



**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**DINÁMICAS NEUROEDUCATIVAS Y SU INFLUENCIA EN LAS  
NECESIDADES NO ACADÉMICAS SEGÚN LA PERCEPCIÓN DE LOS  
ESTUDIANTES DEL CURSO DE COMPRENSIÓN Y REDACCIÓN DE  
TEXTOS II, TURNO NOCHE, DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA  
METROPOLITANA, EN LOS CICLOS 2019-1 Y 2019-2**

**PRESENTADO POR:**

**Carlos César Portocarrero Gonzales**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE**

**MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**ASESORA: BERENICE PALOMINO BELTRÁN**

**LIMA –PERÚ**

**2021**

A todos mis estudiantes de los ciclos 2016 al 2018 quienes inspiraron a la creación del programa de investigación, y a los de los ciclos de 2019, quienes hicieron posible cada una de las actividades planteadas.

A mis estudiantes de los ciclos 2020, 2021 y de los años venideros, quienes inspiran a complementar esta investigación con actividades desde la modalidad virtual.

A los estudiantes de las dos secciones del grupo de control, por haber participado del trabajo de investigación recibiendo un estilo de clase que va en contra de toda la metodología aprendida. Si pudiera volver en el tiempo, no hubiera existido esos grupos.

## **AGRADECIMIENTO**

Al Departamento de Humanidades, quienes, ciclo tras ciclo, apoyaron y apoyan la ejecución de cada una de mis ideas innovadoras.

## RESUMEN

El propósito del trabajo de investigación fue determinar la influencia de las dinámicas inspiradas en la neuroeducación, utilizando Lego, juegos de mesa y gamificación en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes universitarios del turno noche. Los participantes formaban parte de diez secciones pertenecientes a los ciclos 2019-I y 2019-II, de los cuales, ocho correspondían a los grupos experimentales y dos a los grupos de control. En cuanto a la metodología, se empleó el enfoque mixto y un diseño explicativo secuencial.

Los resultados demostraron que, los estudiantes de los grupos experimentales percibieron un cambio positivo en cuanto a sus necesidades no académicas gracias a las dinámicas neuroeducativas, mientras que los de los grupos de control, perciben mantener los estados anímicos iniciales.

En conclusión, es posible programar las clases incluyendo dinámicas neuroeducativas. Estas permiten influenciar en las necesidades fisiológicas, sociales y de autoestima de los estudiantes, a fin de generar la predisposición para que se enfoquen en las necesidades académicas.

**Palabras clave:** dinámicas, neuroeducación, necesidades no académicas, Lego, juegos de mesa, gamificación,

## **ABSTRACT**

The purpose of the research work was to determine the influence of the dynamics inspired by neuroeducation, using Lego, board games and gamification in the non-academic needs according to the perception of the university students of the night shift. The participants were part of ten sections belonging to the 2019-I and 2019-II cycles, of which eight corresponded to the experimental groups and two to the control groups. Regarding the methodology, the mixed approach and a sequential explanatory design were used.

The results showed that the students in the experimental groups perceived a positive change in terms of their non-academic needs thanks to the neuroeducational dynamics, while those in the control groups maintained their initial moods.

In conclusion, it is possible to schedule classes including neuroeducational dynamics. These allow influencing the physiological, social and self-esteem needs of students, in order to generate the predisposition to focus on academic needs.

**Keywords:** dynamics, neuroeducational, non-academic need, Lego, board games, gamification

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDO</b> .....	<b>1</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>4</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>8</b>
<b>1.1. Situación problemática</b>	<b>8</b>
<b>1.2. Preguntas de investigación</b>	<b>13</b>
<b>1.2.1. Pregunta general</b> .....	<b>13</b>
<b>1.2.2. Preguntas específicas</b> .....	<b>13</b>
<b>1.3. Objetivos de la investigación</b>	<b>14</b>
<b>1.3.1. Objetivo general</b> .....	<b>14</b>
<b>1.3.2. Objetivos específicos</b> .....	<b>14</b>
<b>1.4. Justificación</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1. Antecedentes de la investigación</b>	<b>17</b>
<b>2.1.1. Antecedentes internacionales</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1.2. Antecedentes nacionales</b> .....	<b>22</b>
<b>2.2. Bases teóricas</b>	<b>26</b>
<b>2.2.1. Dinámicas neuroeducativas</b> .....	<b>26</b>
2.2.1.1. Neurociencias.....	<b>26</b>
2.2.1.1.1. Funciones cerebrales.....	<b>26</b>
2.2.1.1.2. Conducta motivada .....	<b>27</b>
2.2.1.1.3. Sistema de recompensas .....	<b>28</b>
2.2.1.1.4. Neuroplasticidad.....	<b>29</b>
2.2.1.1.5. Entorno sociocultural.....	<b>30</b>
2.2.1.2. Neuroeducación .....	<b>31</b>
2.2.1.3. Dinámicas .....	<b>35</b>
2.2.1.3.1. Lego.....	<b>36</b>
2.2.1.3.2. Juegos de mesa.....	<b>38</b>
2.2.1.3.3. Gamificación.....	<b>39</b>

<b>2.2.2. Necesidades no académicas</b> .....	40
2.2.2.1. Necesidades fisiológicas .....	44
2.2.2.2. Necesidades sociales o de afiliación.....	44
2.2.2.3. Necesidades de reconocimiento o estima.....	45
2.2.2.4. Otra clasificación de necesidades .....	46
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA</b> .....	<b>47</b>
<b>3.1. Enfoque, alcance y diseño</b>	47
<b>3.2. Matrices de alineamiento</b>	49
<b>3.2.1. Matriz de consistencia</b> .....	49
<b>3.2.2. Matriz de operacionalización de variables</b> .....	50
<b>3.3. Población y muestra</b>	51
<b>3.4. Técnicas e instrumentos</b>	51
<b>3.4.1. Variable: dinámicas neuroeducativas-Lego y Juegos de mesa</b>	51
3.4.1.1. Instrumento: Bitácora de clase	52
3.4.1.2. Instrumento: Rúbricas	52
<b>3.4.2. Variable: dinámicas neuroeducativas-gamificación</b>	52
3.4.2.1. Instrumento: rúbrica referida a la plataforma Canvas	52
3.4.2.2. Instrumentos: rúbricas referidas al aplicativo Kahoot	53
<b>3.4.3. Variable: percepción de las necesidades no académicas</b>	53
3.4.3.1. Instrumento: Guía de Focus group	53
3.4.3.2. Instrumento: Artículo de opinión	54
<b>3.5. Aplicación de instrumentos</b>	54
<b>3.6. Elaboración del manual de dinámicas neuroeducativas</b>	55
<b>3.6.1. Dinámicas para iniciar la clase</b>	56
<b>3.6.2. Dinámicas para la retroalimentación de los aprendizajes</b>	64
3.6.2.1. Proyecto para registrar evidencias de los textos trabajados en clase	64
3.6.2.2. Proyecto para registrar evidencias de la lectura previa a la clase	65
<b>3.6.3. Dinámicas fuera de clase para evidenciar lo aprendido</b>	66
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS</b> .....	<b>67</b>
<b>4.1. Resultados de la variable Dinámicas Neuroeducativas</b>	67
<b>4.1.1. Dimensión: dinámicas con Lego</b>	67
4.1.1.1. Indicador: creación con piezas lego	68
4.1.1.2. Indicador: creación de textos en base a minifiguras	71
<b>4.1.2. Dimensión: dinámicas con Juegos de mesa</b>	73
4.1.2.1. Indicador: participación en dinámicas de desafío personal	73
4.1.2.2. Indicador: participación en dinámicas de desafíos en equipo	76

<b>4.1.3. Dimensión: gamificación</b>	79
4.1.3.1. Indicador: participa en el proyecto de plataforma Canvas	79
4.1.3.2. Indicador: proyecto en aplicativo Kahoot.	82
<b>4.2. Resultados de la variable necesidades no académicas</b>	86
<b>4.2.1. Dimensión: necesidades fisiológicas</b>	89
<b>4.2.2. Dimensión: necesidades sociales o de afiliación</b>	93
<b>4.2.3. Dimensión: necesidades de reconocimiento o estima</b>	97
<b>4.3. Resultados del grupo de control</b>	102
<b>4.4. Análisis de los resultados</b>	106
<b>4.4.1. Variable: dinámicas neuroeducativas</b>	106
<b>4.4.2. Variable: necesidades no académicas</b>	108
<b>CAPÍTULO V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....</b>	<b>110</b>
<b>5.1. Propósito</b>	112
<b>5.2. Actividades</b>	112
<b>5.3. Cronograma de ejecución</b>	116
<b>5.4. Análisis costo beneficio</b>	117
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>119</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>122</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>124</b>

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Matriz de consistencia .....	49
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables .....	50
Tabla 3. Cronograma de ejecución .....	116
Tabla 4. Análisis costo beneficio .....	118

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ítem 1 del indicador: creación con piezas lego.....	68
Figura 2. Ítem 2 del indicador: creación con piezas lego.....	69
Figura 3. Ítem 1 del indicador: elaboración de textos en base a minifiguras .....	71
Figura 4. Ítem 2 del indicador: elaboración de textos en base a minifiguras .....	72
Figura 5. Ítem 1 de indicador: participa en actividades lúdicas de desafíos personales .	73
Figura 6. Ítem 2 de indicador: participa en actividades lúdicas de desafíos personales .	74
Figura 7. Ítem 3 de indicador: participa en actividades de desafíos personales.....	75
Figura 8. Ítem 1 de indicador: participa en actividades de desafíos en equipos .....	77
Figura 9. Ítem 2 de indicador: participa en actividades de desafíos en equipos .....	77
Figura 10. Ítem 3 de indicador: participa en actividades de desafíos en equipos .....	78
Figura 11. Ítem 1 de indicador: participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas .....	79
Figura 12. Ítem 2 de indicador: participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas .....	80
Figura 13. Ítem 3 de indicador: participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas .....	80
Figura 14. Ítem 1 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot .....	82
Figura 15. Estrategias personales utilizadas de manera previa a Kahoot .....	82
Figura 16. Ítem 2 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot .....	83
Figura 17. Ítem 3 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot .....	84
Figura 18. Actividades de quienes no usaban el aplicativo Kahoot .....	85

Figura 19. Ítem 4 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot .....	85
Figura 20. Presentación en el focus group .....	87
Figura 21. Contexto del problema en el artículo de opinión .....	88
Figura 22. Tipos de argumentos en el artículo de opinión .....	89
Figura 23. Ítem 1 de indicador: Expresa su estado emocional y corporal después de las dinámicas neuroeducativas.....	90
Figura 24. Ítem 2 de indicador: Expresa su estado emocional y corporal después de las dinámicas neuroeducativas.....	91
Figura 25. Ítem 3 de indicador: Expresa su estado emocional y corporal después de las dinámicas neuroeducativas.....	93
Figura 26. Ítem 1 de indicador: Expresa su percepción sobre el trabajo en equipo durante y después de las dinámicas neuroeducativas. ....	94
Figura 27. Ítem 2 de indicador: Expresa su percepción sobre el trabajo en equipo durante y después de las dinámicas neuroeducativas. ....	96
Figura 28. Ítem 3 de indicador: Expresa su percepción sobre la convivencia en equipo .....	97
Figura 29. Ítem 1 de indicador: expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas.....	98
Figura 30. Ítem 2 del indicador: expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas.....	100
Figura 31. Ítem 3 del indicador: expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas.....	101
Figura 32. Ítem 1 del focus group del grupo de control.....	102
Figura 33. Ítem 3 del focus group del grupo de control.....	103

Figura 34. Ítem 4 del focus group del grupo de control (2019-2) .....	105
---	-----

## **CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Situación problemática**

Referirse a universidades en todo el mundo, automáticamente conlleva a pensar en estudiantes jóvenes, generalmente recién egresados de las escuelas secundarias o preparatorias. Sin embargo, hay un sector de estudiantes, de menor cantidad, que realiza sus estudios universitarios bajo otras circunstancias. Ellos son los adultos y adultos jóvenes. En muchos casos, se trata de personas que trabajan en algún rubro del mercado y no cuentan con una profesión, o que, con un título técnico, buscan el grado académico.

UNESCO, a través del Instituto de la Unesco para el aprendizaje a lo largo de toda la vida (UIL, por sus siglas en inglés) realiza diversas publicaciones sobre el Aprendizaje y Educación de Adultos.

UIL (2016), en su publicación “Recomendación sobre el Aprendizaje y la Educación de Adultos”, la designa como “el conjunto de todos los procesos educativos, formales, no formales e informales, gracias a los cuales personas consideradas adultas por la sociedad a la que pertenecen desarrollan y enriquecen sus capacidades para la vida y el trabajo.”

Así, estos procesos educativos pueden darse para empezar estudios en cualquier nivel, continuar con los no concluidos, o prolongar un aprendizaje específico. Gracias a ello, las personas consideradas como adultos, desarrollan sus aptitudes, enriquecen sus conocimientos, mejoran sus competencias o les dan una nueva orientación.

Esta educación de adultos debe contribuir a la renovación de métodos, así como a la reforma de los sistemas educativos en conjunto. Sin embargo, en la realidad, en muchas aulas de universidades, se aprecia una mixtura de estudiantes de distintas edades, jóvenes, adultos jóvenes y adultos propiamente dicho. Ante esta situación, surge el problema de que a todos se les brinda la misma enseñanza, pero con los mismos métodos, los mismos tiempos, sin considerar que puede haber distintas necesidades e intereses.

UNESCO también realiza investigaciones trianuales y publica el Informe Mundial sobre el Aprendizaje y la Educación de Adultos (GRALE, por sus siglas en inglés).

Así, UIL (2020) indica en GRALE IV, que el Aprendizaje y Educación de Adultos permite mejorar la cohesión social, la integración y la inclusión; además, fomenta la participación en actividades sociales, cívicas y de la comunidad.

Un informe del Banco Interamericano del Desarrollo (2018), en el capítulo del Perú, brinda estadísticas de jóvenes con estudios postsecundarios (incluye universidades, institutos, escuelas de oficiales y suboficiales, y otros centros técnicos productivos). Por un lado, sobre jóvenes de 19 años, indica que el 17,9% solo estudia, y el 33,9% estudia y trabaja. Por otro lado, en los jóvenes de 22 años, el 9% solo estudia y el 32,7% estudia y trabaja. También, señalan que cuatro de cada diez jóvenes de 22 años estudian y trabajan.

En el Perú, en vista de estas necesidades, muchas universidades ya cuentan con programas de educación para adultos o programas para gente que trabaja. Estos ofrecen horarios muy accesibles para ellos, generalmente los fines de semana. En otros casos, tienen la posibilidad de contar con una modalidad semipresencial. Hay una gama interesante de propuestas para que puedan cumplir sus metas académicas.

SUNEDU, en vista de esta realidad, emite un comunicado en 2016, en el cual exige el cumplimiento de dos consideraciones para los programas de bachiller para adultos que trabajan: el plan de estudios debe estar diseñado para una duración de 5 años y deberá incluir una carga de 200 créditos.

La página web EstudiaPerú (2020), en su artículo *Las mejores universidades para quienes ya tienen trabajo*, recopila las ofertas educativas y requisitos para ellos puedan acceder a dichos programas. Sin embargo, se detecta una particularidad. Se lista a 15 universidades que cuentan con la modalidad para gente que trabaja, aunque solo proporciona datos de las que considera las 6 mejores. Al revisar dicha información, se

observa que cuatro de ellas (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Universidad Científica del Sur, Universidad San Ignacio de Loyola y Universidad Continental) piden como requisito, que los adultos tengan entre 2 y 4 años experiencia laboral en la carrera a la que postulan.

¿Pero qué pasa con quienes han trabajado en otro ámbito y quieren cambiar, o los adultos que han trabajado como vendedores, constructores, policías, y quieren empezar a estudiar? Esto resulta ser una limitante para ellos, ya que no pueden acceder a las ventajas de horarios flexibles y las modalidades semipresenciales. Ello los lleva a tener que inscribirse en estudios regulares donde se encontrarán, en aula, con jóvenes. Ante ello, tienen que ajustarse a horarios completos, por la noche, luego de su horario laboral de la mañana-tarde. Deberán adaptarse a procesos de enseñanza-aprendizaje pensados en jóvenes, quienes tienen diferentes tipos y ritmos de aprendizaje, intereses distintos que muchas veces no les permiten ser acogidos en el trabajo en equipo. Muchas veces, esta situación de horarios ocasiona que terminen desertando de ciertos cursos en los que se inscribieron, o en el peor de los casos, dejen la carrera que empezaron.

De esa lista, la diferencia la hace la Universidad Tecnológica del Perú, ya que se indica que no existe ese requisito. Ello lo comprueba su misma página web, donde señalan que incluso pueden postular personas que no tengan estudios superiores ni que cuenten con experiencia laboral. En este caso, tienen acceso a las ventajas mencionadas.

Esta investigación se basa en las personas que estudian y trabajan a la vez, sean jóvenes, jóvenes adultos o adultos propiamente dicho. Se resalta que varios de ellos, entre jóvenes y adultos, eran padres de familia, que trabajan todo el día para solventar gastos de casa. Ellos no se inscribieron en estos programas de educación para adultos o para gente que trabaja, ya sea porque no cumplían los requisitos o por el interés de una educación universitaria completa, con toda la experiencia que ello implica. Renunciaron

o se vieron obligados a dejar las facilidades de horario, para inscribirse en la modalidad regular, de lunes a viernes, en el turno noche.

A diferencia de los jóvenes del turno mañana, estos estudiantes tienen más preocupaciones y responsabilidades que afrontar; estas son no académicas. Mientras los primeros empiezan el día con todas las energías para aprender, y con las emociones, generalmente, estables, los segundos usan las fuerzas que le quedan para interactuar con los aprendizajes y sus compañeros, con el atenuante de un estado emocional cargado de estrés, ansiedad y otros debido a situaciones de todo el día.

Al inscribirse en el turno noche, se presentan nuevas complicaciones del entorno. En el caso del distrito de Lima, este se convierte en el foco donde confluyen rutas hacia diversos distritos, ya que presenta alta actividad comercial y cultural. Debido a ello, muchas universidades o institutos emergentes o con poca antigüedad han asentado sus locales en esta zona. Mientras existen universidades bien ubicadas, pedagógicamente hablando, en otros distritos, lo cual facilita la educación del turno noche, los locales en el distrito de Lima, específicamente en la zona llamada Centro de Lima, presentan desafíos de contexto tanto para los docentes como para los estudiantes.

En el caso particular de la casa de estudios donde se realizó la investigación, los estudiantes del turno noche de las universidades del centro de Lima, llegan a clases con una carga emocional muy grande, ya que se ven influenciados por diversos factores.

En primer lugar, se encuentran los factores externos, que corresponden al contexto de los locales. Por un lado, antes de llegar a su centro de estudios, se enfrentan con el tráfico en la hora punta, el cierre de calles, los ambulantes, los robos al paso. Por otro lado, ya en aulas, la concentración es influenciada por las actividades y conciertos en el Parque de la Exposición, así como por los encuentros deportivos en el Estadio Nacional, entre otros.

En segundo lugar, y con más importancia para la investigación, se identifican a los factores internos, los cuales corresponden al estado emocional y físico con que los estudiantes llegan al aula. Por un lado, el 95% de ellos llega a estudiar luego de una ardua jornada laboral, muchas veces tarde por las horas extras en sus trabajos. Ingresan al aula con sus preocupaciones y cansancios, muchas veces sin almuerzo. Por otro lado, recorren varios distritos para llegar, en micros o en el metropolitano repleto, de pie, apretados, con el temor de que les roben. Por otro lado, este cansancio aumenta considerablemente cuando, para llegar temprano a sus aulas, deben subir hasta 10 pisos por las escaleras, si es que no quieren formar las largas colas para subir por los ascensores.

Como se puede apreciar, los estudiantes llegan con alta carga emocional y cansancio físico. A su modo, en silencio, intentan lidiar con estas situaciones. Es por ello que necesitan ser recuperados en ambos aspectos, a fin de que puedan estar predispuestos y no indispuestos para el logro de las competencias del curso que lleven.

