

# Mi Portafolio

Yary Cecilia Castellanos Monsalve

Lunes 13 de marzo 2017

## Recomendaciones para la Evaluación Diagnó...



### REFLEXIÓN SOBRE RESULTADOS ECDF

Una de las prioridades del Gobierno Nacional es la calidad de la educación, y teniendo en cuenta que el docente desempeña un papel fundamental en este ámbito ha implementado diversas estrategias para evaluar su desarrollo profesional y su praxis pedagógica; estos procesos actualmente son valorados mediante la evaluación de carácter diagnóstico formativo la cual está orientada a identificar aciertos y necesidades del rol docente con el fin de incidir positivamente en la transformación de su práctica y mejoramiento continuo; ya que busca primero observar cómo se desarrolla la práctica educativa y pedagógica del maestro, considerando el contexto en que se desenvuelve; haciendo una reflexión y planeación consciente de su labor; examinando la praxis; y analizando el ambiente del aula.

Personalmente esta evaluación me permitió conocer los criterios en los que debo trabajar siendo estos:

**Criterio 2: Reflexión y planeación de la práctica educativa y pedagógica:** Donde debo tener en cuenta la preparación de la clase, planearla con anterioridad y de acuerdo a mi experiencia. En esta planeación debo: Establecer propósitos claros en mi práctica Educativa y pedagógica, orientar y articular los contenidos con el plan de estudios de mi institución, y organizar el conocimiento disciplinar a partir del nivel, características y necesidades de mis estudiantes. De igual manera en este criterio y en el componente de: Propuesta pedagógica y disciplinar: me hace reflexionar sobre la importancia de proponer estrategias, tanto metodológicas como de evaluación, para que los conocimientos que desarrolle en mi clase posibiliten el aprendizaje de mis estudiantes; También hacer uso de mi formación y experiencia para analizar, sustentar y proponer cambios y transformaciones en mi práctica educativa y pedagógica.

**Criterio 4: Ambiente en el aula:** Como este criterio hace referencia al manejo que el docente hace de su aula, de su clase y sus estudiantes, me permitió analizar y profundizar aspectos relevantes sobre relaciones docente – estudiante, desde la convivencia, el respeto y la participación democrática que debe ser incentivada por uno mismo como docente. Al igual me hace reflexionar sobre la importancia de reconocer las particularidades de mis estudiantes para propiciar en el aula, un ambiente en el cual predomine la comunicación asertiva y dialógica, y tomar decisiones acordes con las situaciones y necesidades que surgen en el desarrollo de mi práctica pedagógica, de la misma manera hacer cumplir las normas de comportamiento y convivencia que se establecen allí.

Partiendo de este análisis se que debo implementar y aplicar algunas acciones las cuales son fundamentales en mi proyecto como:

- Diseñar un instrumento que me permita caracterizar a los estudiantes y de esta manera establecer los propósitos para la clase.
- Organizar el conocimiento disciplinar teniendo en cuenta las características y diferencias del grupo de estudiantes.
- Analizar el plan de estudios de mi institución y articularlo de manera adecuada en la clase.
- Proponer cambios y permanecer actualizado en estos procesos pedagógicos
- Promover la construcción de normas al interior del aula y exigir su cumplimiento, adicionalmente actuar de manera oportuna cuando se presenten situaciones que no se ajusten a estas normas.
- Implementar un instrumento, para motivar a los estudiantes en el cumplimiento de normas establecidas.
- Utilizar diversas estrategias con las estudiantes para concertar, dialogar y acordar a partir del respeto en medio de la diferencia.
- Establecer pautas y normas, que permitan sortear los conflictos que se generan al interior del aula, y más cuando en mi proyecto pretendo promover el trabajo colaborativo en el aula de clase.

Atendiendo a estas acciones mi proyecto estaría enfocado a dar respuesta a esta pregunta

¿El videojuego minecraft como recurso educativo, permite potenciar el trabajo colaborativo en el aula de clase, en las estudiantes de grado cuarto?

### PLAN DE ACCIÓN:

#### 1. CONTEXTO Y MUESTRA:

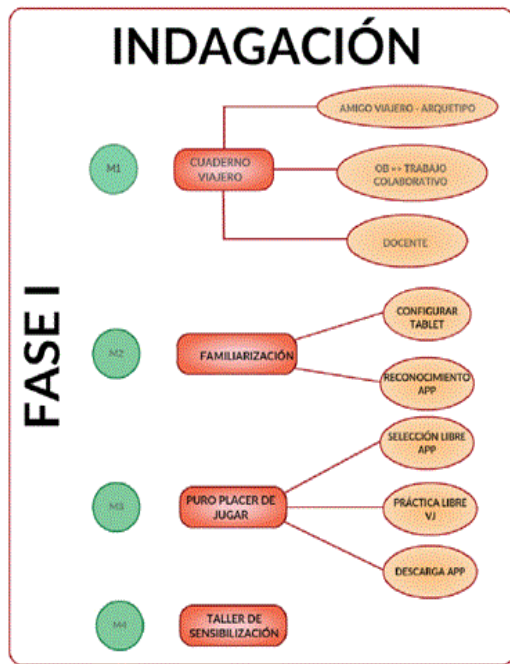
Enfoque la pregunta de esta manera, ya que el contexto de mi aula se enmarca en una población de 42 estudiantes de grado cuarto de primaria, en un rango de edades entre los 9 a 11 años, quienes no presentan mayores dificultades académicas, aunque hay 5 niñas con diagnóstico médico (dificultades en el aprendizaje), la relación conmigo es receptiva y participativa, pero en este grupo se percibe entre las estudiantes una auto-organización formando 4 subgrupos, caracterizados por la competitividad entre los integrantes y el rechazo a interactuar con otros subgrupos, cuando se presentan conflictos demuestran agresividad verbal y en algunas ocasiones físicas. En este grupo es evidente el poco trabajo colaborativo que existe entre las niñas.

