



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Gamificación en un aula multigrado

Autor(a): Ulises Sánchez Jiménez
Escuela Primaria “Emiliano Zapata”, 15EPR1121Q
Amanalco, México
10 de febrero de 2023



Índice

Introducción	3
Justificación.....	5
Diagnóstico grupal	6
Desarrollo. Secuencia didáctica “Exploreemos el mundo de las obras teatrales”	9
Estrategia de evaluación.....	17
Conclusiones	18
Referencias	22

Introducción

Con la intención de guiar la actividad pedagógica y poder contribuir a la mejora de la formación y la práctica docente, el presente trabajo, es un documento de apoyo al maestro, centrado en la planificación, que se implementó en el quinto y sexto grado de la Escuela Primaria “Emiliano Zapata” con C.C.T 15EPR1121Q, de organización multigrado, adscrita a la zona escolar P171, ubicada en Domicilio conocido, en la localidad de Corral de Piedra, en el municipio de Amanalco, Estado de México, dependiente de la Subdirección Regional de Educación Básica Valle de Bravo.

El presente documento tiene como objetivo que los docentes *cuenten con una sugerencia para el diseño de una planeación multigrado*, para lograr el fortalecimiento de sus competencias docentes y con ello la mejora de los aprendizajes de sus alumnos, a través de actividades vinculadas a su práctica, retomando la gamificación como método de enseñanza y como resultado de una planificación; la cual se ha planteado en un periodo de una semana que incluye una serie de actividades referentes a la asignatura de *español*.

Se pretende que los alumnos realicen sus actividades con mayor aceptación, entusiasmo y comprensión, y en el entendido que “la gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan” (Contreras R., 2017), derivado de esto se hace uso de esta estrategia de trabajo en el aula.

El trabajo docente en un grupo multigrado implica atender a niños y niñas de diversos grados al mismo tiempo y representa un reto diario en el desarrollo de los procesos de enseñanza, lo cual demanda al docente organizar y planificar el trabajo de tal manera que pueda relacionar contenidos de las diversas asignaturas y grados, y atender por igual a todos los niños.

El reto que representa trabajar en un aula multigrado surge al vincular aprendizajes esperados, contenidos, estrategias, actividades, etc. entre dos grados distintos, para brindar a los alumnos una oportunidad diferente de adquirir sus aprendizajes, por tal motivo se ha elaborado el presente documento teniendo presente que “un alumno de una escuela multigrado tiene el privilegio de convivir de forma cercana con niños y niñas menores o mayores que él, que comparten su aprendizaje y, al hacerlo, le presentan desafíos cognitivos cercanos.” (S. Schmelkes, 2019, pág. 15).

Por tal motivo, el presente documento surge como una propuesta de *planeación didáctica multigrado*; ofreciendo a los docentes una organización de actividades articuladas, basadas en formatos diseñados por distintos autores, con la finalidad de utilizarse en la práctica docente para su uso y análisis en diferentes contextos, organizados por el docente y fundamentadas para su trabajo en el aula.

Justificación

Las escuelas multigrado son aquellas en las que un docente atiende, simultáneamente, alumnos de dos, tres o hasta seis grados. Se ubican, en su mayoría, en zonas rurales e indígenas, en pequeñas comunidades de alto nivel de marginación. Su tamaño es reducido y carecen de la infraestructura y de los recursos humanos de las primarias generales en México.

En el presente documento se diseñan, y analizan las actividades de enseñanza y el proceso de aprendizaje que siguen los estudiantes de quinto y sexto grado, de la escuela multigrado en mención, para favorecer la apropiación de los aprendizajes esperados de la asignatura de Español, contextualizándolos a su entorno y haciendo uso de materiales que tiene a su alcance, a través de la gamificación en el aula.

La relevancia que tiene el tema, consiste en implementar actividades lúdicas dentro de secuencias de actividades debido a que “son la manera de encadenar y articular las diferentes actividades a lo largo de una unidad didáctica. Así pues, podremos analizarlas diferentes formas de intervención según las actividades que se realizan” (Zabala, 1995, pág. 18), y representan un gran reto para los docentes.

