

ESCUELA PRIMARIA 15 DE MAYO
CCT 15EPR4038L
TURNO MATUTINO
ZONA ESCOLAR P182

**EL APRENDIZAJE BASADO EN
RETOS “Una metodología para el
trabajo a distancia”**

PROFRA. JUANA CARREÓN DE JESÚS

01 DE MARZO DE 2021

PRESENTACIÓN

La necesidad de buscar estrategias que permitan que los alumnos aprendan, te lleva a buscar dinámicas, actividades que te ayuden a despertar el interés, la pandemia ha sido una buena oportunidad para revalorar el trabajo docente, el enfrentarse a una computadora y no saber que hacer, te lleva a tener retos, y eso fue lo que me sucedió, quizás como algunos docentes no contábamos con el conocimiento digital que nos exigía la situación que seguimos viviendo, pero tuvimos que recurrir a usar nuestra creatividad, conocimiento y habilidades que usábamos en lo presencial y transferirlo a lo virtual. Esta situación me llevo a buscar la forma de que mis alumnos se sintieran motivados a aprender usando el reto como eje de su conocimiento y la gamificación de juegos para hacerlo interesante.

El Aprendizaje basado en Retos (ABR) es una metodología activa en la que los alumnos toman el control de su aprendizaje con una actitud crítica, reflexiva y cívica. Desde la curiosidad y el análisis de la realidad que les rodea, los alumnos intentan buscar solución a un problema de su entorno.

Este tipo de aprendizaje se puede relacionar fácilmente con el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje vivencial, sin embargo, existen ciertos aspectos que le distingue de ellos, ya que el aprendizaje basado en retos supone la resolución de un problema real mediante una acción concreta, no se trata de un problema diseñado para el aula, ya que sale fuera de ella, porque se trata de plantear un reto y solucionarlo, aprendiendo a buscar información, seleccionarla, conectarla y aplicarla para dar una solución en el mundo real, usando una visión pragmática.

Por ello, me pareció la mejor herramienta para el trabajo a distancia, ya que comence realizando pequeños retos, partiendo de un tema genérico que pudiera ser investigado desde diferentes puntos de vista, y que resultara atractivo para los alumnos, una vez elegido el tema, se hacía una puesta en común en la que los alumnos reflexionaran y formularan preguntas en forma de lluvia de ideas, para llegar a una pregunta principal de su interés, para formular el reto. Por medio de preguntas, actividades y recursos se intenta darle la solución o la respuesta más adecuada al reto encontrado. En esta fase las TICs juegan un papel muy importante para la investigación y la búsqueda de información. Una vez resuelto el reto, se comparten los resultados obtenidos, dándoles difusión, mediante un video, un audio, una infografía, álbum digital, etc.

La autoevaluación y el aprendizaje a través del error serán parte fundamental de la evolución natural del trabajo.

además de poder existir evaluaciones o retroalimentación de otros agentes educativos partícipes en la consecución de los objetivos marcados. Se utilizan instrumentos de evaluación formal (rúbricas).

Este tipo de aprendizaje trae muchos beneficios como:

- 1. Mejora en la capacidad de escucha y expresión.*
- 2. Aumento de la motivación de los alumnos.*
- 3. Aprendizaje activo con protagonismo de los estudiantes.*
- 4. Conexión con el mundo real y con el entorno de la comunidad.*
- 5. Potenciación de habilidades como la creatividad o el pensamiento crítico.*
- 6. Aceptación de los errores y del fracaso como parte necesaria del aprendizaje.*

Otro aspecto incluido en este tipo de aprendizaje, es que use la gamificación como la herramienta para hacer del aprendizaje un juego divertido.

Con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

A. Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se va acumulando a medida que se realizan. (se les otorgan puntos a los mejores trabajos realizados)

B. Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios (como el que tengan derecho a escoger sus equipos, el ser cápitanes, proponer temas, etc.)

C. Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo, (el alumno o equipo ganador se lleva un master que es un punto extra a su evaluación al lograr superar el reto)

Una vez explicado el proceso a continuación le muestro un ejemplo de la planeación que realizó.