Frente a estas situaciones, se presenta un problema más grande: la mayoría de docentes solo llega a dictar sus clases, dejando de lado todos estos aspectos, olvidando que el aprendizaje debería estar centrado en el alumno, no solo viendo el lado académico, sino también su lado emocional. Existe un malinterpretado, incompleto o no contextualizado concepto de motivación. Es claro que saben que debe estar presente, pero la motivación planteada es vista como un enganche a generar el interés en el tema del día del curso. Se genera el interés académico, pero no se toma en cuenta el otro tipo de motivación personal que está determinada por satisfacer sus necesidades no académicas como las fisiológicas, sociales y de estima. Mientras estas no sean atendidas, las necesidades académicas pasan a segundo plano.

En lo relacionado al aspecto académico, se observa dos situaciones. Una de ellas se refiere a que los estudiantes llegan a clase sin haber leído, previamente, los textos

designados para el trabajo. En el caso del turno noche, ellos indican diversos motivos: la falta de tiempo, ya que trabajan hasta una o dos horas antes de llegar a clase; la poca motivación al no ser temas de su especialidad; y la dificultad de lectura en un dispositivo electrónico, ya que el material impreso recién se entrega en la misma clase; entre otros. La otra, está relacionada con los estudiantes inscritos por aula. Ellos corresponden a diversas carreras, por lo que llegan al curso sin conocerse; además, los intereses, y temas de conversación, muchas veces no coinciden y ello dificulta la integración de la sección, así como los trabajos en equipo. Es importante mencionar que, en ellas, interactúan estudiantes que pueden tener desde 18 a 50 años.

Ante esta situación, surgió la necesidad de buscar soluciones, por lo cual se planteó la ejecución y selección de diversas dinámicas inspiradas en la neuroeducación, a fin de obtener, como producto final, un programa especial que permita generar un cambio en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes.

## **1.2. Preguntas de investigación**

### **1.2.1. Pregunta general**

¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de Textos II, turno noche, de una universidad de privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?

### **1.2.2. Preguntas específicas**

¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas con Lego en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción

de Textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?

¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas basadas en juegos de mesa en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de Textos II, turno noche, de una universidad de privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?

¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas basadas en gamificación virtual en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de Textos II, turno noche, de una universidad de privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de las dinámicas neuroeducativas en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de Textos II de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

Determinar la influencia de las dinámicas neuroeducativas con Lego en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de Textos II, turno noche, de una universidad de privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2

Determinar la influencia de las dinámicas neuroeducativas basadas en juegos de mesa en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso

Comprensión y Redacción de Textos II, turno noche, de una universidad de privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2

Determinar de las dinámicas neuroeducativas basadas en gamificación virtual en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de Textos II, turno noche, de una universidad de privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2

#### **1.4. Justificación**

Si bien la investigación se ha realizado durante los ciclos 2019-1 y 2019-2, la línea de trabajo, referida a las dinámicas con bases en neuroeducación, se empezó a investigar, en la misma universidad, desde 2016. La institución reconoció la aplicabilidad del trabajo realizado, “Una emoción para cambiar el mundo”, otorgándole el primer lugar en el II concurso de docentes innovadores 2016. La universidad financió una beca para la maestría en Docencia y Gestión Educativa a fin de continuar con las investigaciones. Durante el 2017 y 2018 se ahonda más en las soluciones a la problemática encontrada referida a la motivación personal de los estudiantes, con lo cual, se logró presentar un nuevo proyecto. El Departamento de Investigación de la universidad lo elige como uno de los ganadores de la convocatoria. Se logra un nuevo financiamiento para la investigación en 2019. Este proyecto se ejecuta ese año y parte de él es presentado en este trabajo. En definitiva, la institución reconoce la importancia de investigar sobre este tema.

Para precisar, son tres los motivos por los cuales se decidió investigar el tema.

En primer lugar, el presente trabajo de investigación presenta implicaciones prácticas. Por un lado, durante cuatro años se ha detectado un problema recurrente en los estudiantes del turno noche de la universidad, los cuales, muestran indisposición para el aprendizaje

debido a los diversos factores ya explicados. Por ello, los planteamientos servirán para que los docentes puedan conocer y aplicar estrategias innovadoras aplicables a cualquier curso y horario que permitan dar solución o mejorar la disposición anímica de los estudiantes. Por otro lado, propone estrategias para motivar la lectura de diversos textos.

En segundo lugar, tiene relevancia social, por cuanto los beneficiados con los resultados no solo son los estudiantes, sino las personas de su entorno social. Este proyecto buscó que ellos desarrollen sus habilidades blandas, tales como la comunicación efectiva y resolución de problemas, las cuales les servirán para una mejor convivencia con su familia, y les permitirá desempeñarse de manera más óptima en su centro laboral

Por último, se consideró la utilidad metodológica. El Departamento de Calidad Educativa de la universidad plantea y fomenta una planificación de clase en la cual se considera una motivación solo para comprender el tema de la sesión. Con esta investigación se propone que se replanteen las sesiones, en las cuales la motivación esté dirigida a la persona del alumno, no en un tema.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

A continuación, se presenta una selección de trabajos de investigación, con los cuales se ha encontrado muchas similitudes en cuanto a objetivos y resultados.

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Se revisó diversos trabajos de investigación, de entre los cuales he seleccionado aquellos con los cuales he encontrado cierta similitud con mi trabajo.

El primer trabajo seleccionado se titula: “Gamificación en Educación Superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula”. La investigación se realizó en Colombia y fue publicada en 2018 por Camilo Alejandro Corchuelo Rodríguez. Los objetivos planteados fueron tres, los cuales estaban relacionados con la participación activa de los estudiantes, la dinamización de los contenidos teóricos del curso y la mejora de actitudes no positivas de los mismos. El enfoque de la investigación fue cuantitativo y el diseño empleado, descriptivo. La muestra constó de un total de 89 estudiantes de los primeros ciclos de pregrado, los cuales formaban parte de tres grupos de clase. En cuanto a los resultados obtenidos por Corchuelo Rodríguez, destacaré dos de sus conclusiones. La primera indica que la estrategia de gamificación fue muy bien acogida por los estudiantes, los cuales manifestaron un 89% de aprobación. Como se sabe, la gamificación incluye un sistema de premios, los cuales siempre son motivadores para los participantes. Además, plantear algo diferente frente a la propuesta clásica de otros docentes, siempre genera diversos tipos de expectativas. La segunda confirma que las herramientas tics en la gamificación

ayudaron a facilitar la gestión del docente. Definitivamente, todo lo virtual logra conectar inmediatamente con los jóvenes. Además, estas herramientas tics permiten que las dinámicas y obtención de resultados sean más precisas y con amplias posibilidades de expansión lúdica.

Se seleccionó este trabajo de investigación, ya que presenta similitud en cuanto a uno de los objetivos: el interés de los estudiantes. Mientras que ese trabajo demostró que la gamificación logró motivarlos para que participen activamente en clase, en esta investigación se percibió como un resultado complementario al estudio, porque en esta se trabajó desde la influencia en las necesidades no académicas. Por otro lado, ambas investigaciones coinciden en que los participantes corresponden a los primeros ciclos de pregrado. La diferencia radica en la cantidad: la muestra de Corchuelo era de tres grupos, mientras que, en la de esta muestra, era de diez grupos. En cuanto a los resultados, ambos concluyen en que los estudiantes necesitan y quieren experimentar la gamificación como parte de su proceso educativo. Además, las TICs son un medio para participar en el mundo digital en el que los estudiantes están inmersos.

El segundo trabajo seleccionado se titula: “Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación superior”. La investigación se realizó en México y fue publicada en 2018 por Ingrid Hernández Horta. El objetivo de esta investigación fue diseñar una propuesta de elaboración de un juego basado en principios de Gamificación para Instituciones de Educación Superior (IES) en la Ciudad de México. El objetivo de esto es elevar el rendimiento académico de los estudiantes y complementar los procesos de enseñanza tradicionales. El objetivo era bastante ambicioso: elaborar el diseño de un juego basado en la gamificación, aplicable a instituciones de educación superior, y con ello, apuntar a dos aspectos: que los estudiantes puedan mejorar su rendimiento académico y que los docentes puedan complementar sus

clases tradicionales con la nueva propuesta. El enfoque de la investigación fue cualitativo y el diseño empleado, descriptivo. No hubo muestra de participantes, ya que fue una investigación teórica. En cuanto a los resultados obtenidos, Hernández Horta señala que se logró con éxito la creación de un juego utilizable en dispositivos móviles en base a una mejora de las propuestas teóricas de otras investigaciones. Es muy interesante que recalque las diferencias de mejora que tiene su diseño en comparación a otros creados para universidades. Concluye, también, indicando que la gamificación debe emplearse en todas las instituciones de educación superior. Por lo entendido, su diseño es aplicable a cualquier curso de pregrado.

Se eligió como referencia este trabajo de investigación ya que presenta similitud con el presente documento, en cuanto a la elaboración de una propuesta. En el caso de Hernández Horta, se logra proponer un juego en base a investigación teórica. En cambio, en este trabajo, se propone dos juegos basados en gamificación, también aplicables a cualquier curso de estudios universitarios, en base a una investigación práctica. Además, aquí se incluye el diseño de una secuencia metodológica para el dictado de clases durante todo un ciclo. En cuanto a la conclusión, se evidencia una coincidencia: los docentes necesitan incluir la gamificación, en beneficio del proceso de aprendizaje de sus estudiantes, como para el de ellos mismos, en cuanto al proceso de enseñanza. Ambos van de la mano, y al complementarse a través del juego, se potencializarán las posibilidades de que cada alumno encuentre su propio estilo de aprendizaje.

Como tercer antecedente, Prieto (2019) publica su investigación: “Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios”. Su objetivo es recoger información, sintetizar e integrar los trabajos publicados sobre la influencia de la gamificación con la motivación y el aprendizaje del alumnado. Incluyó 22 estudios, 19 originales y 3 revisiones de la literatura, correspondientes a 4 bases de datos. Se extrajo

datos sobre el diseño del estudio, participantes, variables, instrumentos y resultados. Como resultado de la investigación, señala que la gamificación en educación superior motiva a los estudiantes y mejora su aprendizaje, brindándoles mejores oportunidades para que desarrollen habilidades de compromiso. Además, señala pautas para mantener la motivación y favorecer el aprendizaje.

Este trabajo de análisis ha resultado muy útil para conocer, poder comparar y reorientar el trabajo de investigación que ahora se presenta. La principal coincidencia apunta al desarrollo de habilidades de compromiso, en este caso, el trabajo en equipo. Así como Prieto da orientaciones para la motivación, en este trabajo también se expresan propuestas para cubrir las necesidades de los estudiantes y que a la larga inciden en la motivación y el aprendizaje.

Una cuarta investigación es la de Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. (2020) .quienes publican “The impact of gamification on students’ learning, engagement and behavior based on their personality traits” (El impacto de la gamificación en el aprendizaje, la participación y el comportamiento de los estudiantes en función de sus rasgos de personalidad). El objetivo era contribuir a la comprensión de cómo la gamificación afecta a los participantes de manera diferente en función de sus características. La investigación publicada en la página SpringerOpen fue realizada en una universidad de Brasil. En el artículo, no se indica la metodología empleada; solo mencionan que se trabajó con 40 estudiantes divididos en un grupo experimental y otro de control. Sin embargo, realizan una descripción interesante del proceso de la gamificación empleada.

La investigación que ahora se presenta se asemeja a la anterior por cuanto, también, se trabajó con estudiantes de primer año de pregrado, con un grupo de control, pero con cuatro experimentales por ciclo.

Los resultados de ambas investigaciones presentan coincidencia. En la investigación brasileña, señalan una mejora significativa en la precisión de los estudiantes con personalidad introvertida que usaron el sistema gamificado; mientras que aquellos introvertidos que utilizaron el sistema no gamificado tuvieron una reducción en su precisión. Concluyen, además, que la gamificación puede mejorar sus habilidades particulares y optimizar su aprendizaje. En la investigación peruana, también se determina un cambio favorable en los grupos experimentales, pero no en cuanto a precisión de respuestas, sino a sus necesidades no académicas, mientras que los participantes del grupo de control no manifestaron cambios.

Un quinto trabajo académico, en Colombia, se titula Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios, de Guerra-Báez (2019). Es una investigación de estudio teórico cuyo objetivo es suministrar conceptos claros a los pedagogos. Como resultado, reconoce la necesidad de construir, modificar o transformar la práctica docente a fin de propiciar un escenario de educación superior que permita el desarrollo paralelo del ser y el hacer.

La lectura de este artículo ha sido importante, por cuanto permitió clarificar la teoría del aprendizaje social, así como identificar prácticas y estrategias a poner en práctica en la educación superior. Si bien el trabajo que ahora se presenta buscaba que los estudiantes perciban un cambio positivo en la satisfacción de sus necesidades no académicas, también se buscaba identificar las habilidades blandas que los estudiantes necesitaban desarrollar o reforzar. Por ello, resultó provechoso reconocer el concepto de estas habilidades blandas a fin de relacionarlas con las dinámicas que se iban a aplicar en la investigación. Del mismo modo, resultó interesante conocer un breve contexto histórico sobre iniciativas para la evaluación y entrenamiento de habilidades blandas.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

En cuanto a los antecedentes nacionales de investigaciones relacionadas con el presente trabajo, se seleccionaron las siguientes.

Daniel Rubén Tacca Huamán publicó el trabajo de investigación: “Estrategias neurodidácticas, satisfacción y rendimiento académico en estudiantes universitarios” en 2019. El objetivo era determinar la relación entre las estrategias neurodidácticas del docente con la satisfacción y el rendimiento académico en los estudiantes. El enfoque fue cuantitativo, correlacional y transversal. La muestra fue de 311 estudiantes de los dos primeros años de formación universitaria. La investigación demostró que las estrategias socioemocionales de los docentes se correlacionan en gran medida con la satisfacción de los estudiantes rendimiento académico. Por otro lado, la satisfacción y el rendimiento académico de ellos guarda una correlación moderada.

La referencia de esta investigación es muy importante para considerar como antecedentes, ya que ambas investigaciones corresponden a la misma universidad y las muestras tienen varias características en común. Además, la primera fue realizada en 2018, un año antes que esta investigación.

En segundo lugar, la tesis “Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima” fue sustentada por Gabriela Álvarez Cisneros en 2019. El objetivo de esta tesis es determinar la relación que existe entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento escolar. Trabajó el enfoque cuantitativo de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 180 estudiantes de pregrado del cuarto ciclo de una universidad. Los resultados de la investigación se centran en tres aspectos. El primero y el segundo, actitudes hacia el uso del Kahoot y motivación percibida, respectivamente,

recibieron porcentajes altos en casi todos los ítems, dejando en claro que utilizar este aplicativo como parte del proceso enseñanza aprendizaje, resulta muy provechoso por cuanto los estudiantes están dispuestos a participar activamente en él. Ese interés puede redirigirse a otras actividades virtuales o físicas en clase. El tercer punto muestra resultados de la relación entre las actitudes hacia el uso de Kahoot y el rendimiento académico. En este aspecto, la investigadora obtiene un resultado negativo a su hipótesis planteada, es decir, evidencia que la actitud y motivación hacia el Kahoot, no necesariamente implicará o conllevará a que los estudiantes consigan un mejor rendimiento académico. Sin embargo, resalta que, en los datos de rendimiento académico, pudo haber influido otras variables no contempladas en el estudio. En ese punto, acierta claramente, ya que el rendimiento académico abarca muchos aspectos, permanentes, semiestables o, en algunos casos, momentáneos.

Se toma como referencia esta tesis, por cuanto en ambas investigaciones se trabajó con el aplicativo Kahoot. Hay coincidencia en los resultados en referencia a la motivación e interés de los estudiantes hacia el Kahoot, ya que se determina que, en la mayoría de casos, el interés es elevado. Sin embargo, la diferencia radica en que aquella buscaba probar la mejora del rendimiento académico a través del uso y motivación por el uso del Kahoot, mientras que esta buscaba probar que el uso del Kahoot podía influenciar en las necesidades de autoestima. En ese sentido inverso, los resultados fueron positivos.

En tercer lugar, en 2019, Rodrich sustenta sus tesis sobre la autoestima en jóvenes universitarios de Lima. El objetivo de su investigación era: establecer la relación entre autoestima y la ansiedad. La muestra estuvo conformada por 236 universitarios de entre 18 y 25 años. El estudio es de tipo no experimental, con un enfoque cuantitativo, de corte transversal y de alcance correlacional. Los resultados demuestran que existe una relación negativa entre la autoestima y la ansiedad en los estudiantes universitarios de Lima. Sin

embargo, indica que no existen diferencias significativas al comparar la autoestima, ansiedad estado y ansiedad rasgo.

Se toma como referencia esta tesis, ya que se considera importante el capítulo de Discusión, en la cual, la autora contrasta su trabajo con investigaciones anteriores. Además, su variable de autoestima, es trabajada en la presente investigación como una de las dimensiones de la variable necesidades no académicas.

En cuarto lugar, la tesis “Motivación de logro y rendimiento académico en estudiantes de la Facultad de Ingeniería Eléctrica y Electrónica de una universidad pública en Lima” fue sustentada por Miguel Ángel López Esquivel en 2017. El objetivo de la tesis era determinar la relación que existe entre Motivación de Logro y el Rendimiento Académico. Para ello, investigó la motivación de los alumnos en relación con el interés por el curso, la relación con el docente, con sus compañeros, con las tareas e incluso con los exámenes del curso. El enfoque fue cuantitativo no experimental y su diseño, correlacional. La muestra estuvo conformada por 85 estudiantes de pregrado del tercer ciclo. En cuanto a los resultados, hay una coincidencia con la anterior tesis mencionada: en este caso, tampoco logró establecerse una correlación entre la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico. Al igual que la investigadora anterior, señala, en el trabajo, que existen factores externos por los cuales los estudiantes no se sienten motivados, en especial cuando en un mismo salón se encuentran participantes de diferentes carreras y ciclos.

Entonces, aquí está el asunto de problema. Ambos investigadores apuntaban a demostrar una mejora del rendimiento académico basándose en la motivación propia que los estudiantes traían consigo. No intentaban modificarlas.

Este problema de poca motivación en estudiantes de pregrado de primeros ciclos del turno noche se logró identificar en 2016, año en que se empezó a investigar el tema. 2017 y 2018 fueron años de ensayo y práctica intuitiva exploratoria en los diversos ciclos, en los cuales se trabajó con un total de 20 grupos experimentales, con un aproximado de 600 participantes en total. Ante los constantes resultados positivos, ciclo tras ciclo, se decide formalizar la investigación en 2019, cuyos resultados se exponen en los siguientes capítulos.

Es así que siempre quedó claro: investigar qué variable puede influir en la modificación positiva de la percepción de las necesidades de los estudiantes. ¿Para qué volver a investigar si la motivación influye en el rendimiento académico, si los resultados podrían apuntar a lo mismo si es que no hay una modificación previa de esa motivación a través de la satisfacción de sus necesidades prioritarias? Modificando esta, el éxito del rendimiento académico caerá por su propio peso y los resultados serán evidentes sin necesidad de demostrarlos.

Una quinta investigación, “Habilidades sociales en estudiantes universitarios. Caso estudiantes de educación de una universidad de Chiclayo”, es publicada en 2016 por Willian Ruiz Coronado. El objetivo de su investigación era analizar el nivel de habilidades sociales presente en estudiantes de educación del primer ciclo. El estudio tuvo un enfoque empírico-analítico, con un tipo de investigación y diseño descriptivo. La muestra estuvo formada por 87 estudiantes de pregrado el I ciclo. Los resultados mostraron que más del 60% de los estudiantes necesita mejorar sus habilidades sociales. Hace mención a tres de ellas. Primero, indica que muchos poseen un alto nivel de habilidad para pedir la rectificación de alguien que se ha equivocado. Por otro lado, muestran cierta facilidad para autoexpresarse espontáneamente, defender sus derechos como consumidor, expresar disconformidad, decir no y cortar interacciones o hacer

peticiones, sin sentir ansiedad. Finalmente, se encontró un déficit de habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto.