En el presente documento se incluye una serie de acciones a realizar en el grupo de quinto y sexto grados, con los aprendizajes esperados de la asignatura de Español, acordes al Plan y los Programas de Estudio 2011, una propuesta de secuencia de actividades diseñada por el autor del documento, guiada y fundamentada con base en los libros de texto gratuito diseñados por la Secretaría de Educación Pública, y una herramienta de evaluación de elaboración propia. Cabe hacer mención, que se ha diseñado la presente planeación de acuerdo a los intereses del alumnado y en el diagnóstico de grupo mencionado enseguida.

Diagnóstico grupal

Conocer el contexto en donde se realizará el trabajo docente, implica realizar un diagnóstico pedagógico, por tal motivo es importante ofrecer al alumnado una serie de actividades lúdicas que fortalezcan su aspecto social en el cual se encuentran inmersos y que forma parte de su aprendizaje, mediante actividades que en las que por ser un aula multigrado prevalece el aprendizaje colaborativo, ya que se genera un proceso con carácter instrumental, científico e integral, que permite un estudio previo y sistemático, a través de la recopilación de información, del estado real y potencial del sujeto y de todos aquellos elementos que puedan influir de manera directa o indirecta en los resultados que aspiramos, teniendo una dinámica de evaluación-intervención-evaluación, para poder transformar, fortalecer, formar, desarrollar y educar desde un estado inicial hacia algo potencial, atendiendo a la diversidad y apoyándose en diversos métodos y técnicas.

La comunidad de Corral de Piedra, cuenta con características rurales, entre las que destacan el camino de terracería en mal estado, la falta de servicios de comunicación (telefonía e internet) y de servicio de transporte; en donde una de las principales actividades es la agricultura, la ganadería, la recolección y venta de hongos silvestres de temporada, así como de varas (para la elaboración de cohetes). Además, se caracteriza por la existencia de granjas en las que se practica la piscicultura. La comunidad se encuentra rodeada por bosque templado frío subhúmedo, mismo que en diversas temporadas es explotado para la tala.

En el presente ciclo escolar 2022-2023, se atiende a quinto y sexto grados, grupo “A”, de los cuales se presenta una breve descripción a continuación; el grupo de 5° y 6° “A”, está conformado por 10 alumnos de los cuales 3 son mujeres y 2 son hombres, en quinto grado y 3 hombres y 2 mujeres en sexto grado, respectivamente, ambos se encuentran entre los 10 y 11 años de edad. De acuerdo a Piaget los niños de esta edad están cursando la etapa de operaciones concretas y no se presentan niños con necesidades educativas especiales.

También, con base en la aplicación del examen de diagnóstico, se destaca que las asignaturas con mayor rezago son Matemáticas y Español, donde la mayoría de los alumnos mostraron muy bajos resultados, derivado de esto se realiza el documento enfocado a la asignatura de Español.

Con base en el Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder, también llamado visual-auditivo-kinestésico (VAK), y con el propósito de obtener un acercamiento a los estilos de aprendizaje de los alumnos se determinó, de acuerdo a la aplicación del test citado anteriormente y, aplicado al inicio del presente ciclo escolar, que el grupo presenta, en su mayoría, un estilo de aprendizaje visual en 5 alumnos, 3 auditivos y 2 visual-auditivo, según el autor O'Brien este tipo de individuos recuerdan mejor aquello que ven y presentan un alto nivel de energía, les gusta trabajar en equipo, realizar actividades con material concreto, participar en dinámicas interactivas y llamativas, presentan inquietudes por lo que les rodea.

Lo anterior, indica que los educandos aprenden mejor mediante movimientos y la utilización del espacio, experimentación, sienten el aprendizaje como algo participativo, necesitan sentir con su cuerpo para aprender, les gusta tocar todo, se mueven constantemente, aprenden mediante ensayo y error, se expresan de forma corporal. Por lo cual se busca proponer a los alumnos actividades lúdicas en las que aprendan jugando y representen un reto, que los vaya guiando hacia su aprendizaje.