PROYECTO

GUIA DE TURISTAS

**ESCUELA PRIMARIA 15 DE MAYO
CCT 15EPR4038L
TURNO MATUTINO
CUARTO GRADO GRUPO "A"**

DEL 25 AL 29 DE ENERO DE 2021

PROFRA. JUANA CARREON DE JESUS



APRENDIZAJES ESPERADOS:

- **Identifica las características de las monografías y las retoma para elaborar su propio texto.**
- **identifica y representa la forma de las caras de un cuerpo geométrico.**
- **Explica que las relaciones entre los factores físicos (agua, suelo, aire y sol) y biológicos (seres vivos) conforman el ecosistema y mantienen su estabilidad.**
- **Reconoce la distribución de las principales formas del relieve, volcanes y regiones sísmicas en México.**
- **Distingue las características y reconoce los aportes de las culturas mesoamericanas y su relación con la naturaleza.**
- **Reconoce las metas individuales y colectivas.**
- **Crea una composición pictórica empleando técnicas y soportes.**
- **Identifica el salto y los desplazamientos como elementos implícitos en la mayoría de los juegos y deportes que practica en su contexto social.**



El papel de la escuela es fundamental para orientar el desarrollo del lenguaje, por un lado, debe crear los espacios para que la dimensión social del lenguaje sea abordada y comprendida, y los alumnos desarrollen habilidades de interacción y expresión oral y escrita, para comunicarse de manera eficaz en diferentes situaciones; y al mismo tiempo aprendan a valorar la diversidad de lenguas y sus usos.

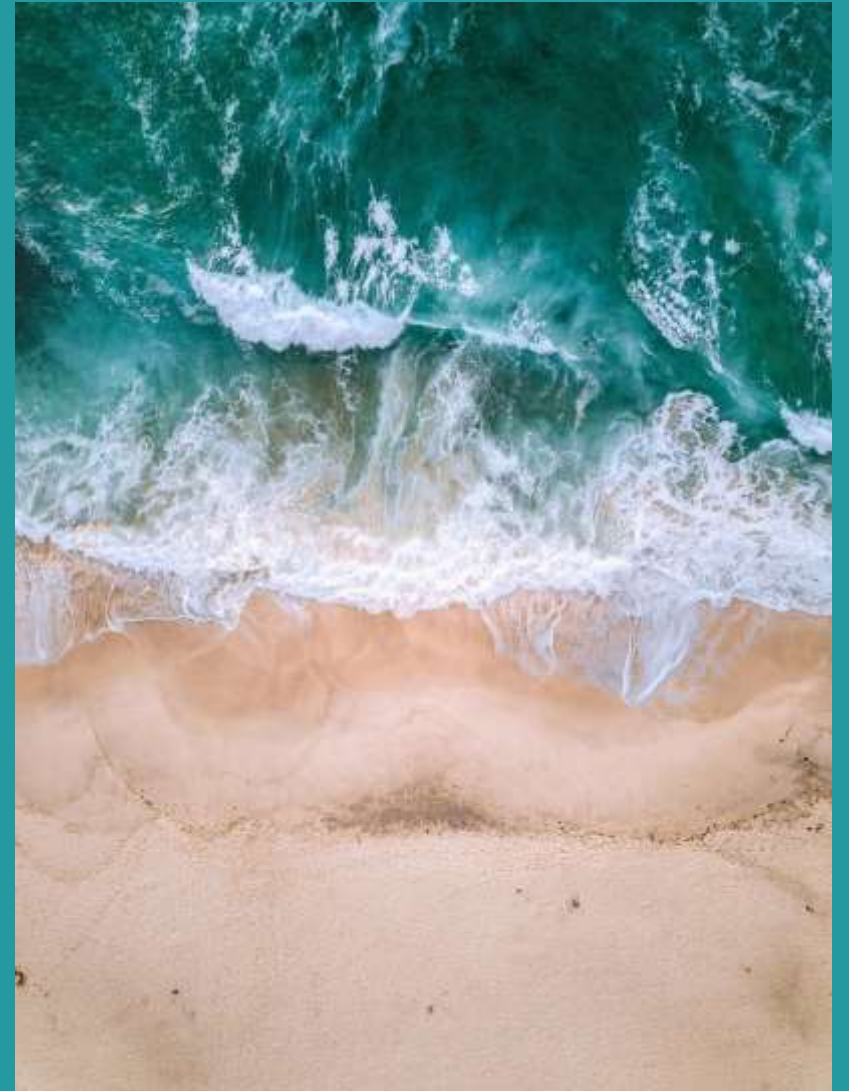
Con este proyecto, buscó que mis alumnos desarrollen su sentido de creatividad, imaginación, y que esten orgullosos de nuestras raíces y de la variada y rica cultura con la que cuenta nuestro hermoso México.

