACRIFICIOS A SUS DIOS D: LA LUCHA ENTRE EL BIEN Y MAL

N°7

Compromisos de trabajo

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 1, compuesto por *María de Los Ángeles, Colomba, Marcelo y Delicia*. Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que nos faltan estas habilidades:

- **Tomar en cuenta las ideas de todos y todas los integrantes.**
- **Llegar a acuerdos entre todos y todas.**
- **No dejar todo el trabajo a una persona.**
- **Hacer las cosas de manera equitativa.**

Para lograr poseer estas habilidades nos comprometemos como grupo a:

- **Estar más abiertos a las opiniones de los otros y otras.**
- **Más participativos en dar la opinión y hacer las labores.**

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 2, compuesto por *Nicol, Benjamín C, María Paz y Sebastián*. Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que estas son nuestras debilidades:

- **No prestar atención a las opiniones de los demás.**
- **Mala distribución de las tareas y falta de comunicación.**
- **No hay responsabilidad ni compromiso.**
- **Poca seriedad.**
- **Trabajo en equipo muy poco equitativo (no es igual para todos)**
- **Discusiones constantes**

Para lograr cambiar lo anterior y mejorar nos comprometemos como grupo a:

- **Repartirse las tareas de forma igualitaria y con tiempo.**
- **Aportar todos al trabajo del grupo.**
- **Preguntarse que necesita el otro.**

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 3, compuesto por *Camila, Dayris, Antonia y Milton*.
Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que estas son nuestras debilidades:

- **Dejar todo para última hora.**
- **Falta de compromiso con el grupo.**
- **Falta de trabajo equitativo. (no son para todos iguales)**
- **Falta de concentración.**
- **Amurarse por ciertas cosas personales.**

Para lograr cambiar lo anterior y mejorar nos comprometemos como grupo a:

- **Organización más efectiva.**
- **Ponerle más ganas a hacer las cosas.**
- **Concentración.**
- **Compromiso.**
- **responsabilidad.**

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 4, compuesto por *Sarai, Martín, Aylinee y Miguel*. Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que estas son nuestras debilidades:

- **No hay organización.**
- **No se deja tiempo para hacer las cosas.**
- **Atrasos e irresponsabilidades con los plazos.**

Para lograr cambiar lo anterior y mejorar nos comprometemos como grupo a:

- **No hacer las cosas apurados, anticipándose a los plazos.**
- **Dejar los problemas personales afuera.**
- **Organizarse mejor como grupo.**

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 5, compuesto por *Mateo, Maximiliano, Florencia e Ignacia*.
Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que estas son nuestras debilidades:

- **Falta de preparación.**
- **Falta de atención y participación durante las clases.**

Para lograr cambiar lo anterior y mejorar nos comprometemos como grupo a:

- **Ser más responsables.**
- **Comentar y participar en el grupo con más ideas y creatividad.**
- **Cumplir los plazos.**

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 6, compuesto por *Valeria, Matías, Diego y M. Ignacia*.
Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que estas son nuestras debilidades:

- **No hay acuerdo**
- **no hay organización.**
- **Existe mala división de tareas, dejando todo el trabajo en una persona.**
- **Irresponsabilidad**

Para lograr cambiar lo anterior y mejorar nos comprometemos como grupo a:

- **Conversando las cosas que se harán.**
- **Organizar mejor sus tiempos en la sala.**
- **compromiso de todos y todas en los próximos trabajos.**
- **Cada uno se hace cargo de una tarea que deberá cumplir.**

Hola:

Nosotros somos el Grupo N° 7, compuesto por *Erwin, Yertys, Mayra y Benjamín Y.*
Nosotros nos hemos analizado como grupo de trabajo y descubrimos que estas son nuestras debilidades:

- **Desacuerdos.**
- **Separaciones de integrantes.**
- **Falta de comunicación.**
- **Falta de trabajo individual y colectivo.**
- **Individualismo (solo pienso en lo que yo quiero, sin importarme los demás)**

Para lograr cambiar lo anterior y mejorar nos comprometemos como grupo a:

- **Solucionar los conflictos individuales para aportar al grupo.**
- **Expresar más las ideas (todos y todas)**
- **Ponerle ánimo y trabajar más.**
- **Tomar las opiniones de todos y todas en cuenta para hacer las cosas.**

N°8

Revisión de avance RR. SS por grupo

Día: 18-Nov / Hora: 21:00 hrs.

N° Grupo: 1

Puntos Altos (a destacar):

- Muy buena descripción, clara, precisa y refleja que hay conocimiento de quien es el personaje.
- Publicaciones desde el primer día de la actividad.
- Buenos Hashtag.
- Destaca la imagen de los Incas y la comparación con el modo ritual de los Aztecas (como reflejo de la clase donde se vio esa materia)
- Leyendas acorde a las imágenes y con buen manejo de contenido.
- Buena imagen y leyenda en la foto de la península de Yucatán y la del Tzolkin (calendario religioso).
- Buen detalle de la abeja maya jajajja

Puntos Bajos (a mejorar)

- Sin Puntos bajos considerables.

Día: 18-Nov / Hora: 21:20 hrs

N° Grupo: 2

Puntos Altos (a destacar):

- Muy buena foto de perfil.
- Buena foto inicial.
- Buena descripción de la fotografía

Puntos Bajos (a mejorar)

- Muy pocas publicaciones (Por lo tanto, no se puede dar mayor ayuda o revisión).
- Faltan fotos e información de las otras civilizaciones (vistas en clases).
- Falta una descripción del personaje para saber quién es.

Día: 18-Nov / Hora: 21:30 hrs

N° Grupo: 3

Puntos Altos (a destacar):

- Muy buena descripción, clara, precisa y refleja que hay conocimiento de quien es el personaje.
- Publicaciones desde los primeros días de la actividad.
- Muy buenas imágenes del personaje y las leyendas son cercanas, en lenguaje redes sociales.
- Buena relación de la descripción del personaje con la foto de Tenochtitlan
- Leyendas acorde a las imágenes y con buen manejo de contenido.
- Buen trabajo

Puntos Bajos (a mejorar)

- Faltas pequeñas de ortografía, redacción y tildes. (Foto 1: estaré, conocerán, civilización)
- Falta de coherencia entre el “Es y el Soy” foto 3
- Faltan publicaciones acerca de las otras civilizaciones. (Mostrar conocimientos vitos en clases)
- Podrían escribir ciertos Hashtag que den característica de la foto.
- En la fotografía de la escritura, la descripción que se da es sobre la NUMERACIÓN no sobre la ESCRITURA... Ya que el sistema VIGESIMAL se utiliza para contar de 20 en 20. Si era de los aztecas (Muy bien) pero su idioma era el NAHUALT.