De igual manera esta me permite dar solución a algunas dificultades que se presentan en el proceso de convivencia, también favorece la integración, empleo y uso de TIC en el currículo. Por otra parte este videojuego permite trabajar diferentes temáticas.

Como es de nuestro conocimiento “uno de los problemas que se presentan en la actualidad son los recursos educativos empleados por los docentes en el aula, ya que, no responden a las necesidades de las nuevas generaciones” (MEN, 2014, p.33) y probablemente obvian los altos niveles de motivación y participación presentes en la práctica digital del videojuego de los estudiantes, los cuales movilizan a actitudes y habilidades en función de un propósito común, donde el éxito individual y grupal se ubica en un ambiente colaborativo y favorecen habilidades en relación a la solución de problemas, debido a que el estudiante forma parte activa del ambiente de aprendizaje, en lugar de ser un receptor pasivo. Al igual el videojuego minecraft como recurso educativo favorece la mediación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

La propuesta del proyecto está conformada por dos fases que corresponden a indagación y propuesta pedagógica, cada una de ellas se desarrolla por momentos, en los cuales se aplican instrumentos y recolección de información.

La fase I se estructura de la siguiente manera:



**1. La fase de indagación** tiene por objetivo rastrear elementos en la práctica digital del uso del videojuego en las estudiantes. El cuaderno viajero, familiarización, puro placer de jugar y el taller de sensibilización responden a los cuatro momentos de la fase inicial.

**1.1. El cuaderno viajero:**

**Instrumento:** Cuaderno Viajero: titulado "20 cosas sobre mí" se aplica con la intención de recopilar y seleccionar información sobre las preferencias, pasatiempos, sentimientos, intereses y gustos de las estudiantes de grado cuarto. Este instrumento (folder) se aplica por un periodo aproximado de dos meses y se va rotando por cada una de las estudiante. Junto al cuaderno viajero se incorpora el amigo viajero el cual es una aproximación a la construcción de identidad social; para ello propongo traer al aula un arquetipo que sea significativo; (un muñeco) que actúe como un amigo del estudiante y lo motive a escribir en el instrumento propuesto. El cuaderno viajero permite dar inicio a al proyecto cuando se ve el gusto de las niñas por los videojuego.

**1.2. El momento de familiarización:**

**Instrumento:** PC o tablet: permite el primer acercamiento de las estudiantes con el PC o table como dispositivo, en el cual se soporta el videojuego y garantiza la usabilidad de infraestructura y tecnológica como base de la propuesta a implementar, los estudiantes con la asesoría de la docente configuran el sistema y personalizan las cuentas electrónicas para hacer uso de aplicaciones que no se encuentran instaladas.

**1.3. De esta manera se da espacio al puro placer de jugar,**

**Instrumento:** PC o tablet: donde las estudiantes de forma individual exploran de manera libre cada una de las aplicaciones en el PC o tablet, permitiendo inspeccionar o hacer uso de los programas desde las motivaciones y gustos de cada estudiante con la posibilidad de acceder a contenido en red, para así identificar elementos que enriquecerán la propuesta desde el goce de los videojuegos por parte de las estudiantes.

**1.4. El taller de sensibilización:**

**Instrumento:** Taller escrito, entrevista mixta: se presenta en un formato escrito, el cual está estructurado a modo de entrevista mixta, permitiendo obtener información sobre la relación de las estudiantes con los videojuegos, en cuanto su uso, tiempo de empleo y su coincidencia en la práctica de los mismos, junto con la convergencia de la teoría frente a los elementos que generan interés, motivación en los videojuegos.

**Taller de sensibilización**

Instrumento Entrevista Mixta

Dirigida a estudiantes de grado cuarto

Rango de edad

Colegio: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: CUARTO Edad: \_\_\_\_\_ Género: M \_\_\_ F \_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

De conocimiento:

1. ¿Práctica videojuegos en casa? SI \_\_\_ NO \_\_\_

2. Si su respuesta fué no, explique por qué razón no los practica y con esto finaliza la actividad.

3. Si su respuesta a la pregunta número 1 fue si entonces responda ¿Cuántas horas destina al día a jugar videojuegos?

4. ¿Cuáles son los videojuegos que practica en casa? \_\_\_\_\_

5. ¿Cómo se considera como jugadora de videojuego: buena, regular o mala? \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Cuál es la estrategia que utilizan para lograr pasar los niveles del juego?

7. ¿Cuántas compañeras de su salón de clase comparten el mismo videojuego?

De expresión de sentimientos:

8. ¿Siente la necesidad de estar jugando videojuegos?