ORIENTACIONES DIDACTICAS

El presente proyecto tiene la finalidad de que cada padre de familia y alumno ponga en juego las capacidades y habilidades con las que cuentan, así como los recursos materiales que tengan a la mano, el propósito es hacer del aprendizaje un juego donde se pretende que el alumno se divierta, descubra, realice diferentes actividades que lo lleven a construir sus propios conocimientos.



เส้นทางที่มุ่งหน้า





PRIMER RETO

- 1. Te vas a crear una identidad como Lic. en Turismo: Nombre, en que escuela estudiaste, en que empresas has laborado, etc.**
- 2. Vas a escoger algún destino turístico que conozcas o quieras conocer y vas a investigar lo siguiente:**
 - a) Estado de la República donde se localiza**
 - b) Ubicación al norte, sur, este y oeste**
 - c) Extensión territorial**
 - d) Número de habitantes**
 - e) Lengua que se habla**
 - f) Costumbres y tradiciones**
 - g) Tipo de región natural**
 - h) clima, flora, fauna, etc.**

- i) Que tipo de actividades se pueden realizar
- j) Mencionar lo que hace importante o bello de ese lugar. (resaltar lo más importante)
- k) Los servicios que tiene: transporte, hotel, comidas, costos, promociones, centros comerciales, áreas deportivas, etc.
- k) Realizar un video de propaganda (spot), usando eslogan, nombre de la empresa, mostrando imágenes importantes del lugar, y que resalten los puntos anteriores mencionados.
- l) Gana el reto el mejor video y el que convenza a la gente de querer visitar el lugar.

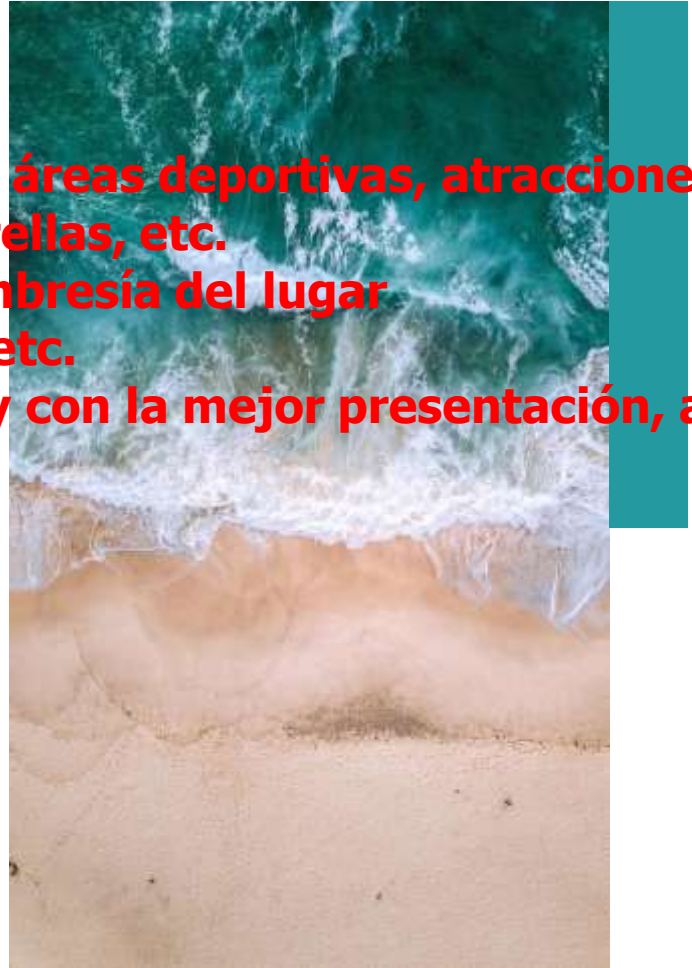
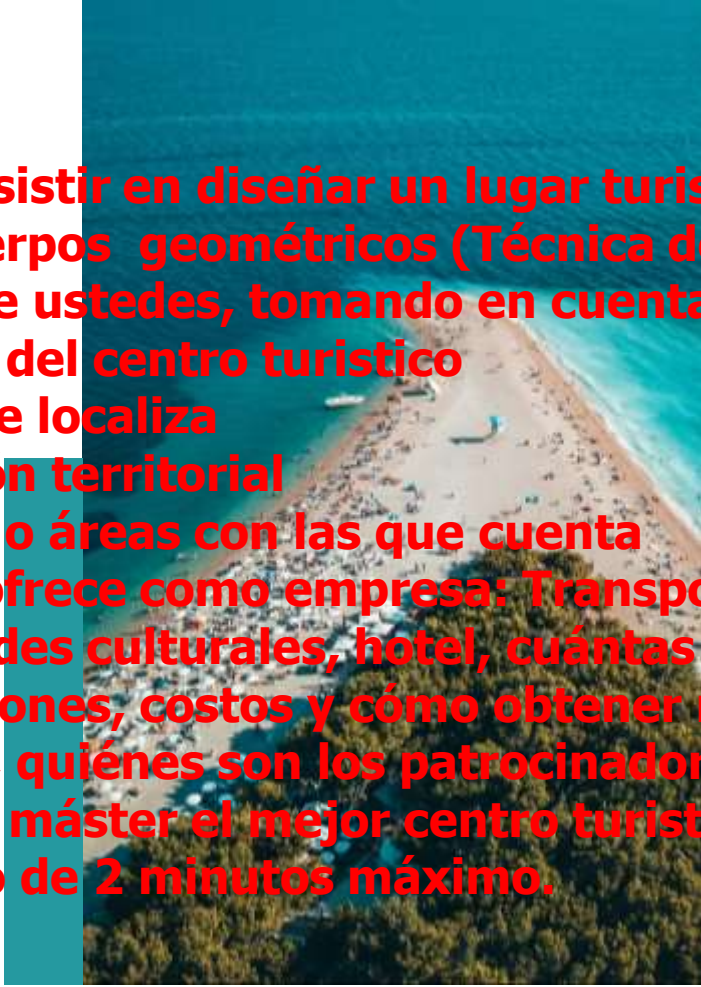