La mayoría de los alumnos trabajan de manera colaborativa, son extrovertidos, inquietos por naturaleza, espontáneos, se involucran con facilidad en las actividades de aprendizaje, existe una comunicación eficiente y de respeto mutuo entre ellos y con el maestro, así como con el resto del personal docente y directivo.

Es importante que las actividades planteadas sean aquellas que activen el pensamiento. Se trabaja en binas o en equipo, la mayor parte del tiempo, esto para favorecer la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, ya que con este tipo de estrategia se apoyan a aquellos alumnos que les cuesta más trabajo aprender. Se equilibran las binas o equipos, y así se obtienen resultados satisfactorios.

Según los resultados de SISAT, aplicados a los alumnos de quinto y sexto grados, la mayoría presentan, buenas habilidades en cálculo mental. De acuerdo a una encuesta, de forma grupal, su asignatura favorita es Educación Física y Matemáticas ya que son muy dinámicas. En lectura, los niños mostraron un nivel esperado, les gusta leer en voz alta y opinar sobre lo que se leyó, aunque sí presentan un rezago parcial en escritura, lo cual se busca erradicar mediante la propuesta de actividades de escritura que resulten de su agrado, como la planeación descrita más adelante.

La convivencia entre el grupo, es buena, se apoyan mutuamente, los grupos que se forman durante el recreo son mixtos, y constantemente están cambiando de amistades. Cuando se presenta un conflicto, proponen sus propias consecuencias y acatan aquellas que están establecidas. Son cooperativos y a la vez son retadores entre ellos, cumplen con sus actividades de forma rápida y bien hecha, cuando algo no comprenden preguntan para aclarar dudas.

Desarrollo

Secuencia de actividades: Exploremos el mundo de las obras teatrales.

La siguiente planeación “permite la colaboración entre los alumnos, la ayuda mutua y la tutoría” (Pública, 2005, pág. 86) trabajando con un tema en común para todo el grupo. La información contenida en esta tabla es con base a lo expuesto en, Secretaría de Educación Pública (2005) La Propuesta Educativa Multigrado 2005, México, p. 88.

Tema común: Adaptar y escribir una obra de teatro.

Tabla 1.

Contenidos de quinto y sexto grado.

<i>Contenidos por grado</i>	
Quinto Grado: Práctica social de lenguaje: Escribir una obra de teatro con personajes de textos narrativos. Tipo de texto: Dramático Competencias que se favorecen: Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Aprendizajes esperados: Conoce la estructura de una obra de teatro. • Identifica las características de un personaje a partir de descripciones, diálogos y su participación en la trama. • Adapta la expresión de sus diálogos, de acuerdo con las intenciones o características de un personaje. • Emplea la puntuación correcta para organizar los diálogos en una obra teatral, así como para darle la intención requerida al diálogo.	Sexto Grado: Práctica social de lenguaje: Adaptar un cuento como obra de teatro. Tipo de texto: Dramático Competencias que se favorecen: Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Aprendizajes esperados: • Reconoce la estructura de una obra de teatro y la manera en que se diferencia de los cuentos. • Usa verbos para introducir el discurso indirecto en narraciones y acotaciones. • Usa signos de interrogación y exclamación, así como acotaciones para mostrar la entonación en la dramatización. • Interpreta un texto adecuadamente al leerlo en voz alta.