Día: 18-Nov / Hora: 21:40 hrs

N° Grupo: 4

Puntos Altos (a destacar):

- Buena foto de perfil.
- Buenos Hashtag.
- Destaca la imagen de la declaración de héroe en Guatemala (Historia traída al presente.)
- Leyendas acorde a las imágenes y con buen manejo de contenido.
- Buen detalle el de preguntar sobre la ropa

Puntos Bajos (a mejorar)

- En la descripción falta más información acerca de quién es el personaje
- En la declaración de Héroe podría decirse porque es declarado.
- Faltan fotos e información de las otras civilizaciones (vistas en clases).
- Podrían subir más contenido por día

Día: 18-Nov / Hora: 21:50 hrs.

N° Grupo: 5

Puntos Altos (a destacar):

- ¿?

Puntos Bajos (a mejorar)

- No hay publicaciones.
- No hay avance ni interés en la actividad.

Día: 18-Nov / Hora: 22:00 hrs

N° Grupo: 6

Puntos Altos (a destacar):

- Muy buena foto de perfil.
- Buena foto inicial, la cual refleja claramente lo visto en clases y el manejo del contenido.
- Buena descripción de la fotografía inicial con manejo de contenido claro.
- Excelente. Tienen publicaciones desde los primeros días de la actividad.
- Muy buen manejo de información y relación foto con leyenda.
- Buena información acerca de los Mayas en las 3 fotografías.
- Actividad constante en la red social.
- Se demuestra interés por la actividad y desarrollo de la investigación.

Puntos Bajos (a mejorar)

- Falta una descripción del personaje para saber quién es.
- En la foto de Túpac Amaru II hay una confusión entre el emperador Túpac Amaru I y el líder revolucionario que visitó aquel día al curso.
- En una foto de los Mayas dice los mayas se ubicaban en tal o cual lugar, mientras en la otra dice nosotros los Mayas, siendo que el personaje es INCA...
- Errores ortográficos: (se Basó) y de redacción.
- Faltan los Aztecas.

Día: 18-Nov / Hora: 22:10 hrs

Nº Grupo: 7

Puntos Altos (a destacar):

- Muy buena foto de perfil.
- Buena foto inicial, con bastante información investigada fuera de clases.
- Muy buena segunda fotografía y buena descripción de esta misma.
- Buena 3ª fotografía y con una leyenda acorde a la temática tratada.
- en la 4ª Foto se explica muy bien mediante la leyenda (Excelente)
- Buena leyenda y fotografía acorde en las imágenes 5, 7, 8, 9 y 10.
- Precisa y concisa la leyenda de la imagen 6 pero muy buena para entender a la civilización.
- Excelente trabajo, con constantes publicaciones, buenas descripciones y fotografías en cada una de ellas, además de mostrar compromiso por la actividad y un trabajo investigativo fuerte fuera de la sala de clases.

Puntos Bajos (a mejorar)

- Falta una descripción del personaje para saber quién es.
- Faltan publicaciones acerca de las otras dos civilizaciones Pre Hispánicas. (Esto se evaluará)

Nº9

Bitácora de Realización de Clases.

06/11/2017

Inicio: 09:45

Fin: 11:15

Clase Nº1:

Obj. Contextualizar a los estudiantes en el periodo temporal de las civilizaciones americanas.

Realización real de la clase:

Se les contextualiza en la época que se trabajará dejando clara la ubicación geográfica, los nombres de las 3 civilizaciones, algunas características de cada una de ellas, además se comprueban conocimientos previos que posean los y las estudiantes.

Llama la atención que la disposición no es de las mejores ya que dejan en claro de manera oral y con tono de desgano que ya habían visto esta materia y no entendían porque debían repetir el contenido, cito textual: “¿Otra vez con esto?” “Pero si ya lo vimos en 4º”

Posteriormente se busca llamar su atención y lograr una motivación más fuerte de su parte mediante datos curiosos de algunas civilizaciones como la cantidad de papas que produjeron los incas y la forma de cultivo de los mayas y aztecas.

Finalizada el inicio de la clase con la activación de conocimientos y una breve introducción a lo que será la nueva modalidad que se empleará para la unidad se les da la indicación de dirigirse al laboratorio de computación.

Ya en la sala de computación se les ordena por los grupos en los cuales trabajarán y por medio de un juego rápido (cachipún) se les da la opción de elegir, entre 14 opciones, las dos preguntas que más les acomoden como grupo.

Posteriormente se les pasa a mostrar una serie de videos resúmenes que explican lo que son la cultura Inca, además de evidenciar las diferencias entre Mayas y Aztecas, Nombre de videos a continuación:

¿Qué diferencia a los aztecas de los mayas - CuriosaMente 68

¿Quiénes fueron los Incas - CuriosaMente 82

Los Mayas Incas y Aztecas Videos Educativos para Niños

Cosas que les debemos a los MAYAS INCAS y AZTECAS

Entremedio de cada video se realizaban pausas para ir reforzando conocimientos entregados por el material audiovisual o bien para ir cuestionando ciertas cosas que se mostraban.

Posteriormente se les da tiempo para que de manera individual y colectiva (con sus grupos de trabajo) investiguen y respondan las dos preguntas que seleccionaron al inicio del desarrollo.

Finalmente se realiza una retroalimentación y síntesis de lo visto durante la clase poniendo énfasis en un correo que fue enviado con anterioridad por el docente con la finalidad de entregar a los estudiantes un incentivo investigativo agrupando los principales materiales audiovisuales y páginas web donde se puede encontrar información sobre la unidad completa.

Se despide el docente recordando que las preguntas se deberán resolver la próxima clase, lo cual permitirá seleccionar el personaje que se utilizará en la red social a trabajar.

08/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°2:

Obj. Reconocer la red social que se utilizará durante el proceso evaluativo.

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

En la pizarra se expone el objetivo de la clase posteriormente en sala se explica a groso modo la modalidad innovadora que se aplicará como sistema evaluativo para la unidad la cual se introdujo investigativamente la clase anterior.

Al contarles existe extrañeza en ellos, pero a la vez deseo de saber de qué se trata.

Se les pide el traslado completo de todos y todas al laboratorio de computación para desarrollar la actividad, con la salvedad que los computadores estarán apagados durante la explicación (Con el fin de mantener la concentración y dinamismo del juego)

Se realiza un cachipún grupal para designar el orden de los grupos que pasarán a responder las preguntas que quedaron pendientes de la clase anterior.

Se exponen las reglas del juego (Se adjunta Power Point con reglas)

Mediante contestan y adjuntándose a la regla de 1 pregunta buena civilización, 2 preguntas buenas civilización y personaje se va designando el personaje que deberán utilizar junto al correo, nombre de usuario y clave de acceso.

Además, en el Power point cada vez que seleccionaban su personaje se les mostraba una pequeña reseña donde se exponía la importancia y rol de su personaje elegido, con el fin de motivar la investigación y conocimiento del mismo, dotándolo de características propias, lo cual va acompañado de una pregunta fácil de contestar que deberá ser resuelta en los muros de cada red social como motivador de investigación y primera publicación. (Detalles en el Power point)

Al tener todos seleccionado su personaje se les permite prender un computador por grupo donde reconocieron la red social, aclarando dudas acerca de la modalidad de uso.