En la presente investigación, también, se trabajó las habilidades sociales, como parte de la variable necesidades no académicas en los estudiantes de los primeros ciclos. Sin embargo, Ruiz solo mide las habilidades sociales de los estudiantes frente a determinadas situaciones, mientras que en el estudio que ahora se presenta, se busca estimular sus habilidades sociales para que las puedan redescubrir las y potencializarlas. En cuanto a otras coincidencias, en ambas investigaciones se contemplaron temas como: la expresión o comunicación espontánea, hacer peticiones, la ansiedad, interacción con el sexo opuesto.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Dinámicas neuroeducativas**

#### 2.2.1.1. Neurociencias

Gago y Elgier (2018) nos indican que las neurociencias son el conjunto de ciencias y disciplinas científicas y académicas que estudian el sistema nervioso, centrando su atención en la actividad del cerebro y su relación e impacto en el comportamiento.

Dentro de estas disciplinas que se vinculan, encontramos: la neurobiología, neurofisiología, neuromarketing, neuroeducación, entre otras.

##### 2.2.1.1.1. Funciones cerebrales

Gracias a la neurobiología y la neurofisiología, podemos identificar funciones específicas del cerebro.

Del sistema límbico depende el modo en el que se aprende el valor positivo o negativo de cada una de las experiencias que se viven. La manera en que este influye en la manera de aprender, irá repercutiendo en la personalidad.

Además, la función del hipocampo se relaciona con el almacenamiento y recuperación de recuerdos, mientras que la amígdala cerebral relaciona estados emocionales con situaciones que se viven.

Tyree y De Lecea (2017) señalan que el inicio o impulso y la dirección de la motivación son las facetas más importantes de la conducta orientada a objetivos. Por un lado, el primero es desencadenado por el hipotálamo lateral, el cual, activado, genera un incremento en la energía de la persona a fin de alcanzar un comportamiento. Por otro lado, la segunda es responsabilidad del área ventral tegmental, la cual dirige dicha energía al logro de un objetivo. Afirman que el enfoque de la motivación se modifica a medida que las recompensas del entorno cambian.

#### 2.2.1.1.2. Conducta motivada

Las personas suelen sentirse motivadas a realizar acciones cuya finalidad es la obtención de una recompensa.

La motivación es un proceso interno que mueve a la persona a realizar unas u otras conductas según los deseos o necesidades que tenga.

Según la pirámide de Maslow, la motivación está relacionada con la supervivencia, puesto que en base a necesidades, las personas toman decisiones y se adaptan como respuesta a los estímulos o influencias del entorno.

Tyree y De Lecea (2017) señalan que el inicio de una determinada conducta para satisfacer una necesidad, recibe el nombre de conducta motivada. Además, indican que,

a partir de la cantidad de actividades o trabajo que las personas realizan para alcanzar su objetivo, se puede inferir cuánta motivación posee.

#### 2.2.1.1.3. Sistema de recompensas

Grace, Stan, Goto y Lodge (2007) indican que el sistema de recompensa es el conjunto de vías neuronales que posibilitan el flujo de información entre las estructuras que intervienen en el procesamiento de recompensas, de lo cual se encargan las neuronas dopaminérgicas. La dopamina es quien modula este proceso.

Identifican, también, que las neuronas dopaminérgicas muestran tres tipos patrones.

El primero es el inactivo, en la cual la persona se muestra menos sensible a los estímulos. El segundo es el tónico, de un solo pico, el cual genera la liberación lenta, irregular y espontánea de dopamina. El tercero es el patrón fásico; en este, la liberación de dopamina es rápida y de gran amplitud. Este último es el más relevante en cuanto a la sensación de recompensa. En el paso de la actividad dopaminérgica tónica a fásica.

El núcleo accumbens juega un papel fundamental en este sistema. Este se ubica en la región subcortical y su función es gestionar el circuito de recompensa. Controla la voluntad de las personas para convertirla en acción, mediante factores, como cambios emocionales, variaciones cognitivas, factores motivacionales y movimientos motores.

Entonces, se entiende que estos factores impulsan al individuo a desear algo y sentir la necesidad de conseguirlo. Una vez cumplido el deseo, este núcleo estimula el cerebro para crear una sensación de placer. Finalmente, la mente lo traduce como una recompensa, por lo que interpreta que debe reforzar esa conducta positiva.

Todo este proceso causa la motivación y afecta la personalidad.

Este sistema de recompensa puede variar según diversos factores: la magnitud, la probabilidad, la incertidumbre, el retraso y el esfuerzo.

En cuanto a la magnitud de la recompensa prevista, esta guarda una relación proporcional al aumento de la activación del núcleo accumbens.

En cuanto a la probabilidad y la incertidumbre, los participantes valoran más las recompensas anticipadas con alta probabilidad. Cooper y Knutson (2008) indican que una probabilidad moderada puede generar un estado de incertidumbre máximo.

En cuanto al retraso, este se refiere a la cantidad del tiempo hasta que se puede obtener la recompensa. Kable y Glimcher (2007) indican que la activación del estado ventral suele aumentar con recompensas inmediatas, y disminuir con el retraso de estas.

El esfuerzo se refiere a cuánto debe trabajar el participante para obtener la recompensa anticipada. Se suele valorar menos las recompensas que requieren mucho esfuerzo. En cuanto a este punto, Crosson (2009) advierte una situación que puede ser un arma de doble filo: cuanto más esfuerzo se requiere para lograr una recompensa, menor es la activación del putamen.

El putamen es una estructura cerebral cuyas funciones principales son intervenir en la regulación del movimiento de extremidades y la facilitación de los distintos tipos de aprendizaje: el condicionamiento operante, basado en consecuencias positivas (recompensa) o negativas (castigo) de la conducta; el aprendizaje implícito, producto de la mera exposición a determinados estímulos; y el aprendizaje por categorías.

#### 2.2.1.1.4. Neuroplasticidad

Garcés-Viera y Suárez Escudero (2014) destacan el tema de la neuroplasticidad, indicando que se refiere al potencial del sistema nervioso para modificarse de forma anatómica y fisiológica, a fin de establecer conexiones nerviosas en respuesta a estímulos sensoriales y el desarrollo. Esto es muy importante, ya que esta plasticidad neural permite

los procesos adaptativos producto de la estimulación ambiental. Por ello, el ambiente influye en la modulación de la actividad genética.

Esta flexibilidad, que permite la constante conexión, desconexión y reconexión, se ve influenciada por cuán consolidadas estén las redes interconectadas, y cuán frecuentemente sean estimuladas en el día a día.

Coll (2011) relaciona la plasticidad sináptica con las diversas experiencias, entendidas estas, como una interacción activa entre la persona y su entorno físico y social. Indica que en estas experiencias, la nueva información se obtiene a través de los sentidos, la manipulación de objetos, el contacto corporal y visual con otras personas, los premios y los castigos, entre otros.

Por otro lado, Nelson (1999) explica que las experiencias influyen en el cerebro identificando tres tipos de cambios: anatómicos, neuroquímicos y metabólicos. Los dos primeros, se relacionan con la capacidad de las sinapsis existentes para modificar su actividad: en el primer caso, por brotar nuevos axones o ampliarse las dendritas, en el primer caso; y en el segundo, por el incremento de las síntesis y liberación de sustancias químicas transmitidas por los neurotransmisores. El tercero se refiere a las fluctuaciones en la actividad metabólica (uso de glucosa u oxígeno) en el cerebro, según la experiencia.

#### 2.2.1.1.5. Entorno sociocultural

Por otro lado, es importante considerar que los cambios del entorno sociocultural favorecen la actividad cerebral. Barrios (2016) afirma que no basta con conocer la relación entre educación y aprendizaje con las bases neuronales y biológicas de dichos procesos, sino que se debe considerar estrategias que fortalezcan el entorno sociocultural que influye en el desarrollo cerebral.

Por ello, es importante recordar que la teoría sociocultural de Vygotsky ha influido en las propuestas de las neurociencias, estableciendo una relación entre los aspectos sociales, ambientales y emocionales con el aprendizaje.

García y Juanes (2013) explican que, según el programa de Vygotsky, las funciones mentales se desarrollan y se transforman en contextos sociohistóricos. También, señalan que los cambios en el entorno cultural influyen en el cerebro, ya que participar en dichos entornos favorece la activación de patrones de actividad cerebral, y a través de ellos, se podrá dirigir el comportamiento.

#### 2.2.1.2. Neuroeducación

En cuanto a neuroeducación, Valerio, Jaramillo, Caraza & Rodríguez (2016) señalan que su propósito es aplicar sus hallazgos al mejoramiento del proceso educativo, buscando comprender cómo el cerebro cambia y se adapta durante el aprendizaje. En su trabajo, sintetizan experiencias de diversos investigadores en base a la atención, motivación y la memoria. En el primer caso, mencionan la importancia de emplear pausas en los niveles de atención a fin de permitir espacios en que los estudiantes puedan asimilar los nuevos aprendizajes. En el segundo caso, resaltan la importancia de las actividades placenteras que reduzcan el estrés y fomenten la curiosidad y perseverancia. Por último, las repeticiones en distintos escenarios facilitan la memorización duradera y la activación de los conocimientos previos que serán conectados con el nuevo aprendizaje.

Martínez (2019) cita a Gómez para explicar que la neuroeducación busca potencializar el aprendizaje de los estudiantes mejorando los procesos educativos a través del estudio del funcionamiento del cerebro, de lo cual se encarga la neurociencia.

En referencia a la neuroeducación, “los estudios científicos demuestran que la emoción, el deporte, la sorpresa, la novedad y la experimentación son algunos de los ingredientes necesarios para sumar conocimiento” (Sáez, 2014, p,75)

Francisco Mora Teruel (2013), doctor en Medicina, doctor en Neurociencias y catedrático de Fisiología Humana, también resalta la importancia de la emoción, ya que su manifestación en la conducta es la base para consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, en una entrevista a Marqués Camps (2013), destaca los beneficios de la alegría en el aula de clases: despierta la curiosidad, focaliza la atención y permite la asociación de eventos y sucesos. Gracias a ello, el aprendizaje es más factible.

Como se aprecia, la emoción es uno de los pilares de la neuroeducación, y, al hablar de emociones, es necesario recordar a Goleman (1996), quien destaca que las personas podrían tener mayores posibilidades de desarrollo personal gracias a las ventajas de cultivar la inteligencia emocional, tales como: la identificación de las emociones propias, así como la comprensión de las de los demás; el manejo de la presión y la frustración laboral; la empatía, la sociabilidad y capacidades de trabajo en equipo. También, nos advierte del peligro de que la mente emocional rompa el equilibrio con la mente racional, empoderándose sobre esta, lo cual ocurre cuando las emociones se convierten en pasiones.

Es muy importante que los estudiantes sepan reconocer las emociones y sensaciones con la que llegan a clases, de modo que sean capaces de poder abordarlas, controlarlas para adaptarse a diversas situaciones.

Por otro lado, el clima emocional del aula es muy importante, ya que un estudiante puede llegar muy bien, pero las relaciones en el salón de clases, pueden indisponerlo para el aprendizaje. Casassus (2008) explica que este depende de tres factores: el tipo de vínculo entre docente y alumno; el tipo de vínculo entre los alumnos; y el clima que se

produce de estas relaciones. El docente debe estar abierto a entender las emociones de los alumnos, así como las suyas para poder cambiar si es necesario. Debe saber manejar la disciplina en el aula de una manera asertiva e inteligente, para evitar agresiones verbales o psicológicas en clase.

Un segundo pilar de la neuroeducación agrupa a las ideas de innovación, sorpresa y curiosidad, ingredientes básicos para el aprendizaje. Clases repetitivas, monótonas en estrategias, o mucho, pero sin ellas, no conducirán a un verdadero aprendizaje. El docente universitario debe generar sorpresa, en cierto modo, en cada uno de sus alumnos. Entendemos por sorpresa, las actividades no habituales a la que los estudiantes no están acostumbrados. Las estrategias que impliquen novedad y curiosidad por algo nuevo, ayudarán al logro de las competencias.

Friedrich y Preiss (2003) lo confirman; explican que la curiosidad por lo novedoso facilita el aprendizaje, y ello se logra presentando contextos y materiales variantes, diversificados, desconocidos. La información transmitida en estos entornos, se afianzará más en la memoria a largo plazo.

Esto es muy importante porque los estudiantes sentirán que han participado en nuevas experiencias, y es muy seguro que, en clases siguientes, regresarán con nuevas expectativas y predispuestos a participar activamente.

Curiosidad, interés, gozo y motivación son los presupuestos para aprender algo.

Además, queda demostrado que no se debe enseñar para una forma de aprendizaje, casi siempre el visual (PPT o pizarra); los estudiantes aprenden a través de muchos estilos.

Keffe (1988) explica que podemos determinar la forma de percepción, interacción y respuesta de los estudiantes a los diversos entornos del aprendizaje, a través de sus rasgos cognitivos, fisiológicos y afectivos.

Es vocación del docente, tomarse tiempo para descubrir esto en sus alumnos. No debe considerarse como pérdida de minutos en clase, ya que, si se realiza bien, será un tiempo invertido que ahorrará muchos más en el aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula.

Un tercer pilar de la neuroeducación es la experimentación y la actividad motriz.

Torres Menárguez (2016) nos recordaba que, en 2010, un equipo de investigadores del Instituto Tecnológico de Massachusetts, Boston, realizó un experimento con un joven universitario, midiendo la actividad eléctrica de su cerebro durante 24 horas de toda una semana. Este demostró que su actividad cerebral cuando veía televisión era la misma que cuando escuchaba una clase magistral. Esto implica que era casi nula. Con ello, se pudo probar que no sirve un modelo pedagógico en el cual el alumno solo escucha y el activo es del catedrático.

Aldana (2015) en su conferencia nos señala que el cerebro no está diseñado para estar quieto, los alumnos necesitan moverse, estar activos. Cuando los estudiantes están pasivamente sentados, viene la intromisión.

Un docente no puede solo dedicarse a dar la clase, sino que debe buscar la participación constante de los alumnos. Muchas veces todo queda en el proceso aferente sensitivo (lo que entra al cerebro por los sentidos, lo de afuera y lo del mismo cuerpo). Todo estímulo debe tener una respuesta. Puntualiza que no hay aprendizaje sin actividad, y la atención plena se logra con el movimiento. Por ejemplo: jugar; teatralizar, juegos de roles; tomar nota, expresar ideas con el cuerpo, entre otros.

Señala que una segunda función del cerebro es sobrevivir. “Sobrevivir para el cerebro humano es el éxito afectivo y profesional. Cuando el cerebro sobrevive, presta atención completa; (...) si quiero que el cerebro esté atento, necesito hacerlo participar.”

Es indudable que cuando el alumno está en actividad, su cerebro estará totalmente, abierto a la recepción de estímulos. El saberse en riesgo a ser llamado a participar, o

equivocarse, o tropezar, tal vez, genera que esté siempre alerta y puede aprender mejor. El docente debe buscar formas de lograrlo, a pesar de que pueda tener aulas de 40 alumnos. Es ahí donde la creatividad del docente surgirá.

Aldana nos indica que la mejor forma de aprender es enseñando a otros, de esta manera, nunca se le olvida. Ello bien podría ayudar, en cierta forma, a enfrentarnos a esos salones repletos, ayudándose unos a otros.

También señala que la novedad genera impresión y añade, a modo de sugerencia o petición que los docentes deben animarse a realizar locuras y cosas novedosas en el aula. Recomienda tener paciencia con las propuestas novedosas que se intenten poner en práctica: los resultados positivos no son inmediatos. Habrá temor hacia lo nuevo por parte de los estudiantes, pero ello genera mucha motivación.

Son justamente esas locuras, las que deberían motivar a los estudiantes a la acción, a ser partícipes de la locura, aprendiendo.

Las propuestas de Aldana en sus conferencias concuerdan con las ideas de Finkel (2000) quien formula la idea de “talleres conceptuales”. A través de situaciones concretas, los estudiantes formarán equipos de trabajo y analizarán los casos. De esta manera, serán participantes activos, y podrán aprender en la interacción con sus demás compañeros, para corregir o fortalecer sus ideas, como ayudar a los demás a hacerlo.

#### 2.2.1.3. Dinámicas

En su página web, el Instituto de expertos digitales, Edix, señala que las dinámicas de grupo son actividades colectivas que incentivan la integración y la confianza entre los integrantes de un equipo.

Es importante indicar que las dinámicas presentan tres características. Una de ellas es que el equipo conozca el objetivo en común que deben cumplir. Otra consiste en

reconocerse como una unidad, un equipo con fortalezas y debilidades. El último requisito se refiere a la colaboración que debe darse entre unos y otros.

Muchas veces, las dinámicas solo son usadas para abordar determinados temas de un curso. Ello ayuda a su comprensión. Sin embargo, no debe limitarse a temas cognitivos, sino que, en clase, deberían utilizarse para trabajar habilidades, emociones y otros.

Para el éxito de estas, es necesario considerar algunos condicionantes, tales como: el tipo de objetivo, la experiencia de los participantes, el tamaño del grupo, el contexto (lugar, momento del día de su realización, tiempo de duración), las características y necesidades de los participantes, y la capacidad del conductor de la dinámica.

#### 2.2.1.3.1. Lego

Lego es el nombre de una empresa que desarrolla piezas de construcción, también llamados brick. Existen otras empresas que crean piezas como Mega bloks. Pero para esta investigación, se trabajará en base al nombre de las primeras, aunque como se sabe, ambas cumplen el mismo objetivo.

Trabajar con material de construcción, en este caso de la marca Lego, otorga diversos beneficios para personas de cualquier edad. De ellos, se destacará los que más se relacionan con el trabajo de investigación.

Se ha comprobado que el trabajo con material que presente diversos colores y formas, favorecen a que los participantes puedan desprenderse de emociones negativas. Con ello, se facilita que pueda recobrar energías positivas, ya que pueden relajar su mente olvidándose del estrés con que los estudiantes llegan a clase.

Por un lado, presenta beneficios a nivel personal. Ayuda a desarrollar las habilidades motoras, lo cual aportará a una mejor coordinación al momento de la manipulación de los materiales del curso, así como el trabajo con estos. Mejora la concentración y la

creatividad. Además, permite cultivar la paciencia y la perseverancia a través de la mejora continua de las construcciones; ayuda a disminuir la frustración y buscar soluciones rápidas frente a situaciones que se presenten en el armado. Además, mejora la autoestima y aumenta la confianza, ya que al lograr el objetivo llega el reconocimiento y la sensación de poder que permitirá asumir nuevos retos, en dinámicas y/o actividades del curso.

Por otro lado, aporta beneficios que ayudarán al trabajo en equipo. El trabajo con piezas de armado, ayudan a la socialización, a asumir responsabilidades y otros valores como el respeto. También, fomenta la comunicación y el intercambio de ideas.

La revista virtual La Mente es Maravillosa, en su página web nos presenta un artículo de Pedro González Núñez, quien nos presenta los beneficios psicológicos de Lego. Entre ellos, destaca la capacidad para desarrollar la inteligencia emocional. Además, señala que los juegos de construcción permiten que los participantes evidencien una muestra de cómo perciben el mundo. Ello permite externalizar diversos puntos de vista, lo cual genera diálogo y empatía.

Es importante mencionar que existe la metodología Lego Serious Play. La empresa Lego, en su página web nos explica sobre ella. El mecanismo de funcionamiento es mucho más complejo que el de las dinámicas con Lego, pero los objetivos de estas sí se relacionan. Sobre esta metodología, se rescata la idea que indica que los participantes saldrán con habilidades para comunicarse más eficazmente, para involucrar su imaginación más fácilmente y para abordar su trabajo con mayor confianza, compromiso y conocimiento. Si bien Lego Serious Play está diseñado para mejorar la innovación y el rendimiento empresarial, la línea de trabajo puede adaptarse a lo académico.