---

¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Qué es lo más divertido que tiene el videojuego para que siga jugando y no se aburra?

---

10. ¿Qué videojuegos le han aburrido?

---

¿Por qué?

---

11. ¿Qué situaciones le generan emociones de júbilo o felicidad?

---

12. ¿Qué situaciones o qué momentos le generan tensiones o angustia al jugar?

---

13. Represente con imágenes lo que piensa o siente después de haber practicado un videojuego.

De opinión

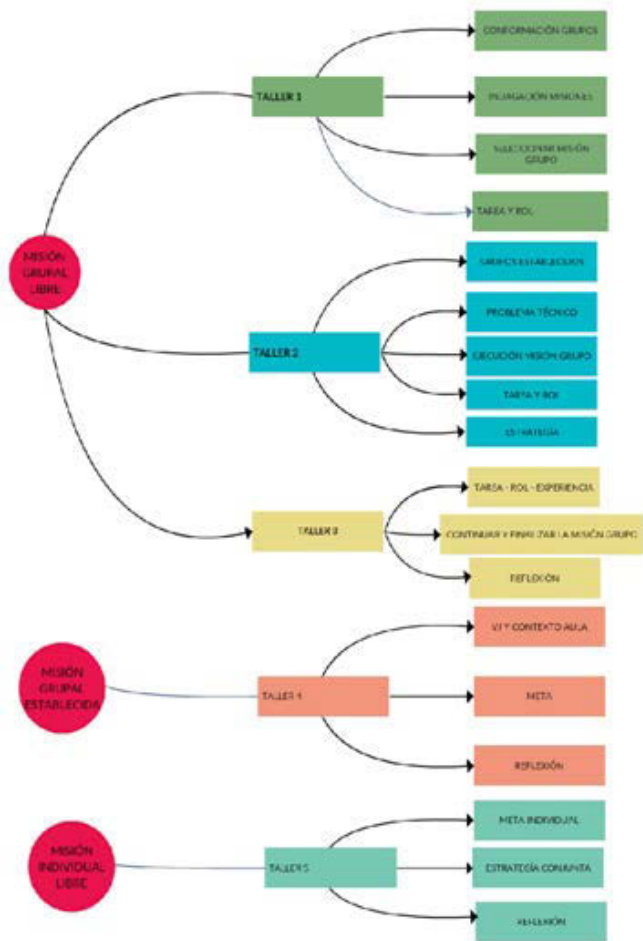
14. ¿Le gustaría que en alguna de sus clases se aplicara un videojuego? ¿Por qué?

---

15. Escribe lo que se ocurra cuando escuchas la palabra videojuego:

---

**La fase II se estructura de la siguiente manera:**



## 2. Fase 2: La propuesta pedagógica

La segunda fase aborda la intencionalidad pedagógica, donde se propone al videojuego Minecraft como recurso educativo, el cual potencia el trabajo colaborativo, para lo cual se llevan a cabo:

**2.1 una misión grupal libre**, donde el grupo de estudiantes seleccionan una tarea a llevar a cabo entre las distintas posibilidades de juego, requiriendo para esto tres talleres.

### TALLER 1

#### Conformación de grupos

Propósito: **Indagar misiones** y proponer una misión para jugar en la Tablet o el PC MINECRAFT.

1. Reúnete con 2 o 3 compañeras del salón MINECRAFT.
  2. Converse y dialogue diferentes misiones para trabajar en el primer nivel.
  3. **Seleccionen una misión** de las propuestas.
  4. Escriban por favor la misión escogida.
- 
5. Escriban **la tarea y rol** que cada uno va a desempeñar en el momento de jugar minecraft.
- 

6. Nombre de los integrantes:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

### TALLER 2 MOMENTO 2 INTERDEPENDENCIA POSITIVA

Tiempo: 20 minutos

Propósito: Gestionar el recurso educativo a partir de los conocimientos de los estudiantes y orientación del docente hacia la interdependencia positiva con el objetivo de sensibilizar los estudiantes al trabajo colaborativo.

Meta del videojuego: Descargar el videojuego de Minecraft.

1. Organicen los grupos de trabajo del taller 1 **grupos establecidos** y escriban sus nombres:
- 

1963160. El grupo solicita al docente una tablet o se ubican en el PC correspondiente.

1963216. Buscan la tienda de google play store.

1963272. En el buscador escriben minecraft y seleccionen el videojuego versión gratuita que les permita realizar la misión propuesta.

Nombre de la versión gratuita de Minecraft: \_\_\_\_\_

1963328. Revisar, completar o modificar el taller realizado en la sesión anterior

Escriban por favor la misión escogida teniendo en cuenta que cuentan con 20 minutos para realizarla.

---

Escriban la tarea que cada una va a desempeñar en el momento de jugar minecraft.

---

Escriban la estrategia que van a utilizar para lograr cumplir la misión:

---

### TALLER 3

Tiempo: 30 minutos

Propósito: Llevar a cabo la misión, la tarea y la estrategia planteada por los estudiantes en cada grupo.

Meta del videojuego: Realizar la misión planteada por el grupo teniendo en cuenta lo planteado en el taller anterior.