Progresivamente los grupos van evidenciando problemas logísticos con la red social Facebook, mientras otros comienzan a avanzar con publicaciones e interacciones propias de la red social (Fotografías, videos, posteos en el muro, etc.) Además, iban contestando la pregunta que se les dio en el Power Point.

Finalmente, se les expuso las pautas de evaluación que se utilizarán durante el proceso educativo completo, además de recalcar la buena utilización de una herramienta cercana y muy útil para el aprendizaje desde el hogar y la cotidianeidad.

Aclaradas las dudas, explicadas las pautas y solo a cuestras las problemáticas propias de la red social en cuestión. Se despide a los alumnos y se les deja ir a recreo.

09/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°3:

Obj. Realizar cartas para los viajeros de las civilizaciones Prehispánicas.

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

En la pizarra se tiene escrito un formato básico de escritura para una carta semi formal (Localidad de escritura, fecha, presentación, a quien va dirigida, conocimientos previos, 2 preguntas mínimas y finalmente la despedida)

Se continua con ciertos cuestionamientos acerca de lo que ellos conocen sobre las 3 culturas precolombinas, activando conocimientos previos y fomentando el debate grupal.

Posteriormente se pasa a designar una civilización por cada grupo (quedando distribuido 1 civilización por grupo donde: 3 cartas fueron para los Incas, 2 para los Mayas, 2 para los Aztecas)

Se explican las instrucciones: Escribir una carta para los viajeros de la civilización que se les asignó exponiendo sus dudas acerca de la civilización, las cuales serán contestadas por los personajes que la próxima semana visitarán al curso (Esto como una herramienta constructivista, donde ellos marcan la pauta de lo que desean revisar durante las clases, además de lograr el nexos necesario entre el presente y el viaje del personaje del pasado).

Se les da el tiempo adecuado para generar las preguntas mientras se trabaja de forma individual con los grupos para generar un compromiso grupal acerca de una mejora en el trabajo progresivo que se realizará, en consideración a lo que fue la unidad anterior y sus labores pasadas (Unidad Grecia y Roma, vista con juego de roles y evaluada con una

dramatización). Esto con el fin de limar asperezas entre los integrantes y hacerlos conscientes de sus actos en el trabajo colaborativo.

La actividad anterior quedó plasmada en un documento Word el cual se les enviará posteriormente a los y las estudiantes vía correo, además de imprimirlo para que lo tengan en su cuaderno (Formato: Lo que estábamos haciendo mal, Lo que debemos mejorar para alcanzar las habilidades necesarias. Todo esto de manera voluntaria y creado por ellos).

Posteriormente se reciben las cartas terminadas, las cuales se introducen en un sobre con nombre y civilización a la cual va dirigida.

Se despide a los estudiantes y se les agradece su participación.

13/11/2017

Inicio: 09:45

Fin: 11:15

Clase N°4:

Obj. Analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Incaica

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

Se escribe el objetivo de la clase en la pizarra (destacar que se llegó más temprano a la sala para tener las fotografías distribuidas y pegadas en toda la sala de clases.)

Posteriormente se deja tiempo a la profesora guía que tenía que hablar un tema con el curso, esto es aprovechado para realizar la caracterización del personaje.

Vestido y caracterizado se realiza la entrada como personaje (Túpac Amaru II), presentándose al curso y comiendo papas Incas (Papas fritas rusticas de muchas clases diferentes) esto se realiza con la intención de llamar la atención y entregarlo como característica central de la civilización, la gran cantidad de productos agrícolas que cultivaron y su sistema novedoso de cultivo.

Se recorre la sala conversando con los alumnos acerca de las inquietudes que ellos tienen sobre la civilización en cuestión y sobre el personaje representado, continuamente se va utilizando la pizarra como recurso para ilustrar ciertos conocimientos o para que ellos mismos ilustren su presente (constante juego entre el pasado y el presente por parte del personaje).

Luego de una constante conversación entre el curso y el personaje se enfoca la atención en las imágenes que están distribuidas en la sala como apoyo visual directo.

Se mantiene un constante constructivismo educativo, donde el docente funciona como un mero guía del conocimiento y cuestionamiento que los mismos estudiantes ponen como tema, todo centrado en la civilización incaica y su relación con el presente. Además, se van

repartiendo papas a los alumnos desde el morral donde son trasladadas para que tengan la vivencia de probar sabores diversos de papas y vivan la experiencia de ser un inca culinario.

Seguido de lo anterior se pasa al paso donde se leen las cartas que ellos mismos escribieron en la clase anterior, con lo cual se da una participación focalizada pero que con las respuestas se amplía a todo el curso.

Con cada carta se logra una revisión de diversos tópicos característicos de las civilizaciones

Finalmente se pregunta si existe alguna duda sobre la civilización o es momento de retirarse, a lo cual se responden las ultimas interrogantes y posteriormente el personaje se despide.

Rápidamente existe un cambio de vestimenta, volviendo al curso como profesor y comenzando con una ronda rápida de preguntas abiertas para todo el curso con el fin de retroalimentarse por parte de ellos mismo (Por cada respuesta acertada una décima en su cuaderno como motivador de participación)

Existe una participación completa por parte del curso con lo cual se finaliza y se les da las gracias por participar activamente de la clase.

15/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°5:

Obj. Analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Maya.

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

En la pizarra se escribe una pregunta: ¿Quiénes son los Mayas? De lo cual se desprende un compartir de ideas y conocimientos previos, los cuales van dejando en evidencia el manejo que tienen los y las estudiantes de la temática a tratar.

Luego de esta activación de conocimiento se explica que hoy se analizarán diferentes tópicos que componen y dan forma a esta civilización prehispánica llama “Civilización Maya”. Dejando en claro que esto se analizará con la visita de un viajero: “El sacerdote maya”

Se reparten 7 hojas con 4 glifos cada una, con lo cual se explica que deberán pintar de manera individual los glifos; entregándoles el sentido que ellos deseen, ya que lo que están recibiendo es un tipo de escritura maya que aún no está completamente traducida. Este elemento se utiliza como elemento material tangible de aprendizaje, además que da el paso para realizar el cambio de ropa (de profesor a sacerdote Maya).

Hace su entrada el sacerdote maya con su vestimenta característica (se adjunta fotografía), saluda a los y las estudiantes y les pregunta que es lo que están pintando, se explica más

profundamente el sistema de glifos y se utiliza como rompe hielos del personaje a los alumnos.

Luego el personaje cuenta acerca de su viaje y de lo extraño que le han parecido algunos hechos y objetos del presente, continua la clase con preguntas cruzadas entre el personaje y los alumnos, quienes constantemente cuestionan ciertas costumbres de los mayas, además de concordar en otras formas de vida, consultar sobre organizaciones (políticas, domesticas, sociales, culturales, etc.). Esto ocupa el núcleo del desarrollo.