Seumenicht, en su artículo, se basa en estudios científicos para indicar que: “Al construir con las manos conceptos abstractos, permitimos acceso directo al conocimiento y a

la experiencia que puede estar almacenada en la mente, facilitando el razonamiento y la conceptualización de situaciones, proyectos, ideas o planes.” (Seumenicht, 2012).

Como se ha explicado, el trabajo con Lego, desde la perspectiva Lego Serious Play, apunta básicamente a mejorar el razonamiento, potencializar el trabajo en equipo en cuanto a la comunicación y toma de decisiones. En esta investigación, se tenía presente esto, se sabía que con Lego se lograría ello, solo que no se midió con resultados, pero sí se observó y se registró en la bitácora de clase para resultados complementarios más adelante. En esta investigación, con las piezas de armado se buscó generar la relajación, dejar el estrés, reactivar los procesos cognitivos adormecidos antes de llegar a clase.

#### 2.2.1.3.2. Juegos de mesa

Se llama juego de mesa al material lúdico que, para su desarrollo, requiere de una superficie plana, ya puede ser un tablero o una mesa. Recientemente han surgido los juegos de rol que se realizan con el uso de hojas y lapiceros, lo que no necesariamente implicarían el apoyo sobre una superficie.

Estos otorgan diversos beneficios a los participantes, los cuales pueden convertirse en potencializadores para su proceso de aprendizaje. Por un lado, los juegos de mesa mantienen la mente activa y fortalecen la capacidad de pensamiento. Por otro lado, se aprende a seguir instrucciones, respetar las reglas de juego y descubrir y explorar rasgos de la propia personalidad, que pueden surgir en alguna situación del juego.

Teniendo en cuenta lo planteado por Seumenicht, mencionado anteriormente, el 65% de los juegos de mesa planteados en la investigación correspondían a construcción y diseño, por lo que su planteamiento es muy aplicable a esta dimensión de la investigación.

Unicef (2018), en su informe Aprendizaje a través del juego, menciona cinco - beneficios-características de los juegos. Si bien el informe se basa en la primera infancia,

se ha encontrado que estas son muy aplicables al contexto universitario, ya que persiguen los mismos objetivos. La diferencia estaría en el grado de complejidad y tiempo de exposición a estos. Una de los primeros beneficios es que el juego es provechoso, el cual permite la relación entre una nueva experiencia o conocimiento y su experiencia previa. Otro beneficio es que el juego es divertido; a pesar que pueda tener sus retos y frustraciones, la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer. Una tercera nos indica que el juego motiva a la participación activa, ya que integra procesos físicos, mentales y verbales. Un cuarto señala que es iterativo, ya que permite practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos. Finalmente, el juego permite la socialización, ya que permite comunicar ideas y emociones, así como entender las de los demás.

Unicef también menciona otros dos puntos importantes sobre la importancia del juego: incentiva las aptitudes de liderazgo e incrementa la resiliencia. Recuerda que el juego satisface la necesidad de expresar la imaginación, curiosidad y creatividad.

Y, en la universidad, ¿hay tiempo para jugar? Mientras se entienda que no es “hacer o perder tiempo”, sino, una “inversión de tiempo” para “preparar el terreno” emocional y cognitivo de los estudiantes, sí se puede y se debe jugar.

#### 2.2.1.3.3. Gamificación

Martínez cita a Deterding y define gamificación como: “el uso de elementos lúdicos y características propias del juego, en contextos no lúdicos” (Martínez, 2019, p, 74)

Ardila-Muñoz (2019) indica que, a través de la gamificación, se pueden lograr diversos beneficios. Uno de ellos es tener un mayor control y seguimiento a las acciones de los estudiantes. Además, fomentará que el proceso de enseñanza-aprendizaje fomente la competitividad y la cooperación de los estudiantes. Sobre todo, es importante indicar

que la gamificación permitirá diversificar los métodos de enseñanza, ya que incorpora el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento.

La gamificación cumple con tres requisitos que aseguran el éxito según la publicación Gamificación. El negocio de la diversión, del grupo BBVA. Aquí, Sebastián Deterding, investigador y diseñador de juegos, opina sobre estos tres puntos clave: el sentido, la maestría y la autonomía. En este caso, lo aplicaré al ámbito educativo. El primero se refiere a que el estudiante debe encontrar en el proyecto, una conexión con algo con lo que ya tenga sentido para él. Segundo, el estudiante debe identificar logros a corto, mediano y largo plazo. Finalmente, el estudiante debe sentirse libre para manejar su espacio y tiempo, de manera que pueda explorar y expresarse sin presiones.

Solo de Zaldívar (2015) también ve con buenos ojos la implementación de la gamificación en clase en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite una retroalimentación de esta de forma inmediata y continua. Señala también la importancia de que esta debe adaptarse a los estudiantes y no en sentido contrario. Por ello es importante conocer sus necesidades y habilidades particulares.

Una retroalimentación no debe ser aburrida, repetitiva y dolorosa de recordar. A través de dinámicas, el uso de medios audiovisuales, o juego de roles, los estudiantes pueden lograr las competencias necesarias del curso.

### **2.2.2. Necesidades no académicas**

El estudiante posee factores internos preexistentes que determinan su comportamiento. Estos pueden ser influenciados y modificados por la intervención de factores externos.

Aldana (2015) menciona una encuesta realizada por el Centro de Orientación Integral Dr. Pedro G. D'Alfonso, de Buenos Aires. En ella, se pregunta, a 10 000 adolescentes,

¿Qué esperan los alumnos de sus docentes? Las respuestas fueron diversas; de ellas, destaca: que los guíen y aconsejen, que muestren pasión por lo que hacen, que transmitan sus experiencias, logros y frustraciones, que escuchen sus opiniones, que respeten sus tiempos de respuesta. Destaca que, en las respuestas, en ningún momento ellos piden contenidos. No le resta importancia a los contenidos académicos, pero hace ver que las necesidades de los estudiantes tienen otras motivaciones. Esta encuesta la termina con una frase contundente: “A la larga es más importante el cómo somos nosotros que lo que podamos explicar en clase y que los alumnos pueden, quizás, terminar olvidando.”

Etimológicamente, la palabra necesidad proviene del latín *necessitas* que se refiere a un estado de carencias, las cuales deben ser satisfechas para garantizar la vida de un ser. La satisfacción de estas carencias permitirá que las personas puedan desenvolverse plenamente de manera digna o con bienestar corporal, espiritual y emocional.

Dugas (1986) señala que la necesidad se relaciona con un estado de insatisfacción inquietud, tensión, estrés, desequilibrio, pero más que todo, se convierte en una energía que se orienta de manera selectiva hacia algunos aspectos del entorno. La tarea del hombre es recuperar su equilibrio ante las situaciones que enfrenta.

Se sabe que la no satisfacción de las necesidades, puede crear estrés y tensión. Un estudiante con cansancio, o preocupado por cómo se desenvolverá en el trabajo en equipo, no podrá concentrarse en las actividades de aprendizaje. Cuando el estudiante es consciente de sus necesidades, estas se convierten en motivación, y ello los impulsa a la acción. Se sabe que los objetivos de las personas están en constante cambio, y ello se da en función del contexto en que nos encontremos.

Maslow (1969) explica que las personas nacen con necesidades fisiológicas innatas lo cual determina su comportamiento inicial. Con el tiempo, van aprendiendo nuevos patrones relacionados con la seguridad y protección. Las dos anteriores son básicas por

cuanto se refieren a la supervivencia. Una vez que la persona siente que estas necesidades están satisfechas o controladas, puede enfocarse en otras más elevadas, las cuales van apareando según el entorno. Estas son las sociales o de afiliación y las de reconocimiento o estima. Mientras que con las dos primeras garantiza su seguridad física, con la satisfacción de la tercera y la cuarta, garantiza su seguridad emocional. Si estas cuatro primeras necesidades son atendidas o influenciadas generando estabilidad, los estudiantes podrán pasar al nivel de las necesidades académicas.

Los alumnos reconocen, según comentarios, que es importante saber aprender y saber hacer, pero más importante es saber ser. Esta última abre puertas que las otras no.

Las necesidades académicas se refieren a aquellos aspectos dentro de la formación universitaria que le permitirán la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, los cuales saben que empleará en un corto plazo (para aprobar un examen, redactar informes, ensayos, manejar herramientas del laboratorio, usar programas informáticos, para cumplir con lo solicitado por diversos cursos) o en un mediano o largo plazo cuando de desenvuelva en su profesión.

Habiendo dejado en claro a qué se refieren las necesidades académicas, a continuación, se explica las otras necesidades que no entran en ese rubro, a las cuales se le denomina las necesidades no académicas. Si bien es cierto que se desarrollan dentro del ámbito académico y guardan relación, se hace la diferencia en cuanto a que las primeras se refieren a contenidos conceptuales-teóricos de su profesión y a contenidos procedimentales sobre aplicación de esa teoría o el manejo de ciertos instrumentos, mientras que las no académicas se basará en el aspecto actitudinal.

Entonces, las necesidades no académicas, se refieren a todas aquellas carencias que los estudiantes requieren para lograr su estabilidad física y emocional. Entre ellas, se

destaca satisfacer la necesidad de cansancio, de estrés, de socialización, de comunicación, de resolución de conflictos, de autoestima y reconocimiento.

En el ámbito universitario, dentro de los principios pedagógicos se suele incluir el tema de comunicación efectiva y resolución de problemas, pero trabajados desde la perspectiva teórico-práctico del curso, no desde la actitudinal. En los cursos se fomentan espacios para que los estudiantes pongan en práctica estas habilidades, pero no se les forma en ellas, pues generalmente se espera que ya cuenten con ellas o las aprendan en el camino. En cambio, en esta investigación se trabaja ello para formarlas desde las perspectiva actitudinal-emocional, de modo que, cuando corresponda desarrollarlas en lo planteado en la guía de clase, tengan una base que potencializar.

Maslow señala que la motivación humana se basa en una jerarquía de necesidades y factores ordenados según la importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación. Estas deben satisfacerse para que se alcance un nivel óptimo de bienestar.

Maslow plantea la teoría de la pirámide formada por cinco escalones donde se ubican las necesidades humanas, según su importancia de abajo hacia arriba.

En esta investigación, se trabajó con tres de las jerarquías: el nivel base, referente a las necesidades fisiológicas; el nivel 3, relacionado con las necesidades sociales o de afiliación; y, el nivel 4 que abarca las necesidades de reconocimiento y estima.

En el caso de las necesidades de seguridad y protección ubicadas en el nivel 2, no aplicaba a la investigación, ya que se refieren a la seguridad física (no emocional), económica, familiar, lo cual implica su estilo de vida fuera de la casa de estudios. Por otro lado, el quinto nivel que es la autorrealización o autoactualización no se contempla por implicar necesidades mucho más abstractas que las otras, ya que se relacionan con la búsqueda de un sentido en la vida y el desarrollo espiritual y moral. Si bien no se

contempló este último nivel, todo lo desarrollado en el proyecto, son pequeños pesos que irán dejando huella para alcanzar, a futuro, este nivel.

Dugas explica las necesidades planteadas por Maslow dedicándole un capítulo a cada una de las dimensiones de la pirámide. Si bien lo contextualiza al ámbito de la salud-enfermería, las ideas son muy válidas para aplicarlas en el ámbito educativo.

#### 2.2.2.1. Necesidades fisiológicas

Abarcan el primer nivel de la pirámide. Si no se cubren estas necesidades, la otras pierden sentido o son desplazadas. Entre ellas, se encuentran necesidades como: alimentarse, dormir, evitar el dolor, disminuir el cansancio, eliminar el estrés.

En el capítulo de necesidades de comodidad, reposo y sueño, Dugas menciona que la comodidad es sinónimo de bienestar y reposo, de relajación. Este es el que permite la liberación de tensión emocional e incomodidades corporales. En cuanto al sueño, señala que es un periodo en el que la actividad mental y física disminuye. Si bien muchos los estudiantes del turno noche quisieran dormir, tal y como lo expresaron, no es factible en clase, pero, a través de las dinámicas neuroeducativas con Lego, se les brinda un momento de relajación y reposo que necesitan, en vez de empezar la clase de manera directa.

#### 2.2.2.2. Necesidades sociales o de afiliación

Las personas somos seres sociales por naturaleza. No pueden vivir como islas. La universidad busca que los estudiantes desarrollen el trabajo en equipo. Ello se dificulta cuando en un aula, encuentran a estudiantes de hasta 8 carreras diferentes a la suya, a quienes nunca has visto y tienen otros intereses. Entonces surge la necesidad de integrarse con sus compañeros a fin de cumplir con los logros del curso. Aquí se presentan

necesidades como las de: asociación, participación y aceptación. Si los estudiantes logran cubrir estas, podrá empezar a enfocarse en las actividades propias del curso.

Dugas hace mención a que cada persona necesita de la atención y el reconocimiento de otras: sentirse aceptado como miembro del entorno. Destaca la importancia de la comunicación como aspecto básico de sentirse seguro.

Vaello (2005) nos confirma que los objetivos fundamentales de las habilidades sociales, son 2: el afectivo y el instrumental. En el primer caso, se apunta a generar consecuencias gratificantes y lograr relaciones interpersonales satisfactorias. Ello se logrará con la búsqueda de intereses mutuos, que les permitirá percibir las necesidades de los demás, como la de filiación y aprobación social. En el segundo caso, facilitarán el éxito de las actividades académicas propuestas.

#### 2.2.2.3. Necesidades de reconocimiento o estima

Maslow plantea una subdivisión en esta categoría. Por un lado, considera la estima alta, la cual nos concierne a nosotros mismos. Ello implica el autorrespeto, la autoconfianza, la independencia o libertad para decidir. Por otro lado, señala la estima baja, la cual tiene que ver con los demás. Ello implica el agradecimiento, la felicitación, la reputación, la dignidad.

En cuanto a la autoestima, señala que ella implica una autovaloración crítica en relación a los estándares que la misma persona ha establecido.

“Aunque es posible que no se dé cuenta de su autovaloración a un nivel consciente, la experimenta como un sentimiento sobre sí misma. Se siente "bien" si, en su opinión, ha hecho algo bien (...)” (Dugas, 1986, p, 639)

Más adelante, Maslow replantea la jerarquía de las necesidades, proponiendo tres nuevas categorías. Una de ellas se refiere a las necesidades estéticas de ciertos grupos de

personas, motivadas por el interés de una belleza exterior y de experiencias estéticas gratificantes. Otra de ellas consiste en las necesidades cognitivas: el interés por adquirir conocimiento, resolver misterios, incursionar en la investigación. La tercera abarca a las necesidades de autotranscendencia: el anhelo por brindar servicio a otras personas o grupos, la devoción a una causa, la fe religiosa, entre otros.

Barreda (2012) menciona la importancia de que los estudiantes descubran el sentido del aprendizaje y la importancia del control de sus emociones, a fin de lograr una interrelacionarse con todos. Además, resalta la importancia de la labor del docente en cuanto a la elección de actividades y materiales que permitan captar el interés de los estudiantes, relacionándolos con el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

#### 2.2.2.4. Otra clasificación de necesidades

Bonillo y Nieto (2002) señalan tres diferencias entre el trabajo de Alderfer y el de Maslow. Alderfer plantea solo tres necesidades: las de existencia (bienestar físico), de relación (relaciones interpersonales) y de crecimiento (desarrollo y crecimiento personal). Otra crítica que sustenta Alderfer (1969) es que una nueva necesidad puede aparecer sin haberse cubierto una inferior. Asimismo, plantea que la jerarquía de necesidades puede ser descendente o ascendente, y no solo esta última como plantea Maslow.

Por otro lado, McClelland (1961) realiza otra clasificación de necesidades: las de logro, las de afiliación y las de poder. Estas son importantes porque pueden predisponer a los estudiantes a asumir comportamientos que podrían afectar mucho el desempeño de diversas actividades. Daft (2004) menciona la teoría de McClelland, la cual explica el poder podría ser considerada como una necesidad social o de estimación, relacionada con la necesidad de seguridad.

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Enfoque, alcance y diseño**

El presente trabajo de investigación ha contemplado el enfoque mixto. El propósito, tal como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2014) fue combinar las fortalezas del enfoque cuantitativo y cualitativo, a fin de minimizar las limitaciones potenciales que pudieran presentar por separado. Tal y como indican, al citar a Creswell y Lieber y Weisner, se utilizó evidencias de datos numéricos, verbales, textuales, y de otras clases; ello, a fin de obtener datos relevantes y significativos que permitieran mostrar diversos ángulos de los resultados. Además, la investigación cumple con otras dos características del enfoque mixto: primero, contaba con el financiamiento económico necesario, para los materiales y para las horas invertidas en investigación; segundo, se contó, para su desarrollo, con un buen tiempo de aplicación, a través de dos ciclos académicos, de marzo a diciembre 2019.

Incluye el enfoque cuantitativo, en cuanto se recogen resultados numéricos de las dinámicas neuroeducativas. Con ello, se comprobó la incidencia de la participación de los estudiantes en dichas actividades, así como el logro de la actividad. En cuanto al enfoque cualitativo, se recogen apreciaciones, opiniones y comentarios de los estudiantes, en base a la modificación de su percepción de emociones y necesidades no académicas. Se recogió datos de cómo se sentían antes, durante y después de cada actividad, así como saber si influyó en su predisposición para desarrollar la clase.

En cuanto al alcance, la investigación es explicativa. Según Hernández, Fernández y Baptista, esto se confirma ya que esta es más estructurada al incluir los propósitos de los otros dos alcances. Por un lado, se indagó en qué condiciones se manifiesta el fenómeno (alcance descriptivo); en este caso, el contexto que influye en la motivación personal de

los estudiantes, así como el perfil de estos y las características del curso. Por otro lado, se investigó como se relacionan las dos variables (alcance correlacional); en este caso, las dinámicas neuroeducativas y su influencia en la percepción de las necesidades no académicas.

El diseño de la investigación es explicativo secuencial. Esta estuvo conformada por dos fases, las cuales empezaban y terminaban en cada semana de clase, ya que las actividades planteadas eran planificadas cambiaban a fin de probar las más influyentes. La primera fase cuantitativa consistió en demostrar la afirmación que relaciona las variables dinámicas neuroeducativas y percepción de las necesidades no académicas. Los resultados fueron complementados mediante una segunda etapa cualitativa que consistió en recepcionar las opiniones y emociones de los estudiantes respecto a las actividades propuestas en las dinámicas neuroeducativas en relación a la satisfacción de sus necesidades no académicas: físicas, sociales y de autoestima.