SEGUNDO RETO

1. Va a consistir en diseñar un lugar turístico en maqueta

Usando cuerpos geométricos (Técnica de Composición), donde los dueños serán cada uno de ustedes, tomando en cuenta las siguientes condiciones:

- a) Nombre del centro turístico**
- b) Dónde se localiza**
- c) Extensión territorial**
- d) Lugares o áreas con las que cuenta**
- e) Lo que ofrece como empresa: Transporte, áreas deportivas, atracciones, actividades culturales, hotel, cuántas estrellas, etc.**
- f) Promociones, costos y cómo obtener membresía del lugar**
- g) eslogan, quiénes son los patrocinadores, etc.**
- h) Gana el máster el mejor centro turístico y con la mejor presentación, a través de un video de 2 minutos máximo.**



EVALUACIÓN

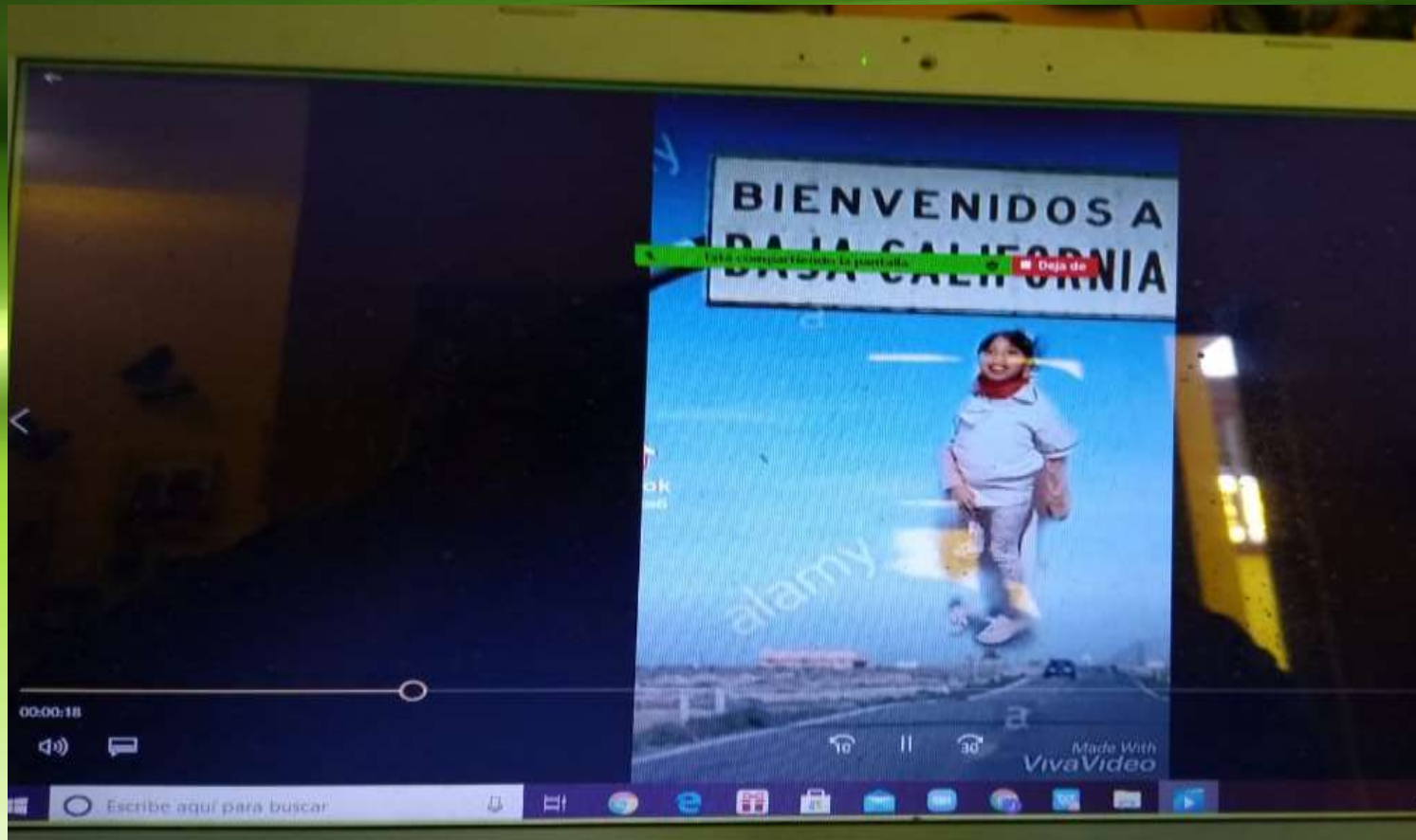
RÚBRICA PARA EVALUAR PRIMER RETO DEL PROYECTO “GUIA DE TURISTAS”