Entremedio de la clase se seleccionan a 4 estudiantes que pasaron a ser esclavas, explicándoles que posteriormente de la lectura de cartas se explicaría su única forma de mantener la vida o ser sacrificada.

Posteriormente se da uso al recurso de las cartas escritas por ellos los días anteriores, se procede a leer las cartas y a darles respuesta a las preguntas que en ellas hay, lo cual también motiva a la realización de más preguntas por parte de los y las estudiantes del curso.

Finalizando la lectura se explica la importancia que tenía el juego de la pelota para la civilización Maya, y como esta definía situaciones religiosas y vitales entre la población. A las alumnas que se seleccionaron como esclavas se les permite elegir a cualquiera de sus compañeros para que juegue a este deporte y decida si conservaban la vida o eran sacrificados a los dioses.

Seleccionados los participantes se le indica la salida a un lugar más espacioso (el hall del colegio) donde se explican las reglas y se procede a duelos 1 contra 1 donde el ganador conservaba la vida junto a su esclava defendida y el perdedor era sacrificado junto a su esclava defendida en el altar (escenario bastante elevado) frente a todos y todas.

Finalizando esto los y las estudiantes se dirigen a la sala dejando el tiempo suficiente para volver con vestimenta de profesor para la retroalimentación y cierre de clase.

Para culminar la clase se realiza retroalimentación con una serie de preguntas rápidas a la totalidad del grupo curso, con lo cual se evidencia un amplio manejo de la temática ya que la participación es completa (en diversos grados por cada alumno o alumna).

El docente se despide y agradece la participación del grupo curso.

16/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°6:

Obj. Analizar los diferentes tópicos que componen la civilización Aztecas.

Realización real de la clase:

En esta clase se deja la entrada a la profesora guía, quien debía hablar un tema importante con el grupo curso, lo cual se toma como el tiempo necesario para la vestimenta y personificación del campesino mexicano “Emiliano Zapata” (Se adjunta fotografía)

Hace su entrada el personaje explicando su historia de vida, porqué lo llamó el profesor para explicar la civilización Azteca y cuál es su relación con la mencionada cultura prehispánica.

(Emiliano Zapata, nieto del revolucionario mexicano que defendió a los indígenas y campesinos por la conservación de sus tierras, indígenas que eran en su mayoría descendientes culturales de los Aztecas)

La clase se desarrolla con constantes diálogos entre los estudiantes y el personaje, con vivencias del pasado y el presente como juego constante de aprendizaje.

Después de un rato transcurrido se hace la relación de la clase con las cartas enviadas por dos grupos donde se preguntan aspectos de la civilización Azteca. Se responden las interrogantes en conjunto con el grupo curso, realizando constantes dibujos en la pizarra para ilustrar la clase (con participación de los y las alumnas en los dibujos).

Finalmente se pregunta si existen otras interrogantes por parte de la clase, lo cual es respondido mediante negativa, lo cual expresa una sensación de manejo temática. El personaje se despide y se realiza el rápido cambio de ropa.

Se entra a la sala como profesor y se realizan las preguntas a la clase, pero en orden por tópicos (cultura, sociedad, política, economía, geografía, religión, vida cotidiana).

Se despide a los y las estudiantes recordándoles que sus redes sociales están siendo monitoreadas constantemente y se les desea un buen fin de semana.

20/11/2017

Inicio: 09:45

Fin: 11:15

Clase N°7:

Obj. Comprender la importancia de la asertividad y oralidad en la comunicación de las ideas.

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día y su fin de semana.

La sala está ordenada de tal forma que se asemeja a un auditorium pequeño.

La clase comienza complicada ya que existen problemas con algunas alumnas, las cuales son constantemente retiradas de la sala por la inspectora, profesora guía y otros.

Se les explica el porqué del orden de la sala y que actividad realizaremos.

Se presenta un Power point con diversos conceptos que guardan relación con la expresión oral y corporal, además de enfatizar en la necesidad de comunicarse asertivamente.

Se revisa cada concepto y se relaciona con algún ejemplo que lo haga practicable, esto va acompañado de un constante interrumpir por los motivos ya descritos.

Al finalizar la revisión participativa de la presentación visual se procede a dar indicaciones para realizar una pequeña representación donde se haga posible apreciar una actitud comunicativa pasiva, otra agresiva y otra asertiva.

A los y las estudiantes se les da un tiempo de preparación para la representación de su acción comunicativa. Finalizado el tiempo se comienza con las actuaciones de las situaciones cotidianas.

El grupo curso al finalizar la representación de cada grupo debía identificar al comunicador agresivo, pasivo y asertivo dentro de la acción con lo cual se logra el entendimiento de todos y todas acerca de las diferencias en la comunicación

22/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°8:

Obj. Revisión del trabajo progresivo realizado en la red social

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

Se muestra y explica la escala de apreciación numérica que se utilizará como instrumento de evaluación para revisar el trabajo progresivo realizado en las semanas previas con la red social.

Entre las indicaciones está el dirigirse al laboratorio de computación y solo prender un PC por grupo, donde se pasará a realizar la evaluación.

Una vez instalados se comienza el recorrido por los grupos con la escala de apreciación impresa, el computador personal del docente (donde se tienen archivos con las apreciaciones revisadas días antes) y se utiliza el Pc del laboratorio para revisar la red social frente a ellos y ellas.

La escala de apreciación (adjuntada) se divide en dimensiones de conocimientos, habilidades y actitudes; en este sentido los conocimiento y habilidades fueron revisadas por criterio de lo visto en la red social mientras que las actitudes fue una mezcla entre lo visto en la red social, lo visto en clases y la voz de ellos mismos explicando su funcionamiento en el trabajo constante. Eso explica las diferencias en algunas escalas de apreciación en el mismo grupo.

Lo revisado días antes es mostrado a los y las estudiantes para explicarles el porqué de tal o cual puntaje y conversar sobre los puntos altos y los bajos que habían demostrado hasta el momento.

Por cada revisión grupal se realiza una retroalimentación, aclaración de dudas y explicación constante

Al finalizar la revisión en todos los grupos (7 en total) se realiza una retroalimentación general, se motiva a la continuación del trabajo constante y se aclaran las últimas dudas.

23/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°9:

Obj. Sintetizar el conocimiento teórico acerca de las 3 civilizaciones americanas.

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

Se les comenta de manera introductoria que la clase se dividirá en dos secciones, la primera será sintetizar el conocimiento que se ha adquirido en clases anteriores y en la segunda parte se realizará un juego para probar ese conocimiento.