1. Organicen los grupos de trabajo y escriban sus nombres:

1963384. El grupo solicita a la docente una tablet o se ubican en el PC correspondiente.

1963440. Cuando indique la docente se inicia la actividad con el videojuego.

1963496. Jueguen

1. Finalizado el tiempo asignado, deben entregar la tablet o apagar el PC.
2. Reflexionen y discutan la experiencia con el grupo y la meta planteada para el videojuego.
3. Escriban aquí sus comentarios, conclusiones o ideas de la experiencia

**2.2. Misión grupal establecida**, refiere a la realización de una misión indicada por el docente.

#### TALLER 4

Tiempo: 30 minutos

Propósito: Plantear una meta en común para que cada grupo la lleve a cabo desde elementos que se relacionan con la vida y contexto del estudiante.

Meta del videojuego: Construir una escuela con elementos que cada grupo escoja.

1. Organicen los mismos grupos de trabajo y escriban sus nombres:

2. El grupo solicita a la docente una tablet o se ubican en el PC correspondiente.

3. Cuando indique la docente se inicia la actividad con el videojuego.

4. Jueguen Minecraft.

5. Escriban aquí sus comentarios, conclusiones o ideas de la experiencia

**2.3. Misión individual libre**, donde las estudiantes establecen una misión en conjunto, las dos anteriores conformadas por un taller respectivamente.

#### TALLER 5: INTERDEPENDENCIA POSITIVA

Tiempo: 30 minutos

Propósito: Evidenciar las habilidades de trabajo colaborativo desde la construcción individual.

Meta del videojuego: Desarrollar la construcción propuesta por cada grupo a partir de una estrategia individual.

1. Organicen los grupos de trabajo del taller 1 y escriban sus nombres:

2. Como grupo plantear y escribir una misión que va desarrollar cada uno en una tablet o en el PC teniendo en cuenta que el tiempo es de 30 minutos para realizarla.

3. El grupo solicita las tablets.

4. Es tiempo de Jugar Minecraft.

5. Escriban aquí sus comentarios, conclusiones o ideas de la experiencia

#### La evaluación de los aprendizajes

Se realiza mediante la observación de la construcción en el PC y utilizando el videojuego.

#### 4. Evidencias de la intervención

El proyecto está conformado por dos fases, y cada fase está conformada por unos momentos

##### 1. LA FASE DE INDAGACIÓN:

###### 1.1. Cuaderno viajero

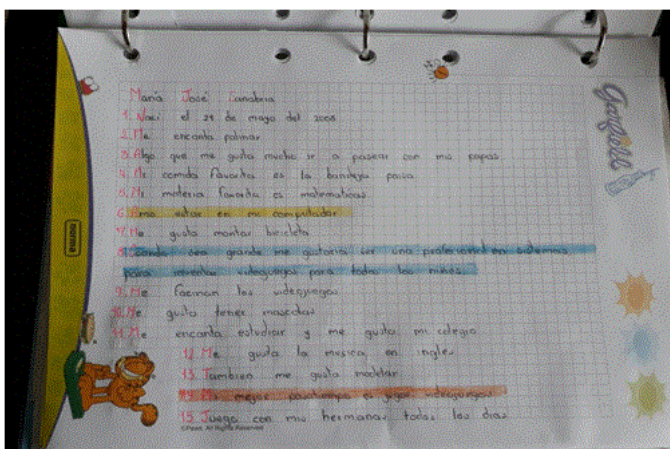


Foto: hoja de cuaderno viajero.

###### 1.2. Familiarización.



Foto: reconocimiento y configuración.

1.3. Puro placer de jugar:



Foto: Selección libre, práctica libre.

1.4. Taller de sensibilización:

*Taller de sensibilización*  
*Instrumento*

Entrevista Mixta  
Dirigida a estudiantes de grado cuarto  
Rango de edad  
Recurso: audio

Colegio: \_\_\_\_\_  
Nombre: \_\_\_\_\_  
Grado: CUARTO Edad: \_\_\_\_\_ Género: M \_\_\_\_\_ F \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

**De conocimiento:**

1. ¿Práctica videojuegos en casa? SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

2. Si su respuesta fue no, explique por qué razón no los practica y con esto finaliza la actividad.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Si su respuesta a la pregunta número 1 fue si entonces responda ¿Cuántas horas destina al día a jugar videojuegos?  
\_\_\_\_\_

4. ¿Cuáles son los videojuegos que practica en casa?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. ¿Cómo se considera como jugador de videojuego: **bueno, regular o malo?**  
\_\_\_\_\_  
¿Por qué?  
\_\_\_\_\_

6. ¿Cuál es la estrategia que utilizan para lograr pasar los niveles del juego?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. ¿Cuántos compañeros de su salón de clase comparten el mismo videojuego?  
\_\_\_\_\_