### 3.2. Matrices de alineamiento

#### 3.2.1. Matriz de consistencia

#### DINÁMICAS NEUROEDUCATIVAS Y SU INFLUENCIA EN LAS NECESIDADES NO ACADÉMICAS SEGÚN LA PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO DE COMPRENSIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS II, TURNO NOCHE, DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA METROPOLITANA, EN LOS CICLOS 2019-1 Y 2019-2

Tabla 1 Matriz de consistencia

Preguntas	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
<p><b>Pregunta general</b> ¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?</p> <p><b>Preguntas específicas</b> ¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas con Lego en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?</p> <p>¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas basada en juegos de mesa en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?</p> <p>¿Cómo influyen las dinámicas neuroeducativas basada en gamificación en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de las dinámicas neuroeducativas en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Determinar la influencia de las dinámicas neuroeducativas con Lego en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2.</p> <p>Determinar la influencia de las dinámicas neuroeducativas basadas en juegos de mesa en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2.</p> <p>Determinar las dinámicas neuroeducativas basadas en gamificación en las necesidades no académicas según la percepción de los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2.</p>	<p>Dinámicas neuroeducativas</p> <p>Necesidades no académicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lego</li> <li>• Juegos de mesa</li> <li>• Gamificación</li> <li>• Necesidades fisiológicas</li> <li>• Necesidades sociales o de afiliación</li> <li>• Necesidades de reconocimiento o estima</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Mixto</p> <p><b>Alcance:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Explicativo secuencial</p> <p><b>Población:</b> Estudiantes del curso de Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de una universidad privada de Lima, en los ciclos 2019-1 y 2019-2</p> <p><b>Muestra:</b> 360 estudiantes de una universidad de Lima, en los ciclos del año 2019</p> <p><b>Técnica:</b> Observación Encuesta Focus Group Análisis documental</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> <li>• Guía para el Focus Group</li> <li>• Artículo de opinión</li> <li>• Bitácora</li> </ul>

### 3.2.2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Def. operacional	Dimensiones	Indicador	Ítem (Rúbrica/bitácora/guía para Focus Group/artículo de opinión)
Dinámicas neuroeducativas	Según Hernández Serrano (2018), la neuroeducación implica “trabajar la importancia del movimiento, los retos, las emociones y los espacios o ambientes.”	Dinámicas neuroeducativas basadas en Lego, juegos de mesa y herramientas virtuales, que se evalúan mediante rúbricas y la bitácora.	Lego	Realiza una creación con piezas de Lego	Elabora una construcción completa, estilo libre con piezas de Lego Elabora una construcción completa, según manual, con piezas Lego.
				Elabora breves textos en base a la interacción con minifiguras	Crea textos orales en relación a las minifiguras designadas Crea textos escritos narrativos relacionando minifiguras designadas.
			Juegos de mesa	Participa en actividades lúdicas de desafíos personales	Toma la iniciativa de acercarse a la zona de juegos a investigar el material. Observa el trabajo personal de otros participantes antes de su turno. Realiza varios intentos de resolución hasta lograr cumplir el desafío.
				Participa en actividades lúdicas de desafíos en equipo.	Colabora con el manejo del material concreto en el juego en equipo. Colabora con ideas generales para el cumplimiento del logro del juego. Plantea estrategias para la resolución de desafíos del juego en equipo.
			Gamificación	Participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas	Comparte sus creaciones lúdicas en la plataforma Canvas. Comparte los textos redactados en clase en la plataforma Canvas. Interactúa con las publicaciones de sus compañeros.
				Participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot.	Ejecuta estrategias personales a fin obtener las respuestas correctas. Ejecuta estrategias en equipo a fin obtener las respuestas correctas. Resuelve preguntas en Kahoot en base a los textos designados Siguen las indicaciones sobre las reglas del juego: recompensas y castigos
Necesidades no académicas	Según Dugas (1986), las necesidades se relacionan con un estado de insatisfacción inquietud, tensión, estrés, desequilibrio. Las necesidades no académicas son las carencias que los estudiantes necesitan para lograr su estabilidad física y emocional	Necesidades fisiológicas, sociales y de reconocimiento que se recogen a través de un Focus Group y de un artículo de opinión.	Necesidades fisiológicas	Expresa su estado corporal y emocional después de las dinámicas neuroeducativas.	Manifiesta el estado de sus necesidades corporales y emocionales luego de las dinámicas con Lego Manifiesta su sensación de alegría durante y después de las actividades basadas en juegos de mesa. Manifiesta su sensación de energía durante y después de las actividades con el aplicativo Kahoot.
			Necesidades sociales o de afiliación	Expresa su percepción sobre el trabajo en equipo durante y después de las dinámicas neuroeducativas.	Expresa su percepción sobre relaciones comunicativas con su equipo. Expresa su percepción sobre el uso de estrategias de resolución de desafíos y conflictos en su equipo de trabajo Expresa su percepción sobre la convivencia en equipo y salón
			Necesidades de reconocimiento o estima	Expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas	Manifiesta la sensación de reconocimiento de su creatividad por parte de sus compañeros de aula luego de las actividades con Lego. Manifiesta su sensación de seguridad y autoconfianza después de las actividades basadas en juegos de mesa. Manifiesta su sensación de reconocimiento, con relación trabajo en equipo, en base a su participación con el aplicativo Kahoot.

### **3.3. Población y muestra**

La población del estudio está formada por 360 alumnos del curso de Comprensión y Redacción de textos II de una universidad particular de Lima Metropolitana, en los ciclos 2019-1 y 2019-2.

La selección de la muestra se realizó de manera no probabilística, teniendo en cuenta la naturaleza de la investigación. En este caso, se eligió aulas del turno noche donde el 95% de los estudiantes trabajan en la mañana y en la tarde, por lo que llegan a estudiar por la noche. Además, fue una selección por conveniencia, ya que se trabajó con los estudiantes de las aulas que el investigador tenía a su cargo.

En cada uno de los ciclos, se trabajó con diez aulas: cuatro grupos experimentales y un grupo de control, en las cuales se trabajó con un total de 360 estudiantes.

### **3.4. Técnicas e instrumentos**

Como se explicó anteriormente, la investigación abarcó dos ciclos: 2019-1 y 2019-2. El trabajo realizado en el ciclo 2019-1 fue para probar diversas actividades, técnicas e instrumentos que pudieran perfeccionarse a fin de ser aplicados con mayor precisión en la investigación del ciclo 2019-2.

En ambos se trabajaron las mismas variables. Sin embargo, las técnicas e instrumentos que se aplicaron para obtener la información a analizar, variaron en algunos casos. Estas serán explicadas en base a las variables trabajadas.

#### **3.4.1. Variable: dinámicas neuroeducativas-Lego y Juegos de mesa**

Para esta variable, se aplicó la técnica de la observación en ambos ciclos, tanto para la dimensión participación con Lego como para la dimensión participación con juegos de

mesa. La diferencia estuvo en los instrumentos aplicados en cada uno de ellos, los cuales pasaré a detallar.

#### 3.4.1.1. Instrumento: Bitácora de clase

Según lo planteado en el proyecto de investigación, durante todo el ciclo 2019-1 se aplicaron diversas actividades neuroeducativas, cuyas experiencias y resultados fueron recabados a través de una bitácora personal de clase. El investigador pudo interactuar con los estudiantes y conversar con ellos mientras observaba. Con toda la experiencia, se realizó una selección de las dinámicas específicas a desarrollar en el siguiente ciclo, y se inició con la elaboración de las rúbricas correspondientes a cada una.

#### 3.4.1.2. Instrumento: Rúbricas

En el ciclo 2019-2, las dinámicas fueron observadas a través de las rúbricas elaboradas. Se presentaba y explicaba las actividades a realizar y luego recogía la información a través de la rúbrica. A diferencia del ciclo anterior, no había interacción con los estudiantes, ya que la observación determinaba permanecer a un lado, en silencio, anotando. Estas rúbricas se aplicaron durante las diecisiete semanas que abarcó este ciclo.

### **3.4.2. Variable: dinámicas neuroeducativas-gamificación**

Esta variable fue trabajada con la técnica de análisis documental y se tuvo como instrumento la rúbrica.

En los ciclos 2019-1 y 2019-2, a fin de fomentar la actividad virtual y relacionarla con motivación personal, se trabajó con dos proyectos en cada uno. Es por ello que el instrumento rúbrica se presenta con diferencias.

#### 3.4.2.1. Instrumento: rúbrica referida a la plataforma Canvas

En el primer proyecto, la participación virtual de los estudiantes quedaba registrada en los foros de la plataforma plataforma Canvas. Por ello, se elaboró una rúbrica para la obtención de la información referida a la subida del trabajo de los estudiantes, como su interacción con los trabajos de sus otros compañeros.

#### 3.4.2.2. Instrumentos: rúbricas referidas al aplicativo Kahoot

En el segundo proyecto, la participación virtual de los estudiantes quedaba registrada en el aplicativo Kahoot. Una vez terminado cada dinámica de juego, Kahoot muestra una serie de estadísticas de los jugadores registrados. Se utilizó la rúbrica propuesta por este aplicativo. Estas se aplicaron doce veces durante cada ciclo, correspondientes a los textos leídos para los ejercicios de transferencia como para los textos que serían evaluados.

Aparte de esa rúbrica, se trabajó con una más, la cual fue creada especialmente para registrar la interacción de los estudiantes al momento de realizar la dinámica

#### **3.4.3. Variable: percepción de las necesidades no académicas**

Para esta variable, se aplicaron dos técnicas: el Focus group y la encuesta para los ciclos 2019-I y 2019-II, respectivamente.

##### 3.4.3.1. Instrumento: Guía de Focus group

Como se indicó, en el ciclo 2019-I, se aplicó la técnica de Focus Group, por lo que su instrumento fue la Guía de Focus group. Esta se aplicó a los cuatro grupos de control en la semana final del ciclo (semana 17) y se registró en video, a fin de poder obtener la información sobre cómo había sido influenciada su motivación personal durante clases, con respecto a la aplicación de las actividades con Lego, con juegos de mesa y la

gamificación. En cuanto al grupo de control, también se aplicó esta técnica, pero adaptada, ya que con ellos no se realizaron estas.

#### 3.4.3.2. Instrumento: Artículo de opinión

En el ciclo 2019-2, se aplicó la técnica de encuesta, cuyo instrumento fue el artículo de opinión. Este se aplicó al final del ciclo, en la semana 17, ya que, en ella, los alumnos redactan un texto a manera de entrenamiento para el examen final de la semana 18. Dicho texto correspondía a la redacción de un artículo de opinión sobre un tema propuesto por el curso. Sin embargo, se optó por pedirles que, en equipos, redactaran un artículo de opinión de tres párrafos con la siguiente controversia: ¿consideras que la aplicación de dinámicas en clase facilita el bienestar de los estudiantes? En estos, manifestaron cómo se sintieron y qué cambios físicos y emocionales percibieron en su persona, así como con su percepción sobre el trabajo en equipo.

### 3.5. Aplicación de instrumentos

El proyecto de investigación forjado durante los estudios de la maestría, fue presentado, al término de esta, a la Universidad Tecnológica del Perú, a fin de concursar para su financiamiento y aplicación durante el año 2019. Por ello, al resultar como uno de los proyectos ganadores del Departamento de Investigación, se contó con todos los permisos de la universidad para poder aplicar los instrumentos para la obtención de información, y poder desarrollar todo el trabajo de investigación que ahora se presenta.

Los estudiantes integrantes de la muestra no tuvieron que ser convocados de manera especial o fuera de un horario de clases, ya que, quien realizó la investigación fue docente de los ocho grupos experimentales y los dos grupos de control.

La aplicación de los instrumentos se desarrolló en los respectivos salones de clases de cada uno de los grupos de estudiantes. En cuanto a las fechas de aplicación, estas fueron dos veces durante cada una de las diecisiete semanas que duró cada ciclo.

Todos los instrumentos se ejecutaron durante su horario de clases o como parte de sus responsabilidades del curso de Comprensión y redacción de textos II (en casa). Por ello, no se perdió ningún momento de clase. No hubo una intromisión a su ritmo habitual de clase para detenerla y ejecutar los instrumentos. Todo formaba parte de una rigurosa planificación para que coincidieran los logros del curso con los que se estaba investigando.

Es importante indicar, que ninguno de los grupos supo que se estaban aplicando instrumentos de investigación. Ellos desarrollaban las dinámicas participativas como una metodología del docente. Recién en la última semana, a cada sección se les comentó todo lo que se había investigado durante el ciclo. Por ello, puedo indicar que los resultados reflejan información muy cerca a la realidad, ya que “fueron ellos mismos” sin saber que estaban siendo observados.

### **3.6. Elaboración del manual de dinámicas neuroeducativas**

Antes de elegir las técnicas e instrumentos a aplicar en la investigación, se consideró necesario determinar qué información se iba a recoger. Por ello, resultó fundamental, en primer lugar, elaborar un manual de dinámicas neuroeducativas.

Este manual recoge la experiencia de trabajo con estudiantes del turno noche en la Universidad Tecnológica del Perú, a través de ocho ciclos académicos, iniciando en el ciclo 2016-2 hasta el ciclo 2018-3. Es importante mencionar que este periodo de preinvestigación concuerda con el inicio y fin de los estudios de la Maestría de Docencia Universitaria y Gestión Educativa VI (MADU VI), por lo que la creación y diseño de

estas siempre buscó respaldo de las experiencias docentes y las diversas fuentes proporcionadas en los diferentes cursos de formación impartidos por la Escuela de Postgrado.

Entonces, para iniciar con el trabajo de investigación, se elaboró el Manual de dinámicas neuroeducativas a fin de aplicarlo en el ciclo 2019-1. Con la experiencia desarrollada, se pudo elaborar el documento: Montaje del curso experimental (*ver anexo 1*) a fin de ejecutar una investigación más precisa en el ciclo 2019-2.

El manual original está planteado como sugerencias a realizar para el trabajo docente. En este caso, para fines del presente trabajo de investigación, se presenta una adaptación en la cual se explica lo trabajado en base a este.

Si bien las actividades creadas en durante todo este proceso procuran cubrir las necesidades no académicas del estudiante, estas han sido clasificadas, pedagógicamente, según tres momentos: al iniciar la clase, como retroalimentación de los aprendizajes y trabajo de campo fuera de clase para evidenciar lo aprendido. A continuación, se detallan.

### **3.6.1. Dinámicas para iniciar la clase**

Resultó beneficioso proponer actividades lúdicas, con frecuencia, antes de iniciar cada clase, y por qué no, tomar algunos minutos del inicio de esta. Esto fue muy provechoso para lograr tres objetivos importantes.

#### **3.6.1.1. Recuperación del estudiante**

Como se dijo, el estudiante está atrapado en cierto grado de cansancio y estrés. Debemos ayudar a “recuperarlo” de las garras de los estados que pueden perjudicar su aprendizaje. Como se sabe, uno de los planteamientos de la neuroeducación indica que las emociones juegan un papel muy importante en el proceso. Todo aprendizaje

relacionado con una emoción muy fuerte se recordará por mucho tiempo. En este caso, las actividades propuestas abrirán las puertas para predisponerlos a una sesión productiva.

#### 3.6.1.1.1. Trabajo con Lego

Se sabe que el juego-trabajo con colores y formas puede ayudar a liberar emociones negativas, y, a la vez, recobrar energías positivas, relajar la mente y mantener la calma en un momento de estrés. Siendo así, las piezas de lego cumplen muy bien su función.

En la investigación realizada, se supo que casi el 75% de los alumnos no había jugado con piezas de armado o que no lo hacía desde niños. Retomar esto o iniciar con ello, es como una nueva experiencia.

Muchos docentes invierten en sus profesiones llevando cursos, adquiriendo libros y/o material educativo. Sería productivo que pudieran invertir en adquirir en algunas piezas de armado, para utilizarlos en el momento que vean oportuno.

A continuación, se detalla cómo se realizaron las actividades con este interesante material.

##### 3.6.1.1.1.1. Trabajo con piezas de armado

El primer día de clase, se colocaron cientos de piezas sobre unas telas ubicadas en el piso. Conforme fueron llegando, se invitó a los estudiantes, de manera voluntaria, a participar del armado. Se dio un tema libre. La idea consistía en que usaran su imaginación sin presión de tiempo o manuales. Como no podían llevarse las piezas a casa, se les sugirió tomar fotos de recuerdo y/o subirlo a las redes sociales. Una vez con las fotos, se aprovechó para invitarlos a participar en un foro especial en la plataforma Canvas, donde, se les motivó a subir sus creaciones y a comentar o contar, brevemente, de qué se trataba. Luego, se les pidió que conformen grupos de 4 o 5 personas a fin de

conocerse. Como era la primera clase, la idea era que se vayan conociendo, ya que, al comentar las creaciones, les permitía romper el hielo.

Esta actividad se repitió en varias sesiones programadas adecuadamente, en especial en aquellas semanas de evaluaciones o posterior a ellas. A diferencia de esta primera vez, en las siguientes, el armado ya no era libre, sino que requería alguna condición o complejidad, la cual iba en aumento cada vez. Por ejemplo, se les pedía el armado de un objeto que debía elegir de una lista, o el armado sobre un tema, sin decirle qué armar, así como el armado con manual.

Para estos trabajos, es importante mencionar que cada estudiante tenía un material personal, ya que, para esta investigación, al ser financiada por la Universidad Tecnológica del Perú, se adquirió cajas personales de lego.

#### 3.6.1.1.1.2. Trabajo con minifiguras

Si bien es cierto que las piezas permiten crear escenarios, robots, u objetos diversos, estos carecen de vida. Solo queda como una creación. En este caso, proporcionarles minifiguras, le dio un giro muy provechoso. Estas representan a personas en diversas profesiones, oficios, climas, estados corporales, edad, género, entre otros. En algunas sesiones, se les puede entregar minifiguras al azar y en otras, ellos pueden elegir. La propuesta consiste en que ellos puedan observar al personaje e imaginar su vida, adaptándola o creándole una situación feliz.

Una variante de esta, aunque requirió un poco más tiempo, es que la actividad anterior se realizó en equipos de trabajo. En esta ocasión, tuvieron que crear una historia relacionando los diversos personajes que eligieron o que se les asignó al azar. Para el curso de Comprensión y Redacción de Textos II, esto ayudó mucho, ya que crearon historias, en forma oral o escrita.

### 3.6.1.2. Motivación al éxito

En el curso de Comprensión y Redacción de Textos II, así como en otros que no son de especialidad, confluyen estudiantes de diversas carreras. Las habilidades y conocimientos con los que cuentan son bastante diferentes en muchos casos. Se ha identificado que varios estudiantes llegan con temor a ciertos cursos generales, ya que no destacan en estos. Empiezan temerosos, preocupados en si podrán o no.

Del mismo modo que con los legos, 5 o 10 minutos antes de empezar las clases, se dispuso, en el aula, diversos juegos lúdicos para que ellos puedan participar. A diferencia del primer caso, en el que se buscaba la disminución del estrés, en estas actividades se busca desafiar la habilidad psicomotriz del estudiante.

Si un estudiante empieza la clase en un estado de inactividad, es muy probable que la mantenga durante la clase, ya que, en muchas de estas, ellos están siempre sentados; por ello, lo único que opera es su mente: calculando, redactando, diseñando, etc.

Entonces, estos juegos lúdicos les permitieron activar la adrenalina a través de diversas competencias personales y grupales. Lo que se quería, al alcanzar el éxito en estas, es que sienta y se dé cuenta de que es capaz de lograr un reto. Esto les generó confianza para que, en clase, puedan desenvolverse con más ánimos y consigan el logro de la sesión. Estas se presentaron en tres niveles: básico, intermedio, complicado. Las dos últimas para que se den cuenta de que pueden ir mejorando o logrando retos más complicados.

La mayoría de los jóvenes está centrada en los juegos virtuales de un celular. Muy pocos, aún practican los juegos de mesa, o actividades lúdicas tan básicas pero muy interesantes.

El poder facilitarles material lúdico que hace tiempo no utilizan o que tal vez solo vieron y nunca tuvieron la oportunidad de jugar, o mejor aún que tal vez, nunca vieron,

generó sorpresa, asombro y curiosidad, aspectos muy importantes que consideran las estrategias de la neuroeducación.

A continuación, se mencionan los juegos lúdicos que se presentaron en los ciclos 2019-1 y 2019-2 y que tuvieron gran acogida y buenos comentarios por parte de los estudiantes. Los clasifiqué en tres tipos.

#### 3.6.1.2.1. Desafíos personales

En este tipo, los estudiantes se retaron a sí mismos a lograr el objetivo del juego. No compitieron contra nadie. Son ellos contra ellos mismos.

Fueron juegos bastante simples, cuya adquisición no constituyó una gran inversión. Mientras se juegue antes de empezar la clase, o en un intermedio como descanso, no perjudicará en nada la sesión, pero la beneficiará mucho.

A continuación, se mencionan algunos de estos juegos.

Por un lado, se trabajó con dinámicas de destreza manual. Entre ellas tuvimos: armado de mini rompecabezas 3D; laberinto (juego de antaño en el que la pelotita debe recorrer un camino evitando caer en los hoyos); cubos de encaje (juego de antaño encerrado en un cubo transparente, en el cual, a través del movimiento de este, se debe embocar esferas pequeñas de metal en una superficie interna de dicho cubo; desarmado de piezas de metal (separar dos piezas de metal entrelazados); voltea taps; embocar la pelotita de ping pong en un vaso; tumba muñecos.

Por otro lado, se trabajó con dinámicas de destreza corporal. Por ejemplo, se llevó a clase un arco armable. El objetivo era medir la puntería y anotar goles con una pequeña pelota de jebe. Los mismos alumnos se mostraron interesados en probar y se animaban unos a otros a intentarlos. Luego regresaban a sus sitios a iniciar la clase, pero con un estado diferente.