Para la primera mitad de la clase se realiza una clase expositiva apoyada con el elemento visual de una presentación digital, esta se explica y se desarrolla de manera interactiva con el grupo curso, se revisan características relevantes de las 3 culturas precolombinas y se aclaran las últimas dudas recalcando la diferencia entre cada una. (Se adjunta Power point)

Posterior a esto se dan las indicaciones y reglas del juego educativo que se realizará. La modalidad es la del programa de televisión “Quien quiere ser millonario” (Se adjunta Power point)

Se hace pasar a un participante por grupo para que conteste 3 preguntas con la posibilidad de utilizar 3 comodines, uno por pregunta.

Los y las estudiantes se muestran bastante entusiasmados con la actividad, participando, aportando constantemente y mostrando un muy buen nivel en las respuestas.

Son 3 los grupos ganadores, por lo cual se busca mediante preguntas abiertas hacia ellos un desempate, del cual resultará un 1,2 y 3 lugar premiando a cada grupo con diferentes cosas.

Mientras se van haciendo las preguntas el resto del curso también va contestando en caso de no ser resuelta por ninguno de los 3 representantes de grupos.

Se premia a los ganadores y ganadoras del juego y se realiza una síntesis de lo visto, recordando que la próxima clase será la evaluación del trabajo hecho en la red social.

27/11/2017

Inicio: 09:45

Fin: 11:15

Clase N°10:

Obj. Evaluar la unidad mediante exposición del trabajo progresivo.

Realización real de la clase:

Se comienza saludando a los alumnos y alumnas, preguntando como ha estado su día.

Se dan las instrucciones de evaluación en sala para luego invitarlos a pasar al laboratorio de computación.

Se realiza un sistema de ordenamiento para las presentaciones quedando en este orden

Zamná / Pachacutec / La Coya / Cuauhtémoc / Sinchi Roca / Guerrero Jaguar / Tecun Uman

Se realizan las exposiciones donde los y las integrantes del grupo exponen que significa cada fotografía y como realizaron el trabajo, se realizan preguntas de contenido y de apreciación de la modalidad.

Todo esto es evaluado con una rúbrica (se adjunta rúbrica).

Al no alcanzar el tiempo de realizar todas las presentaciones se dejan 4 pendientes para la próxima clase y se pasa a desarrollar la coevaluación y autoevaluación explicando los ítems de evaluación y aclarando dudas.

Se cierra la clase recogiendo las pautas y resumiendo lo expuesto por los compañeros y compañeras en sus presentaciones.

29/11/2017

Inicio: 11:25

Fin: 12:55

Clase N°11:

Obj. Evaluar la unidad mediante exposición del trabajo progresivo.

Realización real de la clase:

Se les indica el movimiento de inmediato al laboratorio de computación donde se terminarán de presentar los últimos grupos.

Se presentan los grupos restantes con la misma modalidad de los grupos anteriores.

Al finalizar se les agradece su participación en la unidad y el compromiso que mostraron con la información compartida mediante la red social. Además, se les informa que esta unidad será parte importante de la tesis de pedagogía del profesor.

Al ser el último día de práctica se dan palabras de despedidas al curso y con eso se cierra la unidad, la práctica y el año.

N°10

Autoevaluación

“Somos Civilizaciones americanas: Incas, Mayas y Aztecas”

Nombre: _____ Fecha: _____

Puntaje: _____ Puntaje Total: 32 pts.

Nota: _____

Objetivo: Autoevaluar mi desempeño demostrado durante el proceso evaluativo de la materia “Somos civilizaciones americanas: Incas, Mayas y Aztecas” (trabajo continuo en la red social y la presentación de esta misma).

Instrucciones: Complete con una **X** en el espacio asignados de acuerdo a los aspectos a ser evaluados.

0: NUNCA

1: RARA VEZ

2: EN OCACIONES MÍNIMAS

3: GENERALMENTE

4: SIEMPRE

ASPECTOS A EVALUAR	0	1	2	3	4
1. Participé y colaboré con mis opiniones e ideas para el trabajo en la red social.					
2. Respeté y toleré las opiniones de mis compañeros y compañeras.					
3. Cumplí con los tiempos y plazos de las actividades programadas por el profesor.					
4. Cumplí con los tiempos y plazos de las actividades programadas por el grupo.					
5. Participé activamente en las clases previas a la evaluación.					
6. Mantuve el orden y el respeto durante las clases tanto con el curso como con los personajes que nos visitaron.					
7. Trabajé activamente en mi grupo tomando responsabilidades y cumpliéndolas.					
8. Mantuve relaciones humanas armónicas y de colaboración con los integrantes del grupo.					

Atendiendo a las respuestas que entregué ¿qué calificación debiera tener en esta unidad?

Nota:

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Puntaje: _____ **Puntaje Total: 24pts.**

Objetivo: Coevaluar el desempeño demostrado de mis compañeros durante el proceso evaluativo de la materia *“Somos civilizaciones americanas: Incas, Mayas y Aztecas”* (trabajo continuo en la red social y la presentación de esta misma).

Instrucciones: Completa la tabla de 0-4 con respecto al desempeño que tuvieron tus compañeros en la participación (trabajo y presentación) del perfil en Redes sociales (Facebook).

0: NUNCA

1: RARA VEZ

2: EN OCACIONES MÍNIMAS

3: GENERALMENTE

4: SIEMPRE

Nota Individual alumno:

Indicadores Evaluativos	Descripción			
1. Responsabilidad, uso del tiempo	Acepta su parte del trabajo, pública o envía contenido a tiempo, completa su trabajo en el tiempo requerido			
2. Adaptabilidad	Acepta cambios con facilidad y acepta crítica constructiva.			
3. Creatividad y originalidad	Soluciona problemas, presenta nuevas ideas, toma iniciativa en las decisiones del grupo.			
4. Habilidad comunicativa	Actitud positiva, apoya las decisiones del grupo, busca consenso.			
5. Habilidad general para el trabajo en grupo	Busca información, es eficaz en las discusiones, buen escuchador, mantiene el ambiente de trabajo.			
6. Habilidades técnicas	Da soluciones técnicas a los problemas, demuestra habilidades para crear nuevos diseños en el perfil de Facebook.			
Nombre de cada Integrante				
Indicadores Evaluativos				
1. Responsabilidad, uso del tiempo				
2. Adaptabilidad				
3. Creatividad y originalidad				
4. Habilidad comunicativa				
5. Habilidad general para el trabajo en grupo				
6. Habilidades técnicas				

Nombre: Curso: Fecha:

- **Objetivo:** Conocer ciertos aspectos que se trabajarán en la unidad “*Somos civilizaciones americanas: Incas, Mayas y Aztecas*”. La información recabada por este instrumento permitirá conocer el punto de inicio, que caminos seguir para lograr un grado óptimo en la adquisición de conocimientos y habilidades en los estudiantes para finalmente saber cuánto se ha aprendido.
- **Instrucciones:** Marcar con una X el recuadro que refleje tus conocimientos a partir de las siguientes categorías:
 - No lo sé
 - Sé algo
 - Lo sé
 - Lo podría explicar

Indicador/Descriptor	No lo sé	Sé algo	Lo sé bien	Lo podría Explicar
<i>Dimensión Conceptual</i>				
1.¿Conoces el concepto de “Civilización Pre-hispánica?”				
2. ¿Quiénes fueron los Aztecas, Mayas e Incas?				
3. ¿Dónde estaban asentadas estas civilizaciones?				
<i>Dimensión Procedimental</i>				
1. A través de imágenes reconocer personajes				
2. Realizar una línea de tiempo con los hechos más relevantes de las culturas americanas prehispánicas				
3. Elaborar una presentación con las costumbres importantes de las civilizaciones americanas				
4. Elaborar un tríptico en base a las organizaciones sociales de las civilizaciones prehispánicas				
<i>Dimensión Actitudinal</i>				
1. Este tema es de mi interés				
2. Me gusta trabajar en grupo				
3. ¿Crees que podrías entender mejor con el formato de juego de roles?				
4. Las redes sociales te parecen un buen instrumento de aprendizaje.				