<p>Temas de reflexión:</p> <p>Comprensión e interpretación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogos y formas de intervención de un personaje en la trama. Propiedades y tipos de textos • Estructura y función de los guiones teatrales (trama, personajes, escenas, actos, entre otros). • Estereotipos en la construcción de los personajes. Conocimiento del sistema de escritura y ortografía • Redacción de acotaciones (intenciones, participación y características). <p>Producciones para el desarrollo del proyecto:</p> <p>Esquema de planificación de una obra de teatro a partir de los textos leídos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Borradores de la obra de teatro, que cumplan con las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> - Diálogos coherentes en relación con la trama. - Caracterización de los personajes. - Acotaciones y signos de puntuación para marcar intenciones de los personajes. <p>Producto final:</p> <p>Lectura dramatizada de la obra de teatro escrita por los alumnos.</p>	<p>Temas de reflexión:</p> <p>Comprensión e interpretación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación del sentido de un texto al adaptarlo. • Voces narrativas en obras de teatro y en cuentos. Propiedades y tipos de textos • Características de las obras de teatro • Recursos para crear características definidas de personajes y escenarios en la obra de teatro a partir de los diálogos y las acotaciones. • Función de las acotaciones y la puntuación para lograr un efecto dramático en obras de teatro. Aspectos sintácticos y semánticos. <p>Producciones para el desarrollo del proyecto:</p> <p>Lectura de obras de teatro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discusión de las características de la obra de teatro (descripción de personajes, escenarios, diálogos, tiempos verbales, puntuación y organización gráfica). • Selección y lectura de un cuento para adaptarlo. • Cuadro comparativo de las características del cuento y la obra de teatro. • Planificación de la obra de teatro. <p>Producto final:</p> <p>Presentación de la obra de teatro a la comunidad escolar.</p>
--	---

Nota. Los datos fueron retomados con base a lo expuesto en, Secretaría de Educación Pública, (2011) Programas De Estudio 2011, Guía para el maestro, Educación Básica, Quinto Grado, México, p. 55. y en Secretaría de Educación Pública (2011) Programas De Estudio 2011, Guía para el maestro, Educación Básica, Sexto Grado, México, p. 51. Autoría propia. Sánchez Jiménez Ulises, 2023.

Tabla 2.

Primera secuencia didáctica de la gamificación.

<p>Fecha: lunes Asignatura: español Materiales: Letrero, Insignias, Libro de texto quinto grado, Libro de texto, sexto grado. Basta de personajes.</p>	
<p>Actividad inicial:</p> <p>Mostrar a los alumnos un cartel con el letrero “Bienvenidos exploradores”, Mencionar que, durante el trayecto de la semana, se convertirán en exploradores, pero no precisamente de la naturaleza, se convertirán en exploradores al conocer los aspectos que conforman una obra de teatro. Como buenos exploradores deberán conocer las reglas para realizar las actividades, cada día serán acreedores a una insignia quienes realicen los retos que se les plantearán diariamente: Día lunes: Insignia “mis conocimientos” Día martes: Insignia “el personaje de la obra” Día miércoles: Insignia de “lector de obras” Día jueves: Insignia de “guionista” Día viernes: Insignia de “exploradores de obras teatrales” Formar equipos de 4 integrantes designar un nombre a cada equipo, quienes trabajarán de esta manera durante la semana. Se registrarán en un cartel los nombres de los equipos y os retos cumplidos. Pedir que den a conocer sus dudas o comentarios.</p>	
<p>Actividad diferenciada por ciclo y/o grado.</p>	
<p><i>Quinto grado.</i> Entregar a cada equipo una nota con el: Reto uno Pedir que analicen la página 128 de su libro de texto Practica Social de lenguaje 11. Escribir una obra de teatro con personajes de textos narrativos. En equipos leer la información de su libro de texto para recuperar conocimientos previos de la página 129 y dar respuesta a la tabla de la página 130.</p>	<p><i>Sexto grado.</i> Entregar a cada equipo una nota con el: Reto uno Pedir que recurran a su libro de texto, página 96. Práctica Social de lenguaje 8. Adaptar un cuento como obra de teatro. En equipos dar respuesta a las preguntas de la página 97 de su libro de texto para recuperar conocimientos previos.</p>

Puesta en común a nivel grupal, evaluación y cierre de la actividad

Presentar a todo el grupo una nota con el:

Reto dos.

Entregar una tabla como la siguiente, y comentar que jugaran a “basta de personajes de cuentos populares o películas infantiles” Pedir a diferentes alumnos que mencionen a un personaje que llamen su atención y escriban en cada apartado una característica, quien termine de escribir la característica dirá “basta” y esperará a que sus compañeros terminen, al término comentarán sus respuestas, si cada respuesta es correcta ganará 10 puntos por cada una, el juego se realizará cinco veces, quien logre escribir las características de todos los personajes obtendrá sus 250 puntos.