### 3.6.1.2.2. Desafíos versus

En este tipo, los estudiantes participaron en actividades uno contra otro. Se trabaja respeto, paciencia, control de emociones.

Algunos de estos juegos aplicados son:

A. Pesca: a través de una mini caña de pescar imantada, deben atrapar a peces que están en movimiento circular abriendo y cerrando la boca.

B. Embocar pelotitas: un envase de cartón de huevos se divide en dos campos y deben embocar las pelotitas,

C. Antimichi: Todos han jugado michi alguna vez con las reglas conocidas. Esta variante es una propuesta creada por el investigador Muy fácil de jugar y de interés por ser nueva. *Ver anexo 2*

### 3.6.1.2.3. Desafíos en equipos

En este tipo, los estudiantes participaron en actividades que requieren trabajo en equipo. No compitieron un equipo contra otro. Para lograr el éxito, debían completar la misión. Todos los equipos podían ganar. Se trabajó coordinación, comunicación efectiva, liderazgo, estrategia, paciencia y resolución de problemas y superación.

Estas actividades se desarrollaron al iniciar la clase, pero también, en algunas ocasiones, previo a un trabajo en equipo en clase.

Se trabajó con dos tipos de recursos:

A. Jenga

Todos han oído del jenga, pero muchos aseguran no haberlo jugado. Su mecanismo del es simple: compiten uno contra otro, quien hace caer la torre pierde. Sin embargo, en la dinámica de clase, cada integrante de equipo debía apoyar a los otros para que

la torre no se caiga. No competían entre sí, sino que debían buscar las estrategias para el éxito. Todo valía, la única regla era usar una sola mano por participante.

Existen seis variantes de este juego:

a) Jenga simple: torre de piezas de tamaño estándar. No presenta mayor complicación. Se puede adquirir en cualquier tienda.

b) Jenga XL: resulta por el sorprendente tamaño de casi un metro de alto de la torre. La dificultad para el equipo radica en la altura que va adquiriendo. Es una edición de 2001, muy pocos lo han visto y ya no se edita. Sin embargo, el proyecto cuenta con ella.

c) Jenga boom: la dificultad para el equipo consiste en que deben armar la torre sobre una base con un cronómetro interno. Ellos deben llegar al nivel indicado antes que la base derribe la torre.

d) Jenga pasa: la dificultad consiste en armar la torre sosteniéndola en un base móvil que pasa de mano en mano, a diferencia de las otras que se encuentran sobre una mesa o el piso.

e) Jenga tetris: la dificultad consiste en que las piezas ya no son rectangulares y del mismo tamaño, sino que tienen formas y tamaños diversos. Está basado en el juego virtual tetris.

f) Jenga earthquake: la dificultad consiste en que, en un tiempo determinado, la base de donde se está armando la torre empieza a temblar, y se debe tratar de que no se caiga.

## B. Ping pong

Aunque parezca poco ortodoxo, se ha llevó una minimesa de ping pong a clase: el poder de la sorpresa.

En el juego que todos conocen, uno se enfrenta a otro utilizando estrategias para ganar. En clase, esto fue diferente. Dos estudiantes jugaban ping pong pero no para que el otro pierda, sino, para que ambos ganen. Para ello, debían coordinar movimientos, comunicarse durante el juego para lograr la mayor cantidad de pases sin que la pelota caiga al piso.

La mente está tranquila cuando sigue indicaciones que ya conoce. Sin embargo, cuando las reglas cambian, se le obliga a salir de su burbuja para replantear las estrategias. La mente se abre y favorecerá a su atención en clase. Esto se intentó lograr con el jenga y el ping pong.

### 3.6.1.3. Despertar la participación en clase

Son muy pocos los estudiantes que se animan a leer en clase, a levantar la mano para opinar o dar una respuesta. Ocurre que, en muchos casos, “quieren evitar la fatiga” o temen equivocarse.

Por lo tanto, a fin de que empezaran a compartir ideas de una manera lúdica, se realizaron juegos sencillos de identificación: personajes, lugares, dibujos, etc.

En un PPT, se les mostraron imágenes relacionadas, directa o indirectamente, con el tema a trabajar en clase. En equipo, debían identificar el nombre o al menos una referencia de estas. Con ello, los estudiantes podían responder desde su propia experiencia, generando confianza en sí mismos para responder, así como que sentir que se valora aquello que sabe y no necesariamente es un contenido teórico.

Cuando se realizó la actividad, se combinaron imágenes que tenían que ver con el tema a tratar, con otras diversas de su interés.

Reunidos en grupos, colocaban sus respuestas en una hoja y las presentaban al docente.

### **3.6.2. Dinámicas para la retroalimentación de los aprendizajes**

Se ha observado que ellos manejan con gran destreza los medios digitales, en especial los celulares. Es por ello que, a modo de promover los repasos y retroalimentar los aprendizajes, se trabajó con dos proyectos.

Los estudiantes trabajaron dos proyectos en equipos basados en la Gamificación. Resultó interesante ambientar estos con temas del momento. Uno estuvo relacionado con la saga de Harry Potter, mientras que el segundo, con eventos deportivos.

#### **3.6.2.1. Proyecto para registrar evidencias de los textos trabajados en clase**

En el curso de Comprensión y redacción de textos II, los estudiantes elaboran esquemas de comprensión, esquemas de producción y redactan diversos textos. Estos son revisados por el docente en el aula. En el que caso de los equipos que no concluyeran o requieran de mejoras indicadas, deben terminarlos en casa.

El proyecto *Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos* (Ver anexo 3) planteó a los alumnos, formados en cuatro equipos, registrar sus trabajos en la plataforma virtual de la universidad: Canvas. La idea del proyecto era que todos pudieran aprender de todos: observaban los trabajos de sus compañeros, mejoraban los suyos y podían comentarles algunas propuestas. Todos aportaban y su trabajo era reconocido.

Aparte de los trabajos académicos, este proyecto también contempló los textos creados en las dinámicas con Lego.

Al trabajarse la gamificación, se obtuvo un ganador por aula. Se logró tramitar con el Departamento de Humanidades, la entrega de pines y constancias de mérito a los ganadores.

### 3.6.2.2. Proyecto para registrar evidencias de la lectura previa a la clase

Este proyecto, basado en la lectura de textos previa a las sesiones de clase, se trabajó a la par del proyecto anterior. Sin embargo, la diferencia estaba en que en cada sección se conforman cinco o seis equipos, los cuales representan a diversos países. Basado también en la gamificación, los equipos competían entre ellos y contra equipos de las otras aulas que eran parte del proyecto. La idea piloto se ejecutó en el ciclo 2018-2, con motivo del mundial de fútbol Rusia 2018; por ello, recibió el nombre de *Mundial Reda 2018*. En base a ella, se perfeccionaron las estrategias de participación de los estudiantes, ejecutándose, con gran éxito dos versiones más en los ciclos 2019-I y 2019-II. Ambos ambientados con los eventos deportivos del momento. En el primer caso, se llamó *Copa América Reda 2019-I*; mientras que, en el otro, se le denominó *Juegos Redamericanos Lima 2019-2*. Ver anexo 4

En este curso, así como en muchos otros, se proponen diversos textos que los estudiantes deben venir leyendo para el trabajo en clase. En muchas ocasiones, ellos no leen por diversos motivos. Ante ello, surgió este proyecto que buscaba generar una motivación personal para fomentar la lectura en casa.

Los textos les eran proporcionados desde dos o tres días antes de cada inicio de nueva semana de clase en la plataforma Canvas. Ellos podían imprimir las fuentes y aplicar diversas estrategias de lectura como subrayado, anotaciones u otras, identificando las ideas importantes y/o que consideren que puedan ser consideradas para la actividad.

Los alumnos conocían las fechas para las cuales deben haber leído los textos. Tras iniciar la sesión de clase correspondientes, los estudiantes organizaban sus grupos e intercambiaban ideas antes de empezar.

Este proyecto se realizó con ayuda del aplicativo Kahoot, en el cual se creó los cuestionarios para cada ocasión. Se proyectaron las preguntas en la pizarra y los alumnos

respondían desde sus celulares. Quienes no contaban con estos medios, no se quedaban sin participar, ya que podían apoyar a su equipo con la información que podría haber identificado previo a clase.

La aplicación Kahoot fue de gran utilidad, ya que ofreció estadísticas muy completas sobre las respuestas brindadas por cada alumno, así como el orden de mérito por cantidad de respuestas correctas y su rapidez para expresarlas.

### **3.6.3. Dinámicas fuera de clase para evidenciar lo aprendido**

En el año 2018 se creó el club S.E.M.A.F.O.R.O. (Servicio Estudiantil de Mejora, Asesoría y Fomento de la Ortografía, Redacción y Oratoria). Se planteó a los estudiantes, fotografiar los errores ortográficos, de redacción o de lógica en los diversos textos que pueda encontrar en el día a día. A través de la red social del club Horrormón Go (*ver anexo 5*) ellos podían registrar los errores en carteles, avisos, textos escritos en televisión, en centros comerciales, etc. La idea del club era que ellos pudieran compartir con sus compañeros diversos casos en los cuales no se aplique lo aprendido en clase. De este modo, ellos podían proponer correcciones a lo planteado por otros, así como los otros, comentar soluciones a las de los primeros.

Esta dinámica se incluye en el manual por cuanto en 2018 funcionó a través de la red social Facebook; sin embargo, en ciclo 2019-I y 2019-II se realizó a través de la presentación de fotos por medio de USB y se proyectaban en la pantalla del salón para conversar de forma inmediata.

## **CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS**

A continuación, con ayuda de gráficas estadísticas, se analizarán los resultados del trabajo de investigación de los ciclos 2019-1 y 2019-2. Es oportuno recordar que, en el primero de ellos, se trabajó con el Manual de dinámicas neuroeducativas a manera de prueba de estas; mientras que, en el otro ciclo, las dinámicas se desarrollaron en base al documento creado “Montaje del curso experimental” el cual contempla una selección de las dinámicas organizadas por tiempos. y temas.

En cada ciclo, se trabajó con 180 estudiantes de cinco salones (36 por aula). Sin embargo, los resultados muestran porcentajes referidos a 144 estudiantes por ciclo, ya que estos pertenecen a los 4 grupos experimentales. Los resultados de los estudiantes del grupo de control de cada ciclo son analizados en 4.3. y solo guardan relación con la variable Motivación personal.

### **4.1. Resultados de la variable Dinámicas Neuroeducativas**

En base el manual ya mencionado, las dinámicas neuroeducativas se clasificaron según el material empleado: lego, juegos de mesa y herramientas virtuales.

Para los tres tipos de dinámicas, se empleó la técnica de la observación, aunque el instrumento varió en cada uno de los ciclos: bitácora (2019-1) y rúbrica (2019-2).

#### **4.1.1. Dimensión: dinámicas con Lego**

Como se contaba con material para todos, todos podían participar al mismo tiempo.

Las dinámicas con Lego se realizaron en dos modalidades: una de ellas se basó en el armado con piezas, mientras que la otra, en la interacción con minifiguras.

#### 4.1.1.1. Indicador: creación con piezas lego

Este indicador se trabajó en base a la recolección de información de dos ítems.

El primer ítem se refiere a dinámicas con Lego que se desarrollaron en momentos sorpresa de la clase. Los estudiantes no sabían en qué semana o clase llegarían.

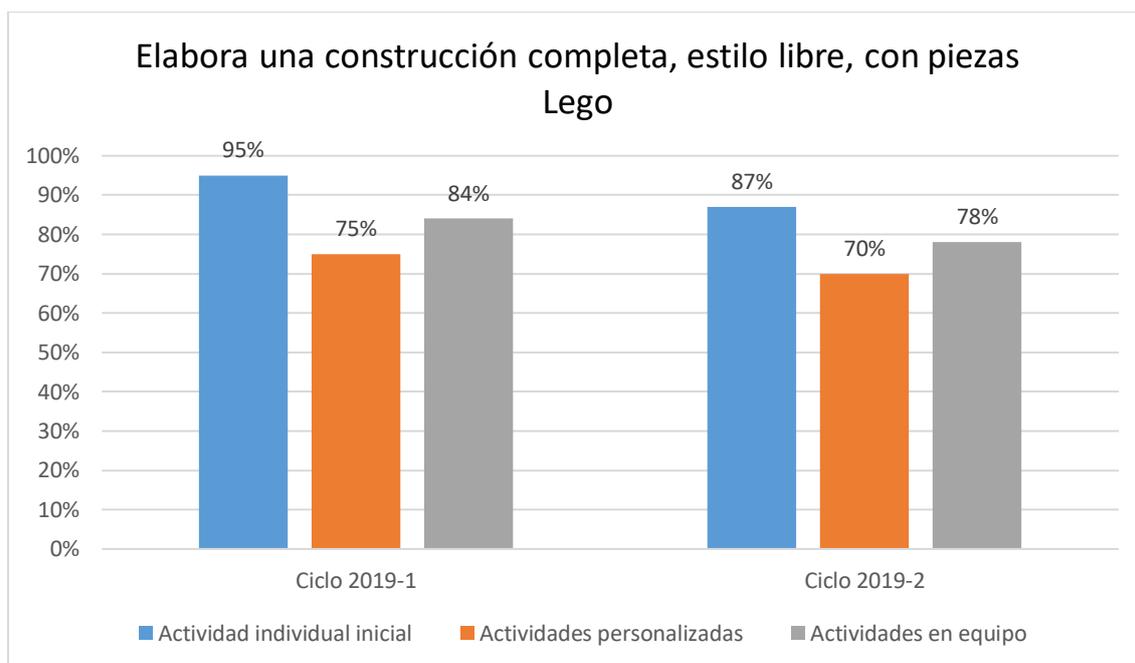


Figura 1. Ítem 1 del indicador: creación con piezas lego

La participación voluntaria en las dinámicas con Lego fue total; es decir, todos los estudiantes asistentes trabajaron con el material propuesto. Los porcentajes que muestran las gráficas indican la cantidad de estudiantes o equipos que lograron concluir con un armado. A continuación, se analizarán algunos aspectos.

En primer lugar, los porcentajes de construcción completa son más altos en el ciclo 2019-1. Ello puede deberse a que el docente tuvo interacción con los estudiantes, viendo y felicitando los avances de las construcciones, preguntando sobre el armado, alcanzando piezas. En cambio, en el ciclo 2019-2, el docente solo fue un observador, el cual dio la indicación de la dinámica y solo daba las indicaciones necesarias.

En segundo lugar, se observa que la actividad individual inicial tuvo el más alto puntaje en cuanto a la presentación de una construcción completa. Esta se dio el primer día de clase. Esto puede deberse a que, en ambos ciclos, los participantes tuvieron la oportunidad de pasar desapercibidos con todos sus compañeros, pudiendo trasladarse a cualquiera de las cuatro zonas establecidas a fin de encontrar las piezas que necesitaran. Además, hubo libertad para ubicarse: sentados en el piso, en una carpeta o simplemente de pie. Por otro lado, los estudiantes de 2019-1 desarrollaron esta actividad inicial fuera del aula (azotea de la universidad o zona de descanso).

En tercer lugar, las actividades personalizadas tuvieron un menor porcentaje de logro de la construcción total. Tal vez se debió a que las piezas de armado eran más específicas, en cuanto a colores y formas.

El segundo ítem se refiere a las dinámicas que se desarrollaron una semana previa a las evaluaciones individuales del curso. Los participantes sabían cuándo se ejecutaría

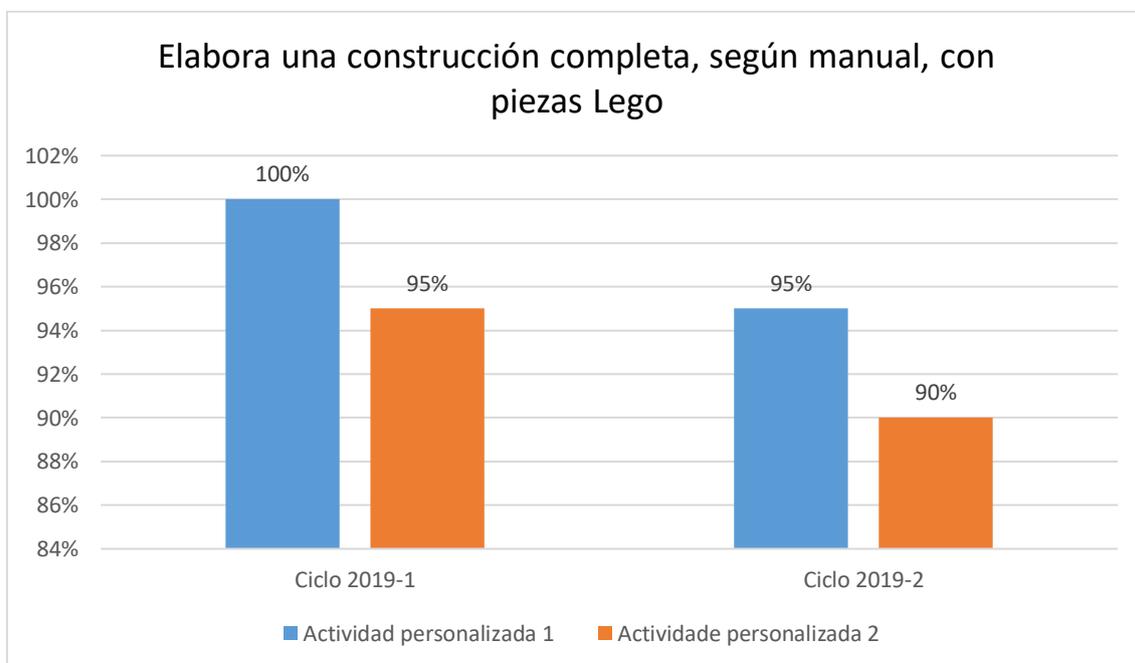


Figura 2. Ítem 2 del indicador: creación con piezas lego

El porcentaje de construcción completa usando manual fue mayor que en las construcciones estilo libre. El trabajo fue más rápido en ambos ciclos. Incluso, varios de los estudiantes se animaron a realizar más construcciones con la guía del manual, ya que este traía hasta tres posibilidades de armado con las mismas piezas de cada cajita.

La diferencia de porcentajes de una actividad a otra, se debió a un aspecto no contemplado: la pérdida de piezas de algunas de las cajitas personalizadas. En ambos ciclos, para la segunda actividad, los alumnos detectaron la falta de piezas durante la misma dinámica. En 2019-1, se les pidió adaptar la creación o prestarse piezas de otro compañero que estuviera armando otro modelo. Para la primera dinámica de 2019-2, se repuso las piezas faltantes, por ello el porcentaje subió. Para la segunda, se tenía piezas de repuesto en una cajita, similares o equivalentes. Si bien este inconveniente de pérdida de piezas inició como un problema para la investigación, permitió identificar un aspecto no contemplado en la dimensión Lego, que era visualizar, cómo algunos participantes podían tomar decisiones y solucionar la dificultad.

Un poco más del 50% de los participantes comentaban que preferían armar según un manual. Antes de la investigación, se pensó que preferirían el armado de estilo libre, ya que permitía la creatividad. Con ello, se comprueba lo que nos dice Hernán Aldana Marcos en sus conferencias sobre neuroeducación, refiriéndose a que el cerebro prefiere evitar actividades o situaciones nuevas; cualquier desafío, como diseñar mentalmente lo que se va a crear o buscar soluciones frente a piezas que no encuentras, lo pone en alerta, lo despierta y evita la intromisión. Esto último es uno de los aspectos que se quería comprobar con relación a las dinámicas con Lego.

#### 4.1.1.2. Indicador: creación de textos en base a minifiguras

Este indicador se trabajó en base a la recolección de información de dos ítems.

El primer ítem se refiere a la creación de textos orales en base a minifiguras Lego, cuyas dinámicas se realizaron a manera de intermedio entre la parte teórica y práctica.