2. Fase 2: Propuesta pedagógica:



#### 5. Evidencias del proceso de reflexión:

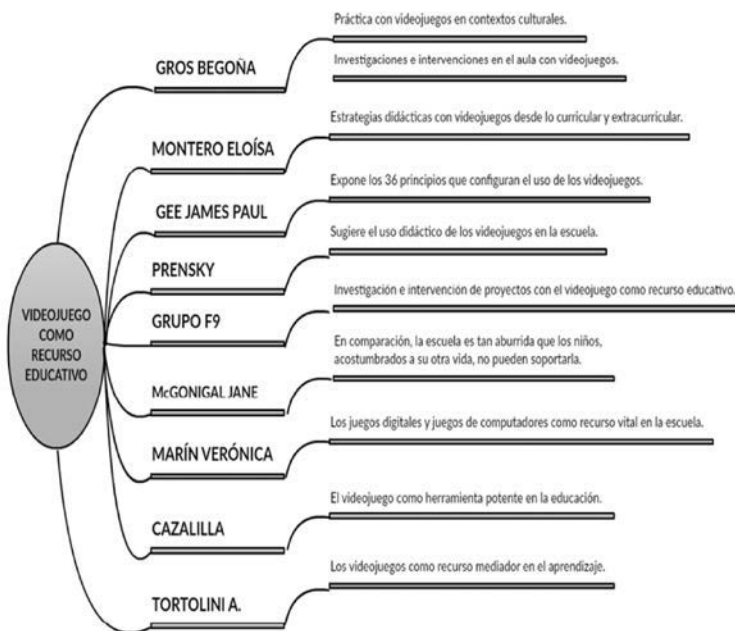
El módulo reflexiones sobre la enseñanza como construcción curricular fue significativo y trascendental para mi práctica educativa y mi formación docente, ya que me permitió reflexionar y deliberar sobre temas como el currículo, a través de la lectura de textos, entre ellos: "Nuevos fundamentos para la transformación curricular a propósito de los estándares" donde en el capítulo 1 "Propuesta de un nuevo concepto de currículo" me permitió recordar la evolución curricular por décadas, teniendo en cuenta los aportes de expertos en el tema de currículo, al igual analizar e identificar conceptos, tendencias, propósitos de cada planteamiento, para finalmente compararlas con la propuesta que plantea el autor del libro desde las perspectivas macro y micro curricular.

En el segundo capítulo 2 "la teoría y la estructura conceptual curricular" se sintetizan temas tradicionales pero que son necesarios estudiarlos para transformarlos.

De igual manera me permitió revisar otras definiciones de currículo, estudiar las diferentes tendencias curriculares, los distintos enfoques y paradigmas, y las distintas formas como en la práctica educativa y pedagógica se puede aplicar este concepto.

Adicionalmente me permitió reconsiderar, como en la realidad educativa, en los currículos se ha dado mayor importancia a las asignaturas, descuidando otros elementos que son fundamentales, y manteniendo de esta manera una tendencia curricular tradicional. Es por esta razón que el autor Lafrancesco (2005, p.31) nos plantea como abordar hoy en día la teoría y la estructura curricular, teniendo en cuenta el micro curriculum que permite su ejecución desde el aula y otros escenarios, y el macro curriculum que propone la visión, la misión, los fines los principios, los propósitos y desde mi punto de vista lo más significativo es que el uno sin el otro no operan.

Partiendo de este análisis y teniendo en cuenta las diversas temáticas trabajadas en el módulo, vi la necesidad de continuar documentándome muy bien sobre el tema del proyecto que implementaba en el aula y de esta manera establecer propósitos claros en mi práctica Educativa y pedagógica, orientada a articular los contenidos con el plan de estudios de mi institución específicamente con el uso del videojuego como recurso educativo para potenciar el trabajo colaborativo. Comprobando de esta manera que el videojuego es un recurso educativo invaluable como lo plantean los siguientes autores:



La clase grabada en este módulo me permitió iniciar con la aplicación de los primeros procesos de mi proyecto, (Ver cuadro análisis práctica educativa), compartimos conocimientos con las estudiantes de grado cuarto, y digo compartimos, ya que la actividad realizada, me permitió transmitir conocimiento y al mismo tiempo aprender aspectos que las niñas manejan muy fácilmente y que están relacionadas con el uso de las TIC.

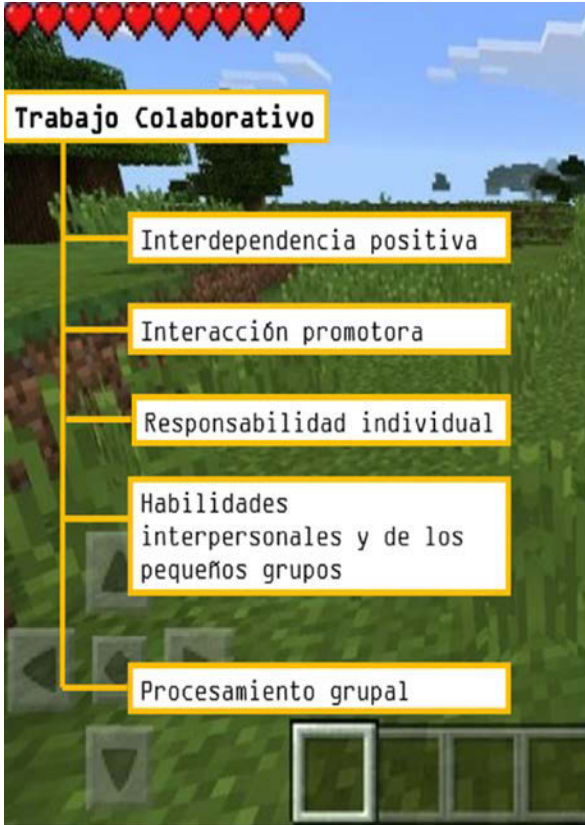
En esta clase se enseñó a Gestionar buscar, e instalar un recurso educativo, en este caso un videojuego, partiendo del conocimientos de los estudiantes y bajo la orientación de la docente con el objetivo de sensibilizar a las niñas frente al trabajo colaborativo. Al igual explorar funciones, elementos, estrategias del videojuego instalado, para llevar a cabo la misión, planteada por las estudiantes en cada grupo. Atendiendo a los conocimientos vistos en el módulo y relacionados con la planeación de una clase.