Obtendrá su insignia quien logre realizar sus dos retos del día de hoy.

Nombre del Personaje	Característica física	Es rico o es pobre	Es bueno o es malo	¿Tiene belleza?	¿En dónde vive?	Puntos

Nota. En esta primera secuencia se introduce al trabajo colaborativo.
Autoría propia. Sánchez Jiménez Ulises, 2023.

Tabla 3.

Segunda secuencia didáctica de la gamificación.

Fecha: martes Asignatura: Español Materiales: Insignias, Libro de texto quinto grado, Libro de texto, sexto grado. Papeles para jugar mímica.	
Actividad inicial:	
Comentar a los alumnos que han realizado un buen trabajo, y poco a poco se van convirtiendo en buenos exploradores de las obras teatrales, para lograrlo tendrán que realizar los retos con mucha energía y actitud positiva. Hoy se analizarán algunas obras teatrales, pero para poder comprender y explorar de forma adecuada el tema, tendremos que poner atención en cada aspecto o característica que hace diferente a un guion teatral de un cuento.	
Actividad diferenciada por ciclo y/o grado	
<i>Quinto grado</i> Presentar el reto tres a cada equipo: Analizar la información de la página 131, los personajes de los cuentos, y dar lectura al cuento “El príncipe rana” Posteriormente den lectura al guion de teatro de la página 132 de su libro de texto “Conejos en el sombrero”. Y para poder lograr este reto daremos respuesta a las preguntas que se plantean en la página 133 de su libro de texto en su cuaderno.	<i>Sexto grado</i> Presentar el reto tres a cada equipo: Revisar y analizar la obra de teatro de la página 98 y 99 de su libro de texto. Y para poder lograr este reto daremos respuesta a las preguntas que se plantean en la página 100 de su libro de texto en su cuaderno.
Puesta en común a nivel grupal, evaluación y cierre de la actividad	
Reto 4 ¡A jugar sin las palabras! Juguemos mímica, cada alumno anotará un personaje que todos conozcan y o una acción que se deba ejecutar, por ejemplo “morder una manzana envenenada”, doblar y entregar los papeles, una vez organizados en dos grupos los alumnos de quinto iniciarán tomando un papel y con mímica tratarán de que sus compañeros adivinen a qué hacen referencia, después de un minuto y medio y si no adivinan le corresponderá al grupo de sexto, se realizará el juego 5 veces, ganarán su reto quienes logren adivinar por lo menos dos personajes o acciones.	

Nota. En esta segunda secuencia identificarán las características principales de un guion teatral a través del trabajo en equipo.

Autoría propia. Sánchez Jiménez Ulises, 2023.

Tabla 4.

Tercera secuencia didáctica de la gamificación.

Fecha: miércoles Asignatura: español Materiales: Insignias, Libro de texto quinto grado, Libro de texto, sexto grado. Copia de un guion teatral.	
Actividad inicial: Recordar que para ser buenos exploradores es necesario centrarnos en las actividades que realizamos y siempre buscar algo nuevo por aprender, mencionar que han hecho un gran esfuerzo los días anteriores y que sin duda el día de hoy lo harán aún mejor, ya que además de analizar la descripción de personajes también se realizará de los acontecimientos, espacios y tiempos.	
Actividad diferenciada por ciclo y/o grado	
<i>Quinto grado</i> Reto cinco Un nuevo cuento, fabula o leyenda. En equipo, proponer ideas para un nuevo relato en el que intervengan algunos personajes de los cuentos, fabulas o leyendas, para esta actividad tomar en cuenta las preguntas de la página 134 de su libro de texto. En el cuaderno escribir un esquema general del argumento en el que se incluya la descripción de acontecimientos, personajes, espacio y tiempo. Realizar una coevaluación de sus trabajos en equipos, revisando su presentación, nudo, desenlace tratando que quede claro cada momento de la historia.	<i>Sexto grado</i> Reto cinco Leer el cuento “el zagalillo”, página 101 de su libro de texto, posteriormente, dar respuesta a las preguntas de la página 102 de su libro de texto. Escribir las semejanzas y diferencias entre un cuento y una obra de teatro en el cuadro de la página 102 de su libro de texto.
Puesta en común a nivel grupal, evaluación y cierre de la actividad Reto seis Proyectar una diapositiva con un guion teatral, y pedir que la lean de forma grupal. De forma individual, entregar una copia de un guion, y pedir que subrayen de amarillo la parte en la que se encuentren los personajes de la obra, de azul, el escenario, de verde la escena uno o planteamiento del cuento. De rosa la escena dos o el nudo del cuento, y de café la escena tres o desenlace del cuento. Quien lo realice adecuadamente y logre realizar todos sus retos obtendrá su insignia de “lector de obras”	