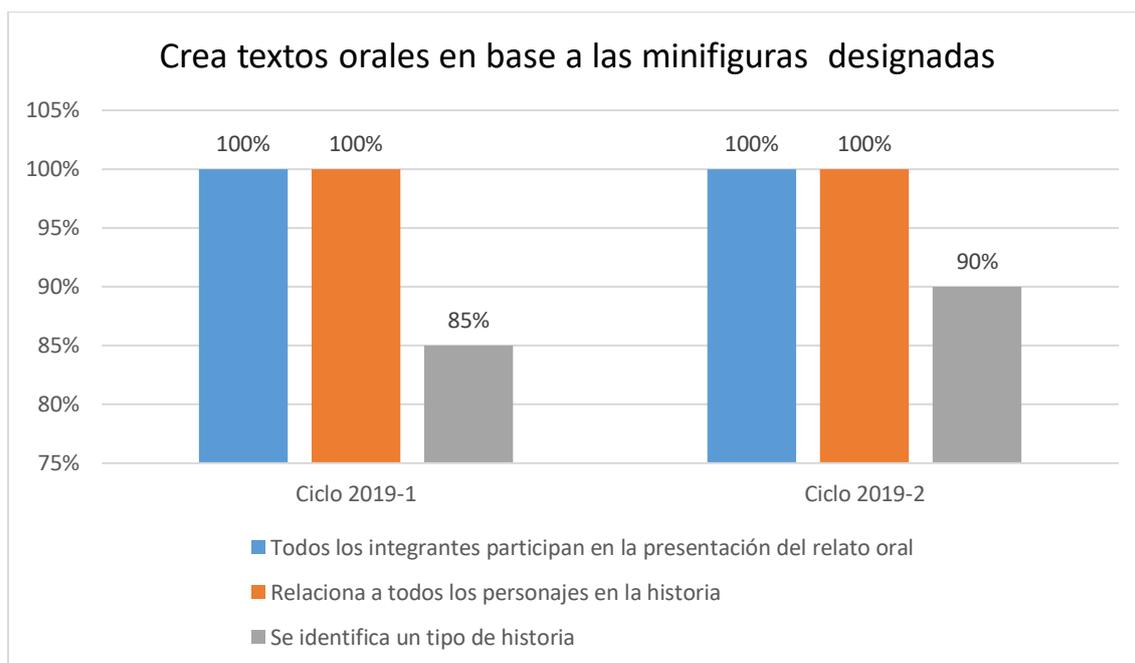


Figura 3. Ítem 1 del indicador: elaboración de textos en base a minifiguras

Esta dinámica por equipos fue una de las favoritas de los participantes en las dos ocasiones en las que se realizó. En ambas, todos los estudiantes participaron en la creación del texto oral y en la presentación de este frente a la clase.

Además, todos los equipos lograron relacionar, en una historia, a los personajes representados en las minifiguras que se les asignó al azar.

En cuanto al tipo de historia, la mayoría de las creadas por lo equipos fue de tipo acción, romántica, ciencia-ficción. Solo algunos equipos crearon historias, donde no había claridad de un tipo específico.

El segundo ítem se refiere a la creación de un breve texto escrito en base a minifiguras Lego. Solo se realizó una vez, a la mitad del ciclo, al iniciar la segunda sesión de la semana 8.

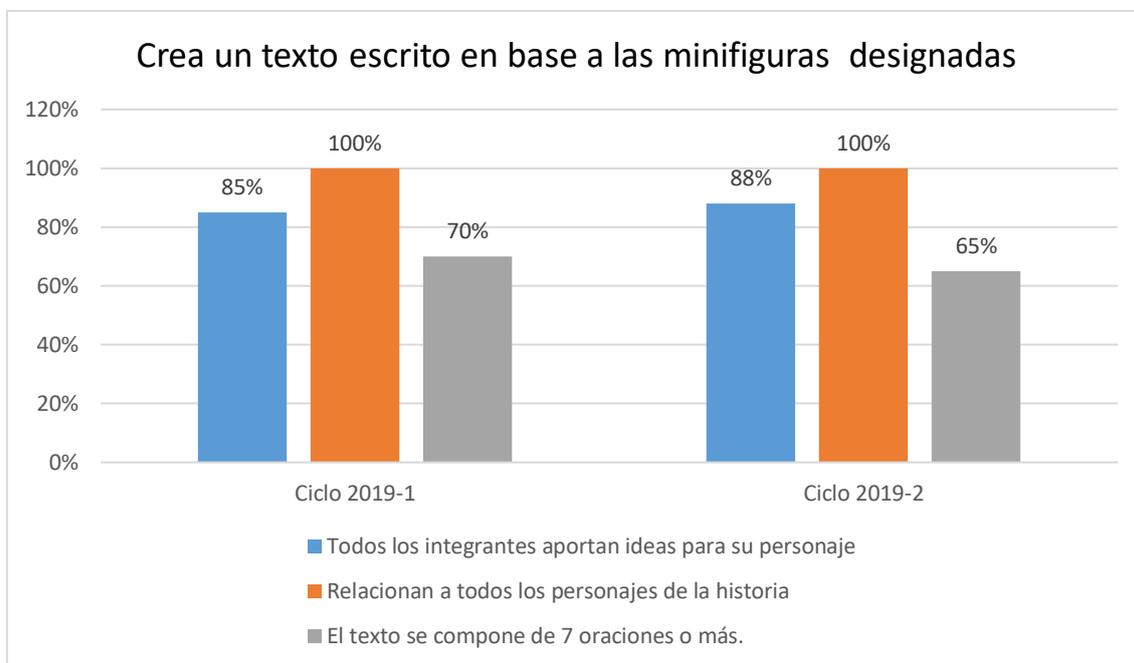


Figura 4. Ítem 2 del indicador: elaboración de textos en base a minifiguras

En cuanto a este ítem, todos los equipos lograron relacionar los personajes designados en el texto escrito. Sin embargo, la participación no fue total como en las dinámicas del primer ítem. Según se conversó al final de la actividad, algunos participantes indicaron que sentían más libertad cuando creaban en forma oral. En cambio, al tener que escribir la idea en un papel, se preocupaban más por la forma.

Por otro lado, el 30% y 35% de equipos, correspondientes a cada ciclo, logró relacionar a los personajes de manera breve entre cinco y seis oraciones. Del porcentaje indicado en la figura 4, con relación a este punto, un total de 5 equipos, entre ambos ciclos, lograron crear un texto de entre diez a quince oraciones. Cabe indicar que la cantidad de oraciones empleadas solo era referencial para identificar rapidez y creatividad.

#### 4.1.2. Dimensión: dinámicas con Juegos de mesa

Las dinámicas con Juegos de mesa se realizaron en dos modalidades: los desafíos personales y los desafíos en equipo.

Debido a la naturaleza de las dinámicas, una parte de los estudiantes debían esperar su turno para poder participar, ya sea de forma individual o en equipo.

##### 4.1.2.1. Indicador: participación en dinámicas de desafío personal

Este indicador se trabajó en base a la recolección de información de tres ítems.

Con el primer ítem se midió la curiosidad y sorpresa de los estudiantes frente al material lúdico, así como su disposición para participar en las dinámicas

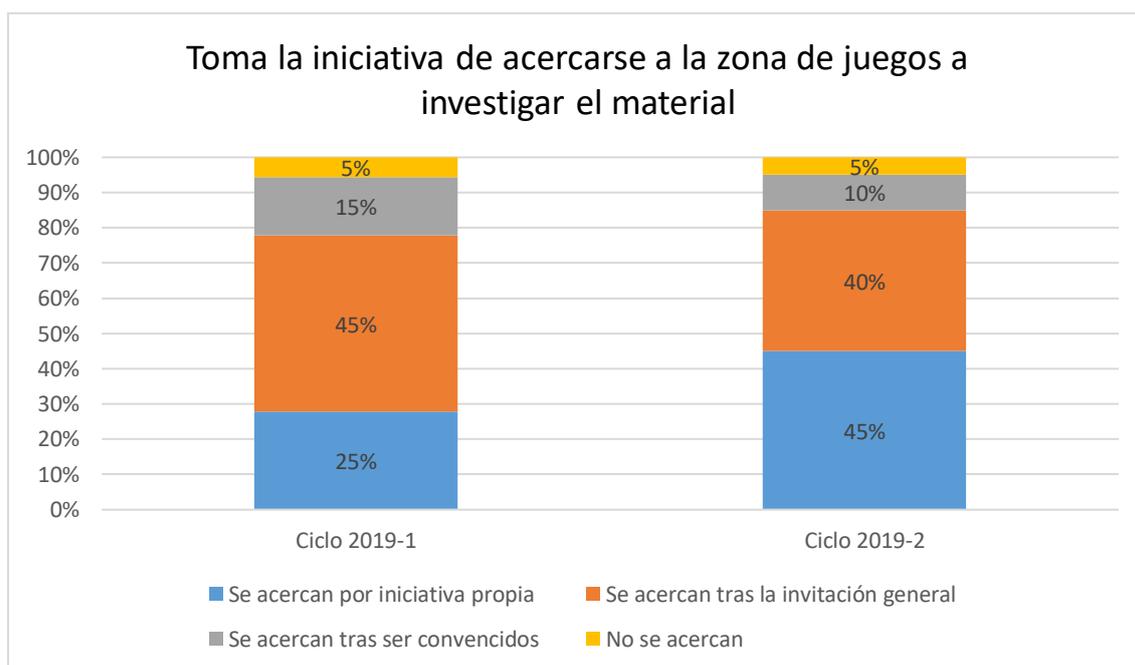


Figura 5. Ítem 1 de indicador: participa en actividades lúdicas de desafíos personales

Por un lado, los porcentajes de quienes se acercaron por iniciativa propia y tras la invitación general son bastante altos. Ello demostró lo que se esperaba que ocurriera y se quería demostrar: la curiosidad y la sorpresa son características de las estrategias

neuroeducativas. En conversaciones posteriores, cuando se recogió la información cualitativa, los estudiantes que esperaron la invitación general para acercarse, indicaron que lo hicieron, básicamente, por uno de estos motivos: en la zona lúdica ya había varios estudiantes o pensaban que lo correcto era esperar la indicación del juego. Cabe resaltar, que, en ninguna de las dinámicas de desafíos personales, ni en Lego, se les dijo que podían acercarse. El material se colocó en el aula, y se esperaba ver la reacción frente a este. Por otro lado, quienes participaron por convencimiento, ya sea de sus compañeros, o del docente (a través de nuevas invitaciones generales), indicaron que, en un primer momento, habían contemplado no participar, pero al ver a sus compañeros en acción, se animaron a experimentar las dinámicas. Por último, el porcentaje de quienes no participaron incluye a quienes llegaron a poco tiempo de acabar la dinámica o, quienes realizaban alguna actividad con su dispositivo móvil.

Con el segundo ítem se midió el interés de los estudiantes por reconocer el funcionamiento del juego para su posterior participación.

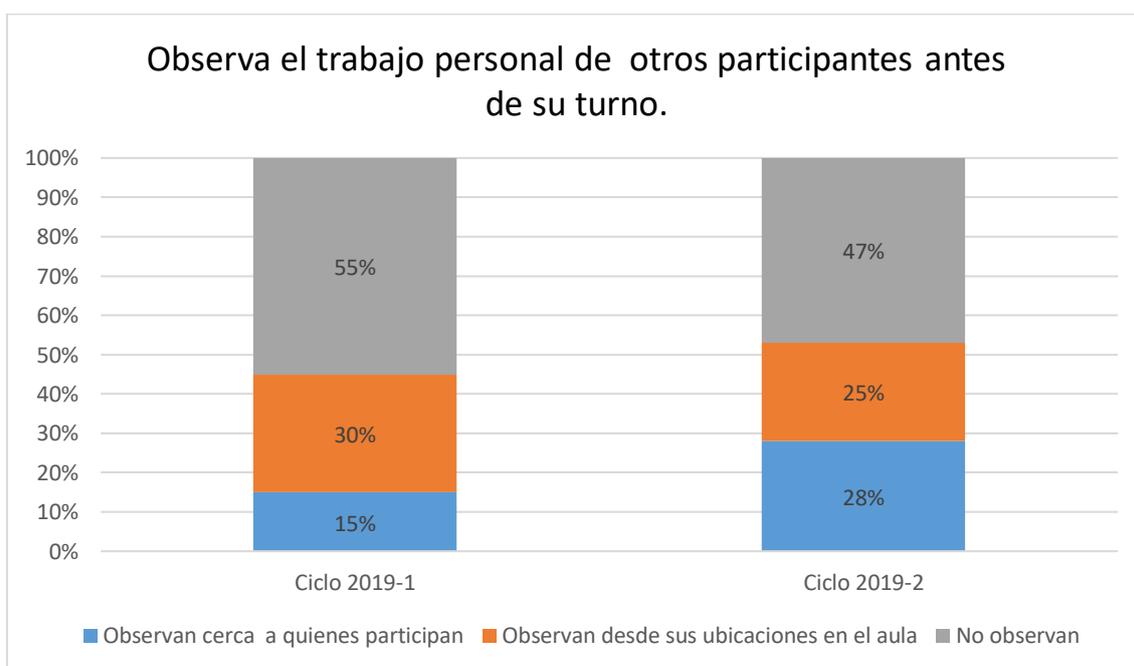


Figura 6. Ítem 2 de indicador: participa en actividades lúdicas de desafíos personales

Por un lado, los porcentajes de quienes observan la participación de sus compañeros en las dinámicas es del 47% y 55%, ya sea ubicándose cerca a quienes participaban, o desde su carpeta. Son cantidades aceptables, que muestran, tal y como comentaran al final del ciclo, el interés de los estudiantes por observar, analizar y pensar estrategias para el éxito del desafío cuando les tocara su turno. Nadie les indicó que podían hacerlo, pero la automotivación de querer aprender se vio evidenciada. Estos porcentajes expresan la observación, en al menos una de las participaciones completas de sus compañeros.

Quienes solo miraron y cambiaron de actividad, o no lo hicieron en ningún momento, se encuentran en un porcentaje del casi 50%. Según lo observado, la mayoría de casos podría haber sido por la ubicación de los estudiantes de la mitad hacia el fondo del salón, aunque algunos de estos, fueron los que justamente se ubicaron cerca a quienes jugaban. En un porcentaje menor al anterior, algunos de quienes de ubicaban adelante, realizaban otras actividades y/o la observación era por momentos, no sostenida.

El tercer ítem refleja la perseverancia de los participantes por cumplir con el desafío.

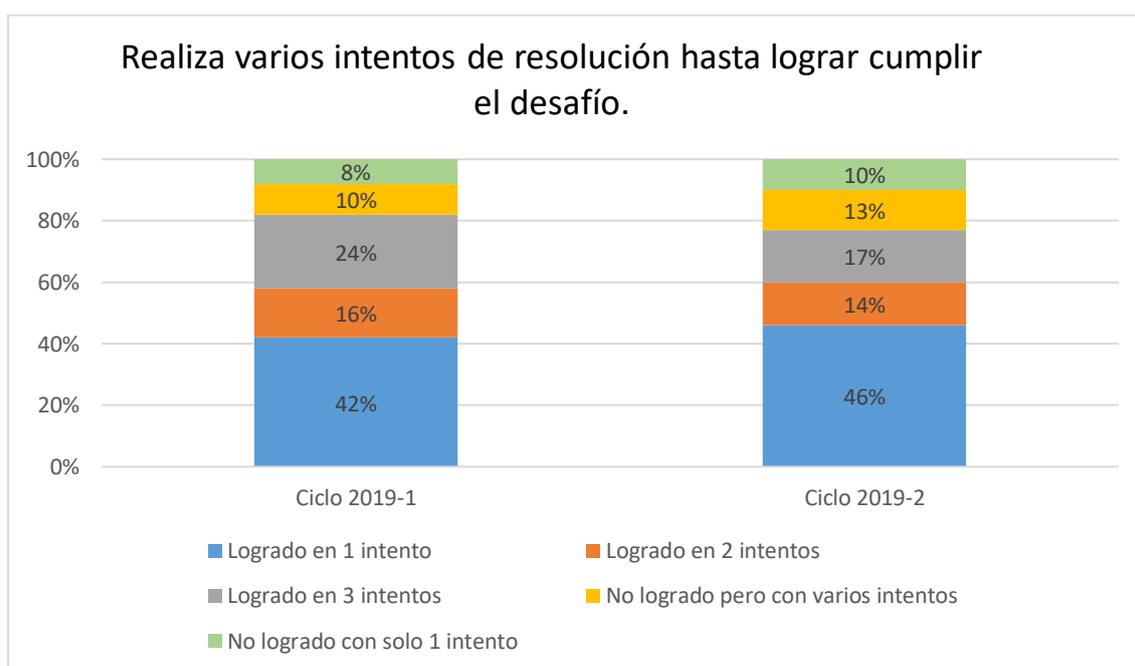


Figura 7. Ítem 3 de indicador: participa en actividades de desafíos personales

Las dinámicas de desafío personal fueron muy diversas. Ante ello, los porcentajes de logro e intentos variaron entre una y otra. Para los porcentajes de la figura anterior, se trabajó con los promedios de cada una.

Las estadísticas muestran porcentajes óptimos. Con estas dinámicas se esperaba que al menos el 70% de los participantes pudiera llegar al logro en uno o varios intentos; en el primer caso 82%, y en el segundo 77%. Casi todos los participantes, no se rindieron al primer intento, sino que continuaron probando. Se observó que, tras la primera vez, observaban a otros compañeros, preguntaban, y luego volvían a intentar.

En conversaciones posteriores a las dinámicas, muchos indicaron que eran juegos de mesa que nunca habían visto, o que, si sabían de ellos, no los habían jugado, o, al menos, lo habían jugado de niños alguna vez. Ello les dio curiosidad y empeño. Algunos indicaron que siguieron intentando porque sabían que, en estos tiempos, donde “no hay tiempo” para juegos así, no volverían a verlos. Por otro lado, algunas dinámicas, el juego de mesa era el mismo, pero presentaban algunas variantes o modelos. Solo bastaba con que el participante lograra uno de ellos; sin embargo, hubo quienes, muy motivados, probaron todos, lográndolos sin dificultad.

#### 4.1.2.2. Indicador: participación en dinámicas de desafíos en equipo

Este indicador se trabajó en base a la recolección de información de tres ítems.

El primer ítem se refiere a la participación de los estudiantes en relación a la manipulación del material correspondiente a los juegos de mesa. El segundo se relaciona con la comunicación de ideas generales durante la dinámica y mide la participación con propuestas para solucionar las dificultades presentadas (previstas o inesperadas).

En cuanto a los dos primeros ítems, se obtuvieron los siguientes resultados.