FECHA: 29 DE ENERO DE 2021



CRITERIO	EXCELENTE (5 PUNTOS)	ACEPTABLE (3 PUNTOS)	INSUFICIENTE (1 PUNTO)
CONTENIDO U ORGANIZACION	El contenido cumple con el propósito comunicativo, es creativo, convincente y esta claramente organizado. El video contiene información rica y variada que contribuye a la comprensión de la idea principal del proyecto. Los acontecimientos y mensajes se presentan en un orden lógico.	La información se presenta de un modo conectado y preciso, contribuyendo a la comprensión de la idea principal del proyecto. Se aportan detalles lógicos y la información es presentada de forma creativa. El contenido incluye un claro punto de vista con una progresión de ideas e información de apoyo.	El contenido no presenta un claro propósito comunicativo, es vaga, y la información aportada, aparece inconexa o no se relaciona bien con la idea principal. El espectador no esta seguro de cual es el mensaje porque es incorrecto o esta incompleto.
DURACION O RITMO	El video es dinámico, entretenido, tiene un buen ritmo y cumple con los requerimientos de duración.	El video es dinámico y fácil de seguir, pero un poco corto o largo (excede levemente los requerimientos de duración).	El video es demasiado corto o demasiado largo y pesado.
CALIDAD Y TECNICA	El video esta completo y cumple todos los requisitos, esta bien editado y se mueve con suavidad de escena a escena con un adecuado uso de las transiciones. El audio y otros elementos han sido bien utilizados.	El video cumple con la mayoría de los requisitos pero carece de una edición adecuada, hay planos pobres, se emplea un audio correcto y otros elementos enriquecedores, pero no se le saca el máximo partido.	El video deja mucho que desear, hay muchos planos pobres, esta muy fragmentado, carece de transiciones y de un audio adecuado o elementos enriquecedores.
CORRECCION LINGÜISTICA, VOZ Y FLUÍDEZ	La lengua se usa de forma correcta y creativa, con variedad léxica y un lenguaje fácil de seguir. Claridad y calidad en la voz. El tono, fuerza, ritmo o fluidez son excelentes.	La mayor parte del lenguaje es claro, fácil de seguir y comprensible. La voz es a menudo clara, la mayoría de las palabras son comprensibles y el ritmo y fluidez son buenos.	El lenguaje usado es poco claro, y de difícil comprensión, hay muchos errores gramaticales, léxicos o de pronunciación. Las palabras son confusas, difíciles de entender, y se pronuncian demasiado deprisa o despacio, falta de claridad o fluidez.

Las evidencias de esos retos son las siguientes:



Los alumnos entregaron un video sobre una guía turística de su lugar favorito.



Elaboraron su video haciendo un recorrido por el lugar turistico que a ellos les agrado presentar, con el reto de convencer al público de visitar el lugar.