Nota. En esta tercera secuencia analizaran la descripción de personajes, de los acontecimientos, espacios y tiempos en que se desarrolla la obra de teatro.

Autoría propia. Sánchez Jiménez Ulises, 2023.

Tabla 5.

Cuarta secuencia didáctica de la gamificación.

Fecha: Jueves Asignatura: español Materiales: Insignias, Libro de texto quinto grado, Libro de texto, sexto grado.	
Actividad inicial: Preguntar a los alumnos ¿qué se necesita para que un cuento se convierta en obra de teatro y se pueda representar ante un público? Escuchar de forma ordenada las respuestas y comentar que el día de hoy se analizará un ejemplo y necesitaremos que fortalezcan su capacidad de análisis para lograr su reto.	
Actividad diferenciada por ciclo y/o grado	
<i>Quinto grado</i> Reto siete Recordar la trama del argumento teatral “El príncipe rana” de la página 131 de su libro de texto de Español y dar respuesta a las preguntas de la página 135 en su cuaderno de acuerdo a lo que pudieron identificar.	<i>Sexto grado</i> Reto siete Leer el cuento “La camisa del hombre feliz” páginas 104, 105 de su libro de texto, y posteriormente leer la adaptación que se hizo de él como obra de teatro en la página 106 de su libro de texto, posteriormente comenten en equipo las diferencias que encontraron en la forma de presentar a los personajes en el cuento y en la obra de teatro.
Reto ocho Puesta en común a nivel grupal, evaluación y cierre de la actividad De forma grupal y colaborativa, se pondrán de acuerdo para que escriban su propia obra de teatro, dividiendo al grupo en nuevos equipos para que analicen las partes del cuento, elaborando una escena del fragmento que le haya tocado, considerando los puntos señalados en la página 107 del libro de texto de sexto grado, y las preguntas de la página 135 del libro de texto de Español de quinto grado. Los alumnos que logren integrarse a la actividad de forma adecuada y colaborativa obtendrán su insignia de “guionista”.	

Nota. En esta cuarta sesión se trabajará de forma colaborativa, para que escriban su guion teatral.
Autoría propia. Sánchez Jiménez Ulises, 2023.

Tabla 6.

Quinta secuencia didáctica de la gamificación.

Fecha: viernes Asignatura: español Materiales: Insignias, Libro de texto quinto grado, Libro de texto, sexto grado.
Actividad inicial:
¡Es momento de actuar! Comentar a los alumnos que a continuación viene la parte más emocionante de la semana, por lo que pondrán en práctica todos sus conocimientos y habilidades, que han aprendido sobre las obras teatrales, esto les permitirá ganar dos retos y su última insignia, la cual les hará acreedores a los mejores exploradores de obras teatrales.
Actividad de forma grupal
Reto nueve <i>Quinto y Sexto grado</i> Distribuir entre los compañeros los personajes de la obra. Otros compañeros que no lean los diálogos o parlamentos acompañarán la lectura y ejecutarán los efectos especiales, preparando los fondos musicales para la entrada de los personajes. Designar al narrador. Elaborar la escenografía. Designar el día y la hora para ser expuesta ante el público. Preparar carteles, invitaciones o un volante informativo para que otros grupos asistan a la lectura dramatizada de la obra. Ensayar la presentación, cuidando la entonación de los diálogos y realizar adecuaciones de volumen, tono y fluidez
Reto 10 Realizar la presentación frente al público, colocando sillas para los espectadores, mientras se acomodan los invitados se da la primera llamada, la segunda llamada se hará mientras los personajes se acomodan al frente. Una vez que todos estén listos se anuncia: ¡Tercera llamada! Felicitar a los alumnos por su gran desempeño mostrado en cada una de las actividades y frente al público entregar una medalla (moneda de chocolate) que los convierte en excelentes exploradores de las obras teatrales.