Lista de Cotejo

Nota:

Nombre: Curso: Fecha:

.....

Puntaje Total: 30 pts. Puntaje Obtenido:

- **Objetivo:** Evaluar a través de un modelo dicotómico el trabajo progresivo realizado por cada grupo en la red social y en relación con su personaje que se le asignó. Evidenciando cumplimiento o ausencia de los indicadores a evaluar.
- **Instrucciones:** Marcar con una X en el espacio SI o NO según corresponda al logro o no logro de la dimensión a evaluar (Conocimientos, habilidades, Actitudes.)

Dimensión	Aspectos a evaluar	Si	No
Conocimientos	Dominan los contenidos en relación a su personaje.		
	Complementan con elementos adicionales de información.		
	Se refleja la adquisición de contenidos y habilidades vistas en clases		
Habilidades	Muestran creatividad en las publicaciones (fotografías y leyenda)		
	Hacen un correcto uso de la red social asignada (Instagram)		
	Evidencian manejo de contenido e información complementaria a la clase sobre la temática abordada.		
Actitudes	Generan un ambiente prospero para el trabajo grupal		
	Trabajo en equipo: Son capaces de superar diferencias, así como también demuestran habilidades de trabajo grupal. (división de funciones y complemento entre los integrantes del grupo)		
	Hacen buen uso del tiempo estipulado, aprovechando las posibilidades comunicacionales/aprendizaje de la red social (Publican contenido durante las semanas previas)		
	Son capaces de resolver conflictos internos y reconocer el valor del trabajo en equipo		

Si: 3 pts.

No: 0 Pts.

Observaciones:

Nota:

RÚBRICA EVALUACIÓN “Somos civilizaciones americanas: Incas, Mayas y Aztecas”.

Nombre: Puntaje ideal: 36 pts. Puntaje Obtenido: _____

- **Objetivo:** Evaluar a través de una Rúbrica de apreciación descriptiva la presentación pública del trabajo realizado en la red social utilizada durante la unidad.
- **Instrucciones:** Marque con una X el casillero que presenta el nivel alcanzado según los criterios explicitados

criterio	Insuficiente (1)	Regular (2)	Suficiente (3)	Excelente(4)
1. Expresión Oral	Su expresión Oral es deficiente, poco clara, no utiliza matices en su voz y su tono de voz es muy bajo, lo cual dificulta afecta el desarrollo la comprensión de su exposición y no logra atención alguna del curso	Muestra manejo oral, pero no en la totalidad de la exposición, teniendo una expresión oral mayormente plana, sin utilizar distintos matices y sin lograr llamar la atención del curso	Su expresión oral cumple con los requerimientos; sin embargo, el tono de voz es lineal, siendo poco atractivo al curso.	Su expresión Oral es muy clara y utiliza un tono de voz fuerte, con distintos matices de voz que logran comunicar de forma atractiva la información al curso.
2. Recopilación de información	La información expuesta en la red social no tiene relación alguna con los temas tratados en la unidad.	La información expuesta en la red social representa levemente los temas tratados en la unidad.	La información expuesta en la red social se ajusta a la temática abordada, pero posee algunas falencias mínima.	La información expuesta en la red social se ajusta de manera precisa a las temáticas abordadas.
3. Estructura y orden	Ofrece una exposición en la que no se observa coherencia interna. Carece de orden, organización y no se ajusta al tiempo establecido	Ofrece una exposición organizada de manera adecuada, aunque sin terminar en el tiempo establecido y dejando algunas ideas sueltas. Carece de un sentido de coherencia claro	Ofrece una exposición bien organizada, utilizando el tiempo establecido, facilitando en su mayoría la captación del tema expuesto.	Ofrece una exposición altamente organizada, respetando tiempo establecido, facilitando la captación de su discurso desde el inicio hasta el final de su intervención.
4. Reflexión	No presenta elemento alguno de reflexión ni opinión asertiva sobre la temática trabajada	Se aprecia una reflexión escasa, básica y falta de argumentos sólidos, cayendo en la mera opinión infundada.	Es posible apreciar una reflexión suficiente, con argumentos sólidos y una opinión fundada de la temática, pero sin ser comprendida y compartida por la totalidad del grupo	Se hace notoria una reflexión contundente, con argumentos sólidos y una opinión fundada acerca de la temática que se trabajó, la cual es compartida y entendida por todo el grupo.
5. Preparación previa	No existió un trabajo grupal, hay individualismo y eso se proyecta en la representación de la red social.	Durante las clases asignadas solo en algunas ocasiones se observó un trabajo colaborativo, pero la mayor parte del tiempo primó el individualismo o el desinterés por aportar.	El trabajo grupal es adecuado, se observa la participación y preparación previa; sin embargo. No todos se involucran lo cual es notorio durante la presentación	Durante las clases asignadas se observa un trabajo grupal adecuado, todos aportan y trabajan en las ideas y los roles que deben asumir, lo cual se ve reflejado en la presentación