Por otra parte también, es importante reconocer que en la actualidad los docentes nos enfrentamos a profundos y acelerados cambios en diversos ámbitos y dimensiones: En el aprendizaje de los estudiantes, en la gestión educativa, y en las políticas educativas, de igual manera somos los docentes quienes debemos realizar funciones que le corresponden tanto a la sociedad, y a la familia y no lo están haciendo.

Tanto así, que cada día el docente se enfrentan a la gran responsabilidad profesional de enseñar a un grupo una asignatura o un saber, pero adicional a esto debe instruir a un grupo que usualmente es bastante numeroso como lo podemos observar en los colegios distritales en donde laboramos, y es allí en el aula donde se hacen evidente los distintos intereses, las capacidades heterogéneas en cada estudiante, los diferentes conflictos o situaciones tanto emocionales como personales de cada uno de ellos, las expectativas que tienen con respecto a lo que se les está enseñando, las motivaciones o intereses de acuerdo a su edad, la relación o empatía que el docente haya logrado establecer con ellos y así, un sinnúmero de situaciones que se van presentando en el transcurso de la clase.

Cabe anotar y resaltar los valiosos aportes del módulo convivencia y diálogo en el escenario educativo, ya que fueron la base para estructurar mejor la propuesta del proyecto, permitiéndome de esta manera utilizar las estrategias pertinentes para mejorar el ambiente del aula, en el caso específico del problema que se presenta en mi salón de clase como lo es el trabajo colaborativo.

Retomando los aportes de cada unas las sesiones del módulo, pude establecer algunas categorías para trabajarlas en el grupo, al igual establecer e interiorizar normas.



Actualmente laboro en el Colegio Magdalena Ortega de Nariño, ubicado en la localidad de Engativa, es de carácter femenino, la institución sobresale por su buen desempeño académico a nivel distrital, pero como en toda institución se presentan situaciones difíciles en el proceso de convivencia

Teniendo en cuenta esto y atendiendo a una nueva concepción curricular y donde son evidentes los cambios en la forma de sentir, pensar y actuar se hace necesario que las instituciones educativas generemos nuevos procesos y proyectos frente al ser y al saber. Razón por la cual planteo la propuesta de mi proyecto a través de la siguiente pregunta: ¿El videojuego minecraft como recurso educativo, permite potenciar el trabajo colaborativo en el aula de clase, en las estudiantes de grado cuarto?, de igual manera atendiendo a los elementos, pautas y sugerencias dadas en el módulo de convivencia.

El contexto de mi aula se enmarca en una población de 42 estudiantes de grado cuarto de primaria, en un rango de edades entre los 9 a 11 años, quienes no presentan mayores dificultades académicas, aunque hay 5 niñas con diagnóstico médico (dificultades en el aprendizaje), la relación conmigo es receptiva y participativa, pero en este grupo se percibe entre las estudiantes una auto-organización formando 4 subgrupos, caracterizados por la competitividad entre los integrantes y el rechazo a interactuar con otros subgrupos, cuando se presentan conflictos demuestran agresividad verbal y en algunas ocasiones físicas. En este grupo es evidente el poco trabajo colaborativo que existe entre las niñas.

Como es de nuestro conocimiento "uno de los problemas que se presentan en la actualidad en nuestras instituciones son los recursos educativos empleados por los docentes en el aula, ya que, no responden a las necesidades de las nuevas generaciones" (MEN, 2014, p.33) y probablemente obvian los altos niveles de motivación y participación presentes en la práctica digital del videojuego de los estudiantes, los cuales movilizan a actitudes y habilidades en función de un propósito común, donde el éxito individual y grupal se ubica en un ambiente colaborativo y favorecen habilidades en relación a la solución de problemas, debido a que el estudiante forma parte activa del ambiente de aprendizaje, en lugar de ser un receptor pasivo; atendiendo a estas dinámicas decidí utilizar como estrategia la práctica del videojuego minecraft, ya que es de uso frecuente de las estudiantes y de gran motivación para ellas.