Nota. En la tercera secuencia pondrán en práctica todos sus conocimientos y habilidades, que han aprendido sobre las obras teatrales, lo cual les permitirá ganar dos retos y su última insignia.
Autoría propia. Sánchez Jiménez Ulises, 2023.

Estrategia de evaluación

A continuación, se da a conocer una autoevaluación extraída del libro de texto de español de cada grado. Para que los alumnos sean capaces de analizar lo aprendido en el transcurso de la semana, además de hacer uso de la observación y retroalimentación diaria.

Tabla 7. Evaluación quinto grado.

Autoevaluación del alumno.

Es momento de revisar lo que has aprendido. Lee los enunciados y marca con una palomita (✓) la opción con la que te identifica.			
	Lo hago muy bien	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
Conozco el formato de los guiones de teatro.			
Identifico las características de un personaje a partir de descripciones, diálogos y su participación en la trama.			
Leo con entonación y claridad los diálogos o parlamentos de una obra de teatro.			
Marca con una palomita (✓) la opción que corresponde con la manera en que realizaste tu trabajo.			
	Siempre	A veces	Me falta hacerlo
Colaboro con mis compañeros en las tareas grupales.			
Aporto al grupo mis comentarios e ideas.			
Me	propongo	mejorar	en

Nota. A cada alumno se le entregará un formato de autoevaluación para valorar el desempeño de su trabajo.

Fuente: Extraído de (SEP, Español Quinto grado, 2010, pág. 137)

Tabla 8. Evaluación sexto grado.

Autoevaluación del alumno

Es momento de revisar lo que has aprendido. Lee los enunciados y marca con una palomita (✓) la opción con la que te identifica.			
	Lo hago muy bien	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
Empleo la puntuación necesaria en la escritura de una obra de teatro.			
Señalo las acotaciones por medio de un paréntesis.			
Leo con fluidez y de manera expresiva los diálogos de una pieza teatral.			
Reconozco la escritura de una obra de teatro y la puedo comparar con la de un cuento.			
Puedo caracterizar los personajes a partir de sus descripciones y diálogos.			
Marca con una palomita (✓) la opción que corresponde con la manera en que realizaste tu trabajo.			
	Siempre	A veces	Me falta hacerlo
Participo con mi equipo activamente en la adaptación del cuento como obra de teatro			
Acepto las observaciones en mis participaciones orales para mejorarlas.			
Me propongo	mejorar		en

Nota. A cada alumno se le entregará un formato de autoevaluación para valorar el desempeño de su trabajo.
 Fuente: Extraído de (SEP, Español Sexto grado, 2010, pág. 109).

Conclusiones

El reto del docente al enfrentarse a un aula multigrado y lograr que los alumnos adquieran los aprendizajes esperados implica un gran trabajo, del cual dependen distintos aspectos como identificar los intereses de los alumnos y poder lograr organizarlos para darle un enfoque educativo, en una secuencia didáctica que represente un reto para el alumnado y a su vez una oportunidad de aprendizaje.

Una vez que ya se tiene el tema de estudio derivado de los intereses de los alumnos, es importante articular los aprendizajes esperados de los dos grados y llevar a cabo esa organización, para esto es importante conocer ambos grados para hacer una adecuación curricular, realizando un trabajo colaborativo, generando el intercambio entre los niños, y sobre todo que puedan aprender entre ellos.

Es importante que se trabaje de esta manera en un aula multigrado porque se da un aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se involucra a los integrantes de la familia del alumno, considerando que “el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Johnson D., 1991, pág. 5)

Al elaborar las secuencias de aprendizaje se debe tomar en cuenta el realizar las actividades diferenciadas que fomenten la colaboración y el apoyo entre pares y no perder de vista el enfoque lúdico, como en que se encuentra propuesto en el presente documento para que nuestros alumnos nos pidan volver a trabajar.