6. Creatividad	La red social no se comprende, los elementos de creatividad no se encuentran presentes y la presentación de esta no atrae la atención del curso.	La red social en general no posee elementos llamativos y la creatividad pasa a volverse lineal. Además la exposición es poco atractiva al curso.	Los elementos de la red social en general son innovadores, creativos y atractivos para el curso, pero la exposición de esta no logra ser atractiva al curso.	La red social y sus elementos son llamativos, creativos y atractivos al curso, además la exposición de esta se realiza de una manera atractiva y creativa al curso.
7. Contenido	No existe conocimiento alguno de la temática seleccionada, los hechos históricos y las características de las civilizaciones no se encuentran representados en la red social.	El manejo del contenido es mínimo, tanto en lo visual (fotos) como en lo escrito (leyendas) demostrándose un nulo trabajo investigativo	Existe un conocimiento de la temática seleccionada por el grupo pero el alumno de forma individual muestra un débil manejo de contenido	Se evidencia en el grupo completo un manejo acabado de la temática seleccionada, concordando en la red social y en la exposición elementos visuales y escritos que evidencian manejo de contenido
8. Lista de cotejo (Trabajo progresivo)	La nota como grupo en la lista de cotejo fue inferior a 30. Evidenciando ausencia de trabajo progresivo	La nota como grupo en la lista de cotejo fue entre 30 y 50. Evidenciando un trabajo progresivo mínimo	La nota como grupo en la lista de cotejo fue entre 50 y 60. Evidenciando un trabajo progresivo suficiente pero no completo	La nota como grupo en la lista de cotejo fue entre 60 y un 70. Evidenciando un trabajo progresivo excelente y completo.
9. Preguntas	No Pueden contestar con precisión las preguntas realizadas por el docente y sus pares, tanto de forma individual como en grupo.	Pueden contestar de forma grupal y con precisión las preguntas realizadas por el docente y sus pares. Aunque de manera individual esto se dificulta.	Puede contestar de forma individual con precisión las preguntas realizadas por el docente y sus pares. Aunque como grupo esto se dificulta	Pueden contestar tanto de forma individual como en grupo con precisión las preguntas realizadas por el docente y sus pares.

Comentarios:

Nº15

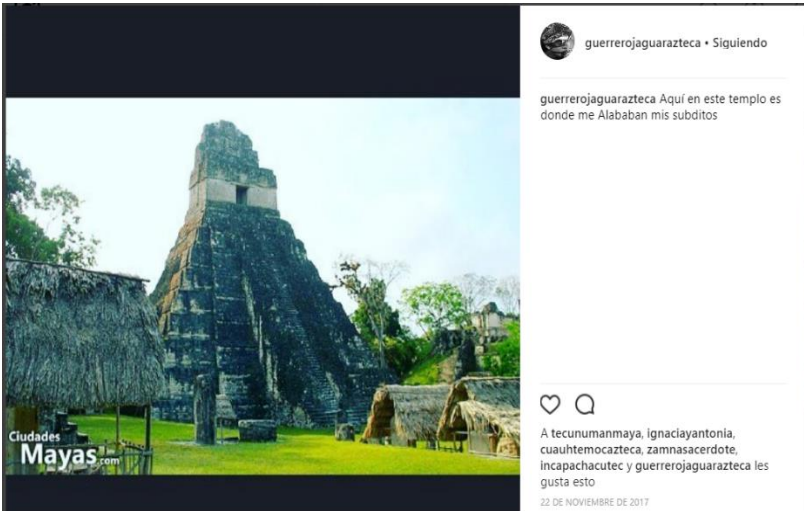
Perfiles de Instagram

Aztecas

Cuauhtémoc (www.instagram.com/cuauhtemocazteca/)



Guerrero Jaguar (www.instagram.com/guerrerojaguarazteca/)

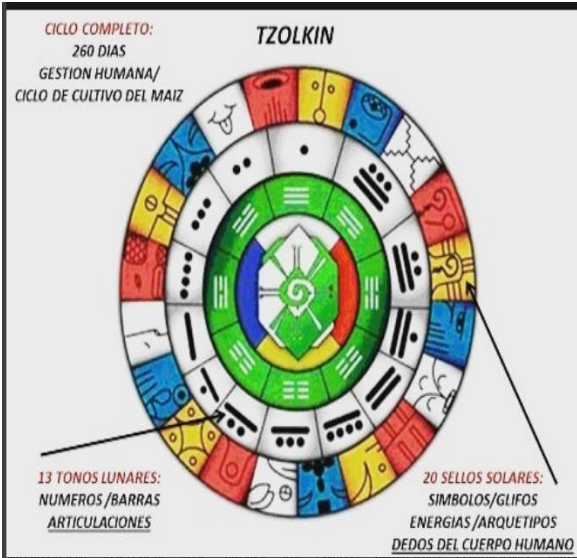


Mayas

Técun Umán (www.instagram.com/tecunumanmaya/)



Zamna Sacerdote (www.instagram.com/zamnasacerdote/)



zamnasacerdote • Siguiendo

zamnasacerdote En esta imagen muestro de manera simple el calendario que usamos los sacerdotes para hacer los sacrificios en los días indicados



A profeluislopez23, tecunumanmaya, maranpahe, incapachacutec, zamnasacerdote y castillofausto77 les gusta esto

15 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...

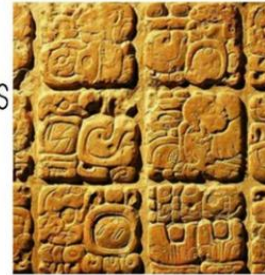


Los Incas utilizaban Quipus para escribir y contar.

zamnasacerdote • Siguiendo

zamnasacerdote Los quipus eran herramientas utilizadas principalmente en la contabilidad. Estaban hechos de cuerdas o lana amarrados a una vara, de forma que se podía hacer nudos en los hilos y así crear registros.

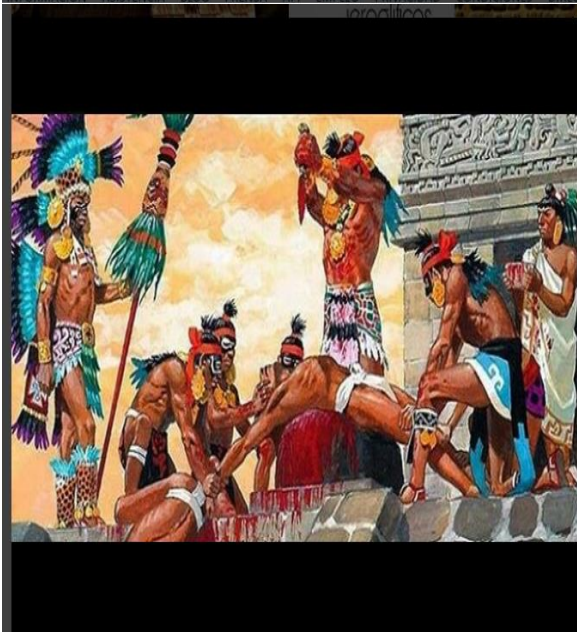
En cambio, los mayas tenían un sistema de jeroglíficos



A profeluislopez23, tecunumanmaya, maranpahe, incapachacutec y zamnasacerdote les gusta esto

14 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...



zamnasacerdote • Siguiendo

zamnasacerdote Muchas personas confunden nuestros sacrificios con los aztecas, pero ellos comían el corazón de las personas que eran ofrendadas y nosotros esperábamos solo la sangre que requerían nuestros dioses.



A tecunumanmaya, maranpahe, coti.cid_alarcon, incapachacutec y zamnasacerdote les gusta esto

16 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...



glifos mayas

zamnasacerdote • Siguiendo

zamnasacerdote Ambas culturas tenemos un sistema de escritura #mayas#cultura#escritura



glifos aztecas



A tecunumanmaya, maranpahe y zamnasacerdote les gusta esto

22 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...