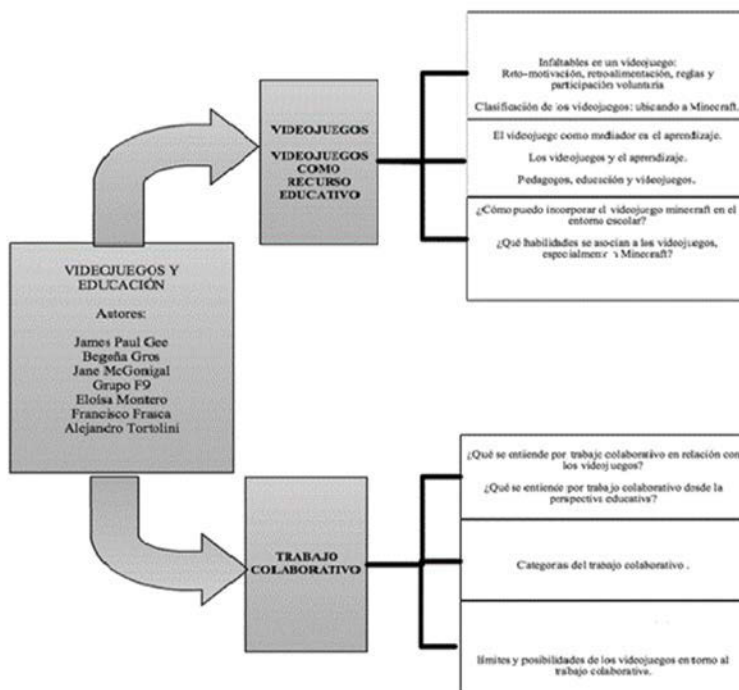
Además la práctica del videojuego me permite dar solución a algunas dificultades que se presentan en el proceso de convivencia en mi aula de clase; como lo es el poco trabajo colaborativo, de igual manera también favorece la integración, empleo y uso de TIC en el currículo; ya que este videojuego permite trabajar diferentes temáticas y como recurso educativo favorece la mediación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Asimismo el videojuego minecraft permite y potencia habilidades cognitivas, habilidades psicomotoras, habilidades de destreza visual, de coordinación espacial y de discriminación perceptiva; al trabajarlo en el aula de clase permite al estudiante ser autónomo en la toma de decisiones, adquirir experiencia y práctica en diferentes contextos para aplicarlo en su diario vivir; y al docente le permite plantearse retos y objetivos comunes teniendo en cuenta una estructura.

Por otra parte, el videojuego minecraft permite potenciar el trabajo colaborativo ya que en la sociedad actual, la colaboración es un modo muy especial de trabajar en conjunto. Exige a sus integrantes tres modos de participación y esfuerzo que ha sido concertado: en primer lugar, la cooperación para que todos actúen con un alto nivel de compromiso y logren la meta en común, en segundo lugar, la coordinación (sincronizar esfuerzos y compartir recursos) y por último, la creación conjunta les permite producir nuevos resultados en el que todos se benefician y logran sus metas (McGonigal, 2013, p.312).

Finalmente el acercamiento entre el docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo se lleva a cabo desde una propuesta didáctica, que genere el trabajo colaborativo en las estudiantes, permitiendo involucrar los recientes recursos digitales en los procesos pedagógicos y didácticos del aula, de hecho, Sabogal & Brijaldo (2013) señalan que: "es indiscutible que los videojuegos son los programas multimediales más atractivos que tiene la sociedad actual. No son nuevos en el medio educativo; sin embargo, aún no han sido incorporados, ni utilizados como mediadores del aprendizaje" (p.56).

Los diversos elementos impartidos en este módulo me permitieron estructurar el proyecto y las diferentes secciones atendiendo a estos interrogantes y planteamientos:





## 6. Resultados de la intervención:

### 6. Resultados de la intervención

En primera instancia, se describen los resultados obtenidos bajo la estructura establecida del proyecto que consta de dos fases: una de indagación y la otra de implementación de la propuesta., se incorporan los resultados derivados del análisis de los datos recolectados, por medio de la aplicación de los instrumentos y técnicas, al igual que algunos sustentos teóricos

1. **Fase I: Indagación**
2. **1. Cuaderno viajero.**

El instrumento registra datos de 42 estudiantes donde se extrae información de diferentes aspectos referentes a sus gustos y contextos, resultando de esta experiencia un texto escrito espontáneo y rotativo. De esta manera, se obtiene que el grupo en general muestra preferencia en cuanto a: actividades lúdicas; perspectivas a futuro frente a su campo profesional donde se destacan las áreas de tecnología, medicina, ingeniería; pasatiempos con sus familiares como salir a parques y visitar lugares; intereses por las actividades que realizan esencialmente jugar videojuegos y uso de las nuevas tecnologías, deportes como natación y patinaje, al igual se mencionan aspectos que causan diversos sentimientos de alegría, pero también tristeza.

Dentro de esta perspectiva, se resalta la tendencia o gusto de las niñas por los videojuegos. Ellas argumentan que el estudio, el deporte y el juego son motivadores para su aprendizaje. De igual manera, afirman que los videojuegos le han brindado formas y estrategias para solucionar problemas y reiteran lo divertido que es aprender y jugar. Lo anterior, se relaciona con el planteamiento de Gros (2008) cuando afirma que los diseñadores de videojuegos se interesan sobre cómo se da el aprendizaje y fundamentan sus creaciones con el respaldo de teorías y componentes pedagógicos que responden a la edad de formación del estudiante.

Los datos registrados en este instrumento, permiten reconocer el uso de los videojuegos como una práctica común, tal como lo manifiesta Tortolini (2013) puesto que la mayoría de este grupo de estudiantes le dedican buena parte de su tiempo a estas prácticas digitales (Provenzo, 1991); de ahí, que la motivación y el interés se encuentren presentes al involucrar el aprendizaje con el videojuego.