Al integrar en el aula la presente estrategia se pretende lograr la finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula, “la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción

que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competencias” (Torres-Toukoumidis, 2018, pág. 62).

La estrategia fue eficaz y logró cumplir el objetivo, al realizar paso a paso cada una de las actividades, incluyendo algunos aspectos que surgen durante la práctica docente. Al evaluar de manera formativa y analizar las evidencias de todos los alumnos, se ve reflejado el interés y compromiso de alumnos y alumnas, así como de padres de familia.

Es importante que como docente se diseñen actividades retadoras, dinámicas, llamativas, pues esa es la intención de la gamificación, pero sobre todo que dejen un aprendizaje significativo para los alumnos. Vincular el aprendizaje esperado para dos grados (quinto y sexto) es una manera de trabajar con ambos grupos de manera significativa, al ser una escuela multigrado es un gran reto para los docentes tener una práctica exitosa porque se deben atender ambos grados sin dejar a fuera a ningún alumno.

Como docentes debemos de tener presente que la planificación es flexible por ello es que se atienden a los múltiples imprevistos que se me presentan, con la finalidad de lograr mejores resultados. Así mismo se debe de tener la capacidad de observar y comprender a los alumnos mejorando sus relaciones interpersonales, relacionando los contenidos que se enseñan con la práctica docente, motivándolos a tener actitudes positivas en el ambiente de aprendizaje.

Debemos de indagar en los procesos educativos para poder avanzar en la práctica y lograr que los educandos adquieran esos conocimientos teniendo como resultado un aprendizaje significativo. De forma particular, la conclusión al trabajar en una escuela multigrado es un gran reto como docente, ante lo cual se debe estar preparado y actualizado en todos los aspectos para poder brindar una mejor educación. En la escuela multigrado, el medio social es indispensable, ya que sin él no es posible el desarrollo del individuo.

Aquí la escuela rural multigrado tiene un rol vital, puesto que puede constituir un medio social colaborativo en donde sea posible el desarrollo del potencial intelectual del niño. Hay mayores posibilidades de lograr estrategias colaborativas de aprendizaje en este tipo de escuelas, donde la estrategia instructiva se muestra claramente ineficiente.

Por otra parte, la escuela rural puede, con mayor facilidad, integrar el entorno comunitario al desarrollo de aprendizajes cognitivamente eficaz, estableciendo un vínculo de continuidad entre la enseñanza escolar y los ámbitos cotidianos de uso del conocimiento.

Se finaliza el presente documento con la siguiente cita a manera de reflexión general “uno de los objetivos de cualquier buen profesional consiste en ser cada vez más competente en su oficio. Esta mejora profesional generalmente se consigue mediante el conocimiento y experiencia” (Zabala, 1995, pág. 11), aspectos que se consideraron al elaborar el presente trabajo debido a que implicó, organización, esfuerzo, y tiempo para lograr los objetivos propuestos.

Referencias

- Contreras R., y. E. (2017). *Experiencias de gamificación en el aula*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Gamificación en el aula: ejemplos, beneficios y herramientas*. (26 de 06 de 2020). Obtenido de Aicad Business School.: <https://www.aicad.es/gamificacion-en-el-aula/>
- Johnson D., J. R. (1991). *El aprendizaje colaborativo en el aula*. Argentina: Paidós.
- Pública, S. d. (2005). *La Propuesta Educativa Multigrado 2005*. México D.F.: Constantine Editores.
- S. Schmelkes, G. A. (2019). La educación multigrado en México. En G. A. S. Schmelkes. México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- SEP. (2010). *Español Quinto grado*. México: CONALITEG.
- SEP. (2010). *Español Sexto grado*. México: CONALITEG.
- Torres-Toukoumidis, A. y.-R. (2018). *Aprender Jugando. La gamificación en el aula, A. (Eds.) Educar para los nuevos medios*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Zabala, V. (1995). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. España: Graó.