Incas

La Coya (www.instagram.com/lacoyainca/)

lacoyainca • Siguiendo

lacoyainca Aquí esta mi religion(algo) 🙏

La **religión** estaba basada principalmente en la adoración del sol.




Eran politeístas (adoraban a muchos dioses).

A guerrerojaguarazteca, zamnasacerdote, m.p.m.a, lacoyainca y tecunumanmaya les gusta esto

26 DE NOVIEMBRE DE 2017

lacoyainca • Siguiendo

lacoyainca Mas lindo mi hombre..:)



A guerrerojaguarazteca, zamnasacerdote, cuauhtemocazteca, ignaciayantonia y tecunumanmaya les gusta esto

26 DE NOVIEMBRE DE 2017


Añade un comentario...

lacoyainca • Siguiendo

lacoyainca Mi ubicacion por si quieres ir a verme 🙏

Ubicación Geográfica

Los Incas eran grandes conquistadores, su imperio estaba ubicado en la costa oeste de América del sur. Abarcaba los siguientes países (divididos actualmente), iba desde el sur de Colombia por el norte, hasta el norte de Chile por el sur, específicamente hasta las riberas del río Maule, cubriendo los territorios que actualmente comprenden los territorios de Ecuador y Perú, por el pacífico, Bolivia y el norte de Argentina.

Contenidos

A payamshirazisinger22, zamnasacerdote y m.p.m.a les gusta esto

26 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...

lacoyainca • Siguiendo

lacoyainca Sistema de gobierno

SISTEMA DE GOBIERNO

Para mantener la pureza de sangre de la familia noble que integraba el Inca, éste se casaba con su hermana, la Coya.




A l_feel_destroyed, jafar_alizade, kamal.beshftar, zamnasacerdote, lacoyainca y cuauhtemocazteca les gusta esto

27 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...

Pachacutec (<https://www.instagram.com/incapachacutec/?hl=es-la>)



incapachacutec • Siguiendo

incapachacutec Mi nombre es Pachacutec hijo de Wiracocha que fue el noveno gobernante del estado inca y quien lo convirtió de un simple curacazgo a un gran imperio: Tahuantinsuyo.

A profeluislopez23, incapachacutec, zamnasacerdote y cuauhtemocazteca les gusta esto

13 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...



incapachacutec • Siguiendo

incapachacutec Nuestra economía inca se basó en la agricultura que desarrollamos mediante técnicas avanzadas, como las terrazas de cultivo llamados "andenes" para aprovechar las laderas de los cerros, así como sistemas de riego heredados de las culturas preincas

A profeluislopez23, camilaaa_belen1, zamnasacerdote, cuauhtemocazteca y incapachacutec les gusta esto

15 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...



incapachacutec • Siguiendo

incapachacutec Nosotros los incas emprendimos las primeras verdaderas expansiones territoriales desde la creación de la etnia quechua

A profeluislopez23, zamnasacerdote, cuauhtemocazteca y incapachacutec les gusta esto

13 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...



incapachacutec • Siguiendo

incapachacutec Bueno religión de los aztecas y su gran número de dioses aztecas, al igual que otras religiones mesoamericanas, involucró elementos de sacrificio humano en un gran número de festivales religiosos que se celebraron de acuerdo con los patrones del calendario azteca... Esos son algunos de sus dioses


A guerrerojaguarazteca, zamnasacerdote, cuauhtemocazteca y incapachacutec les gusta esto

22 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario...

Sinchi Roca (www.instagram.com/sinchiroca/cainca/)



 sinchiroca/cainca • Siguiendo

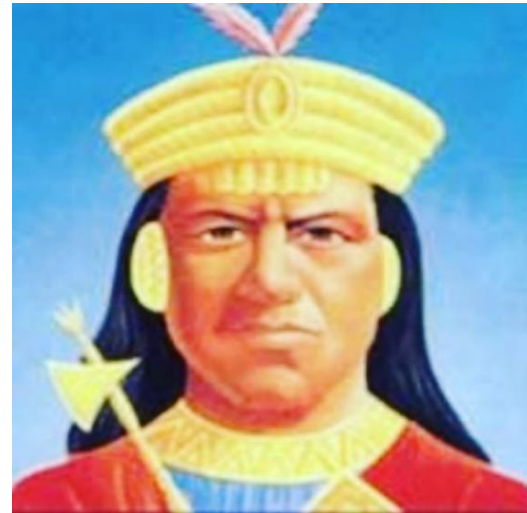
sinchiroca/cainca A diferencia de los mayas y los aztecas nosotros no sacrificamos personas tampoco comemos su corazon nosotros sacrificábamos animales


 

A [_dvdskt_](#) y [sinchiroca/cainca](#) les gusta esto

27 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario... 



 sinchiroca/cainca • Siguiendo

sinchiroca/cainca Bueno yo soy sinchiroca yo naci en tampusiuro al sur de Cusco a principios del siglo XII. Mis padres fueron Manco capac y Ocllo.

A [cuauhtemocazteca](#) y [sinchiroca/cainca](#) les gusta esto

26 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario... 



 sinchiroca/cainca • Siguiendo

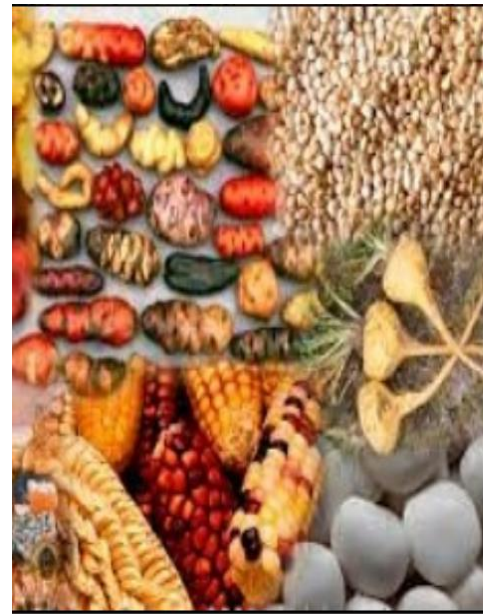
sinchiroca/cainca Nuestro vecinos los mayas estaban divididos en dieciséis ciudades estados y cada una tenia su organización de politica exactamente igual que los griegos


 

A [profeluislopez23](#), [cuauhtemocazteca](#), [sinchiroca/cainca](#), [_nachxx_](#), [joako_ekx](#) y [incapachacutec](#) les gusta esto

15 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario... 



 sinchiroca/cainca • Siguiendo

sinchiroca/cainca Nosotros los incas comíamos principalmente patatas, maíz y calabazas estan las cultivavamos en nuestras terrazas de las cuales ya he hablado anteriormente

A [cuauhtemocazteca](#), [joako_ekx](#) y [_dvdskt_](#) les gusta esto

27 DE NOVIEMBRE DE 2017

Añade un comentario... 