Por otra parte se resalta la motivación, organización y participación de los estudiantes en la asignación del cuaderno viajero, de manera activa y voluntaria en la construcción del mismo. Además de ello, sobresale la iniciativa de las estudiantes para la entrega aleatoria del instrumento, así como los aportes frente a nuevos elementos en este proceso como "la caja mágica" y el "amigo viajero": el primero, empleado para depositar los nombres de los integrantes del grupo que posteriormente, llevaron este instrumento a casa para completar el ejercicio planteado y el segundo, el "amigo viajero".

### Familiarización

En esta fase se tuvieron en cuenta dos procesos: por una parte la gestión del recurso y por otro la familiarización del dispositivo con el estudiante. La primera parte corresponde a la gestión de los recursos pertinentes, donde se solicitó ante la dependencia correspondiente algunas tabletas que hacían falta, ya que no eran suficientes los PC. En una segunda parte, el proceso de entrega y reconocimiento de las tabletas está dado por la organización y orientación por parte del docente.

Las estudiantes tuvieron dos sesiones para hacer un trabajo de exploración y reconocimiento del dispositivo. Las estudiantes acceden a diferentes aplicaciones, videojuegos y software educativo, se observa curiosidad por abrir cada una de las opciones y aplicaciones. En este momento, se observa el trabajo individual entre las participantes; las estudiantes intentan ocultar la acción, luego, se les pide interactúen con sus compañeras, pero, la situación no cambia, ni modifica el comportamiento. Lo que evidencia el problema existente, puesto que, no se observa ningún rasgo de diálogo o colaboración entre las estudiantes a pesar que algunas niñas comparten intereses y gustos.

Por último, se observa que las estudiantes hacían uso del software educativo que ya estaba instalado como historias gráficas, textos, juegos de rellenar colores o elementos. Pero, al poco tiempo y sin terminar la actividad propuesta se aburren porque no les parecía motivador e inmediatamente cambian de aplicación. Finalmente exploran los videojuegos y permanecen en estos hasta el final de la actividad. Se confirma entonces, lo que menciona Gros (2000) al decir que los juegos educativos ponen el contenido por encima de la usabilidad, la motivación y la inmersión de los aprendices dejando de lado las características esenciales de todo videojuego.

#### 1. Por puro placer de jugar

En este momento, las estudiantes cuentan con tres sesiones de 20 minutos cada una para usar el dispositivo tablet o PC, de manera espontánea, la docente indica el tiempo para iniciar y finalizar la actividad. Se hace evidente que las estudiantes seleccionan videojuegos especialmente los que son de simulación y construcción, por ejemplo, (Theme Hotel). En este momento se notan pequeños rasgos de interacción que emergen del videojuego cuando dos niñas superan la apatía por relacionarse con las compañeras y la actividad, se levantan de su puesto y piden ayuda a sus compañeras. Lo anterior deja ver que los sujetos se inician y se relacionan a través de los videojuegos (Sabogal & Brijaldo, 2013).

A la par con lo anterior, se da la selección del videojuego con la intención de disfrutar la sesión, el momento y el espacio. Se observa que las niñas tienden a la búsqueda y ejecución de videojuegos de construcción y también a los de simulación o estrategia. En general, se percibe que las estudiantes sienten confianza al pedir ayuda a sus compañeras situación que pocas veces se da cuando están en clase regular y así mismo, se puede decir que el juego les brinda elementos para sentirse seguros de sí mismos y dejar de lado las limitaciones al relacionarse con el otro. Por otro lado, se observa que empiezan a darse pequeñas interacciones tanto en estudiantes que comparten características similares como con los que tienen diferencias.

A medida que transcurre el tiempo se empiezan a ver rasgos de colaboración, porque, las estudiantes que se apropian del aprendizaje lo comparten libremente a otra compañera. También se ve un trato cordial entre las estudiantes.

#### 1. Taller de sensibilización:

Es necesario reconocer que los tres momentos anteriores requieren de un trabajo dispendioso, constante y disciplinado por parte del docente. En este punto se valida el planteamiento de Sánchez (2013) al afirmar que son los docentes los que realmente sufren un cambio de actitud, puesto que, consideraban estos recursos tecnológicos como parte del ocio y pérdida de tiempo no solo para sus alumnos sino para también para su familia (p.16).

Lo anterior exige un ejercicio de apropiación del videojuego como recurso educativo. Luego de identificar el problema del aula y llevar a cabo los momentos propuestos, se hace necesario realizar un taller de sensibilización que evidencie los datos de los participantes. Es de vital importancia que el videojuego que se vaya a utilizar en el aula sea muy bien revisado y seleccionado.

El taller de sensibilización, además de ofrecer elementos para la elección del videojuego que se incorpora al aula con los estudiantes de grado cuarto arroja datos interesantes y buscan centrar la relación de los estudiantes con el recurso educativo en cuanto a su uso, tiempo de empleo y su correspondencia entre estudiantes, en cuanto a expresión de sentimientos (reconocimiento de elementos que generan interés, motivación y/o rechazo).

### 7. Proyecciones o plan de mejoramiento:

La fase final del proyecto se vio afectada en su desarrollo e implementación por una situación inusual en el calendario académico de los estudiantes como lo fué el paro Nacional de educadores.

Es por esto que se deben retomar los procesos pendientes en los talleres 3, 4, y 5 del proyecto en cuestión.