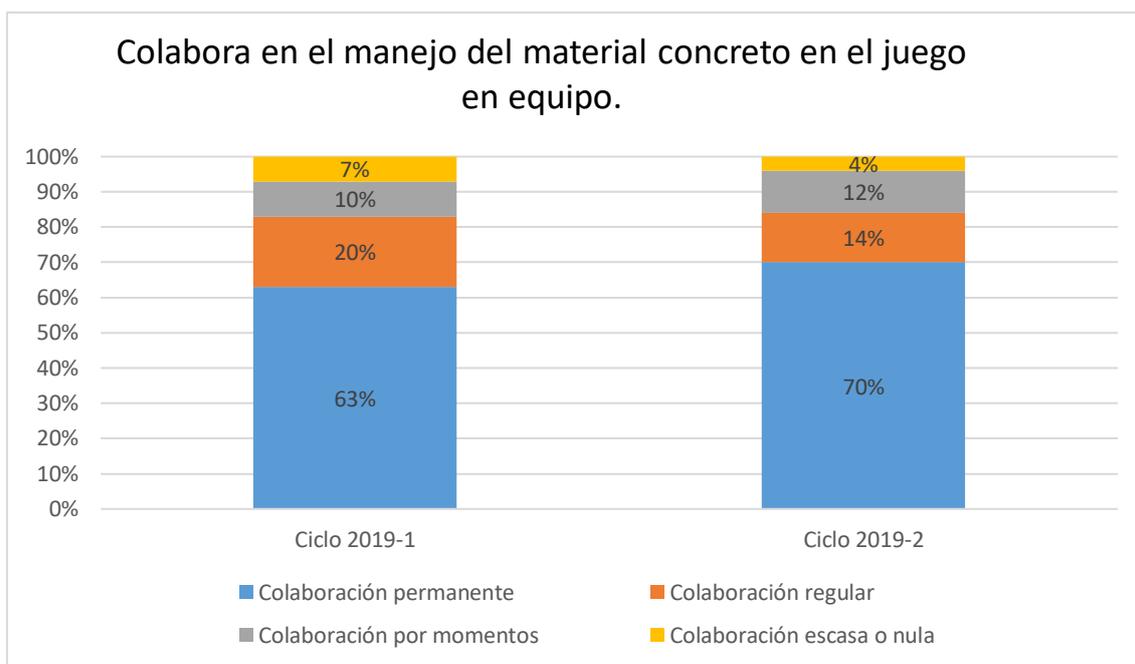


Figura 8. Ítem 1 de indicador: participa en actividades de desafíos en equipos

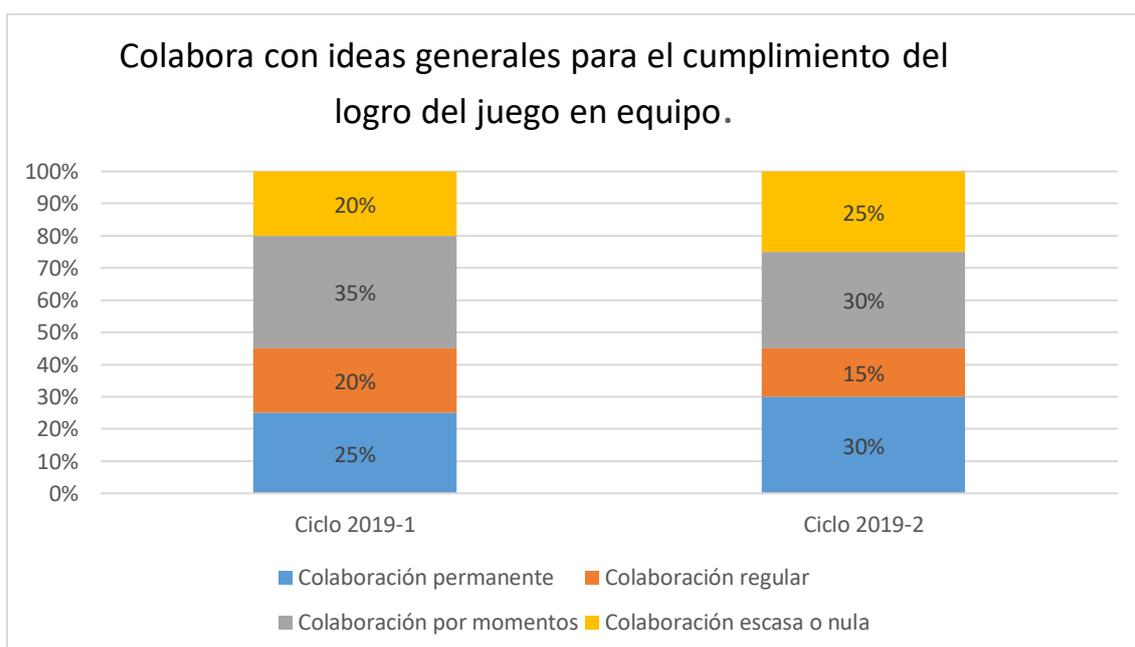


Figura 9. Ítem 2 de indicador: participa en actividades de desafíos en equipos

Por un lado, al observar las estadísticas de la figura 8, se puede evidenciar que más del 80% de participantes no tuvo dificultades para involucrarse en la manipulación del material ofrecido por el juego, a fin de contribuir con el logro. Se percibió mayor

confianza con los juegos de mesa que ya conocían; con los nuevos, la curiosidad y la exploración del material que les tomó un poco más de tiempo.

Por otro lado, en la figura 8 se observa que a menos del 50% de los participantes les fue sencillo expresar sus ideas durante el desarrollo de la dinámica. En ningún momento se indicó que deberían hacerlo; se esperaba que surgiera naturalmente. En conversaciones posteriores, algunos indicaron que preferían la concentración, otros que preferían escuchar la guía de un integrante del equipo que había asumido el liderazgo, entre otros.

Por último, el tercer ítem indica los siguientes resultados.

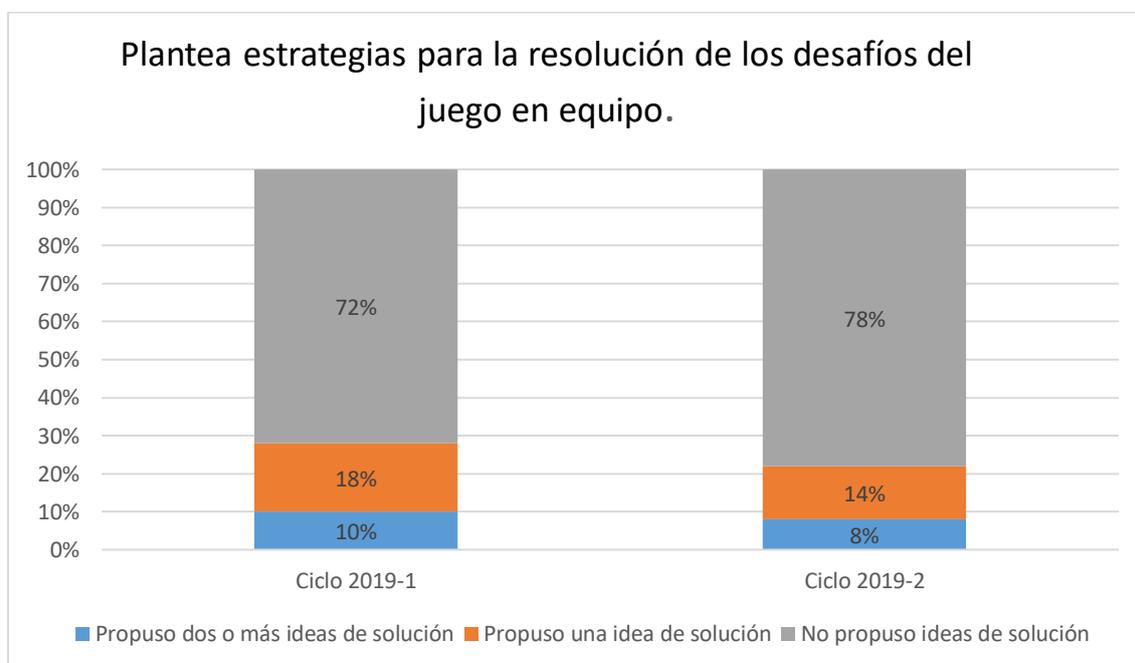


Figura 10. Ítem 3 de indicador: participa en actividades de desafíos en equipos

Si expresar ideas generales ya les costaba, plantear estrategias de solución fue mucho más complicado. A más del 70% de participantes les costó mucho proponer soluciones a los desafíos. Uno de los factores que intervino en ello fue la rapidez de cada juego, así como el tiempo limitado para tomar decisiones. Sin embargo, apoyaron a las ideas propuestas y lograron el objetivo.

### 4.1.3. Dimensión: gamificación

A diferencia de las otras dinámicas, estas implicaban una competencia entre equipos.

Se basó en un proyecto mayor titulado “Redactores fantásticos y dónde encontrarlos” y otro menor: “Copa América Reda 2019-1” o “Juegos Redamericanos Lima 2019-2”.

El proyecto menor les permitía acumular puntajes según su participación y tenía su propia premiación. La puntuación del proyecto mayor consideraba los puntajes acumulados de tres fuentes: de Canvas, de las notas de evaluaciones y del proyecto menor.

#### 4.1.3.1. Indicador: participa en el proyecto de plataforma Canvas

Los resultados de este indicador, no se basan en la cantidad de estudiantes, sino en la cantidad de equipos. En cada ciclo se trabajó con 36 equipos (9 por aula).

Este indicador contempló tres ítems.

El primer ítem contempla la interacción con la plataforma Canvas en base a las evidencias de las dinámicas con Lego.

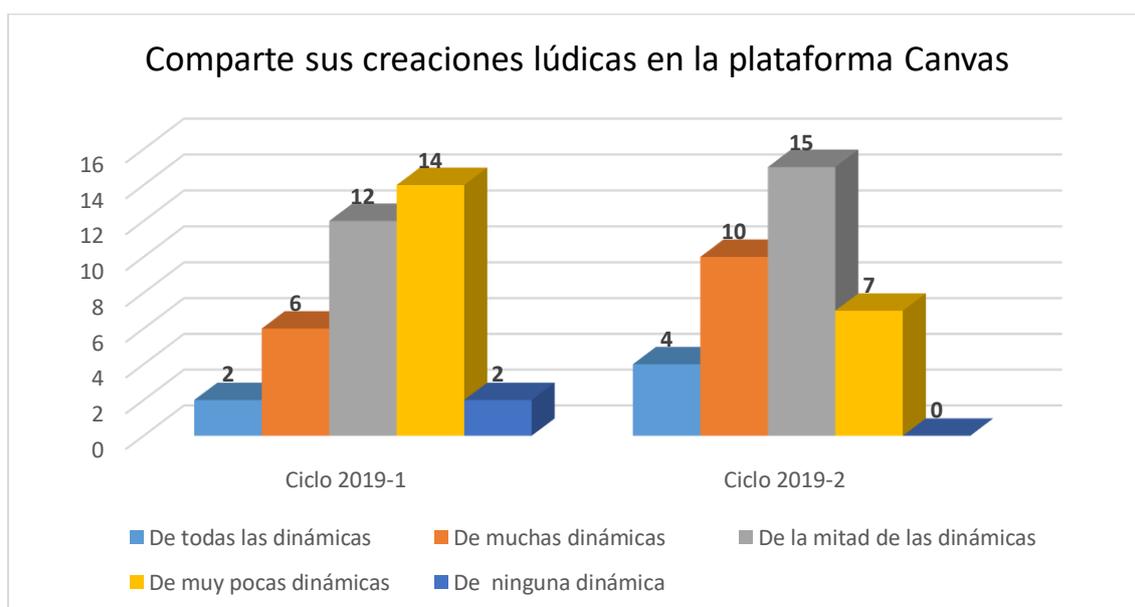


Figura 11. Ítem 1 de indicador: participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas

El segundo ítem contempla la interacción con la plataforma Canvas en base a las evidencias de los textos redactados en equipos en clase.

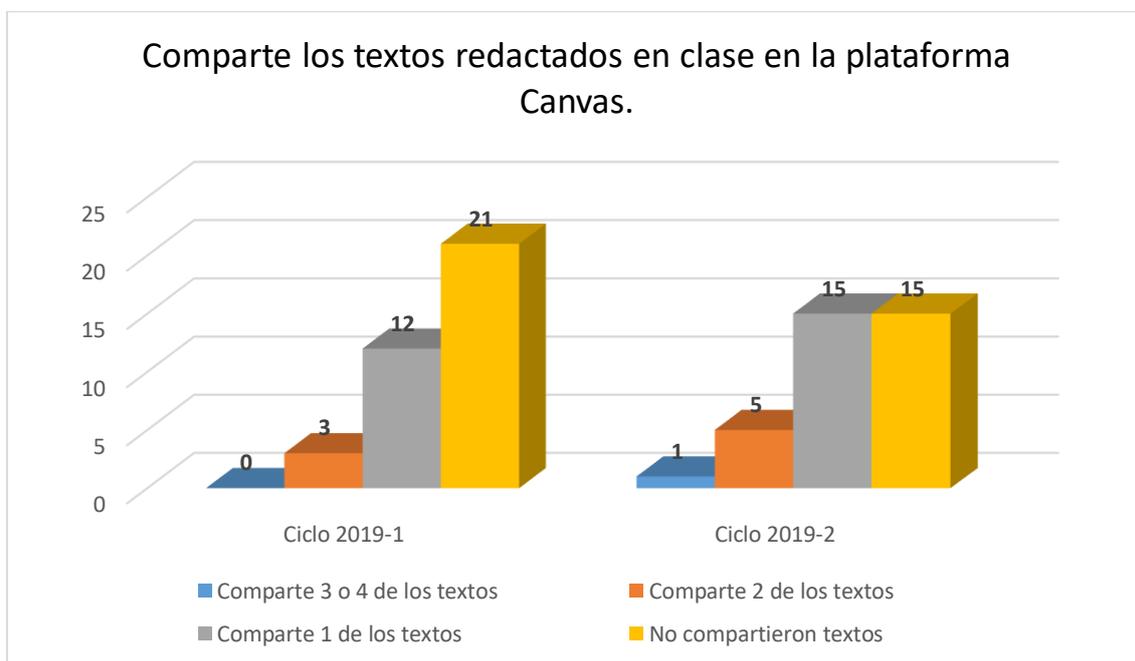


Figura 12. Ítem 2 de indicador: participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas

El tercer ítem contempla la interacción con los textos que los otros equipos subieron a la plataforma Canvas.

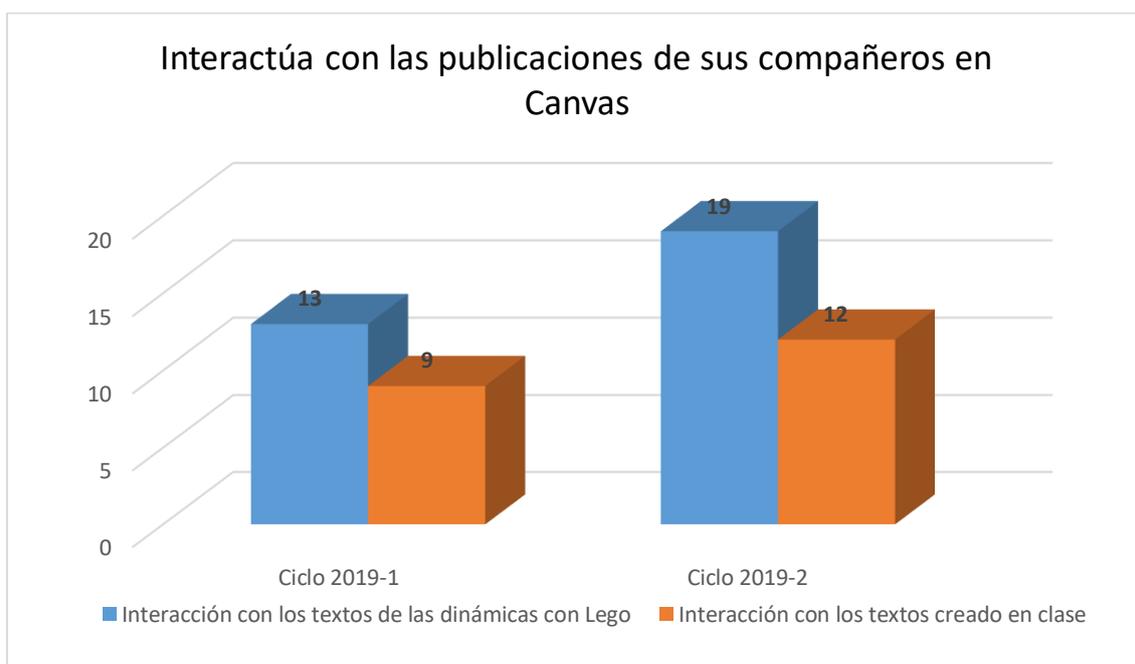


Figura 13. Ítem 3 de indicador: participa en el proyecto basado en la plataforma Canvas

En los tres ítems, se observa con claridad la mayor participación de los equipos del ciclo 2019-2. En dicho ciclo, los recordatorios fueron más constantes, en vista de que, en el ciclo anterior, la participación en Canvas fue muy escasa. Por parte de los estudiantes, los equipos del 2019-1 indicaron que, a pesar de tener las fotos de los textos de las dinámicas de Lego no los subían por confiarse en el tiempo, o tenían dificultades de conexión.

Comparando los resultados de la figura 11 y 12, se aprecia que los textos creados en clase fueron los menos subidos a la plataforma Canvas. En los tres primeros textos creados en equipo, antes de las evaluaciones, se percibía cierto recelo de cada equipo, querían reservar sus textos solo para ellos, como para evitar que se copien los estilos. En ambos ciclos, previo al examen final, los equipos cambiaron de actitud, y algunos más subieron sus textos, bajo la consigna de que cada equipo debería sentirse orgulloso de que otros lean sus creaciones, y que, no solo se aprende del docente, sino también, de los demás compañeros.

En el caso de la interacción con los textos de sus compañeros, los estudiantes de ambos ciclos, indicaron encontrar más divertidos la lectura de los textos sobre las minifiguras Lego.

Cabe indicar que cada ítem, otorgaba a los equipos, puntajes, de acuerdo a la cantidad de participaciones, los cuales se acumulaban para el desarrollo del juego virtual, ya sea para la premiación final o para el canje de beneficios durante las sesiones de clase. Algunos equipos se motivaban por ello y participaban; otros, se conformaban con acumular puntos con el proyecto menor.

Se supo también, por comentarios de algunos equipos, que no se esforzaban en subir los textos o comentar los de otros, porque veían que ya estaban muy lejos de ganar.

#### 4.1.3.2. Indicador: proyecto en aplicativo Kahoot.

Este indicador contempló cuatro ítems. El primero y el tercero se basaron en la cantidad de estudiantes en cada ciclo (144). El segundo y el cuarto se basaron en la cantidad de equipos (36). Todos ellos de los grupos experimentales.

El primer ítem contempla el uso de estrategias personales, realizadas de manera previa a los juegos de Kahoot.

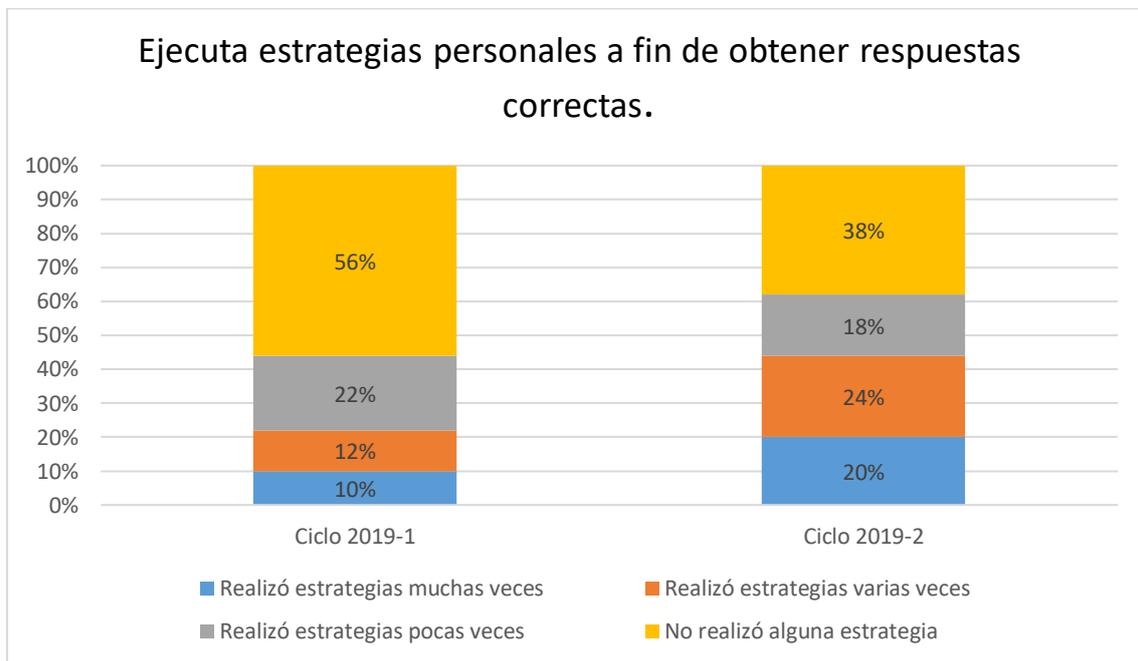


Figura 14. Ítem 1 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot

A continuación, se mencionan las estrategias personales más utilizadas.

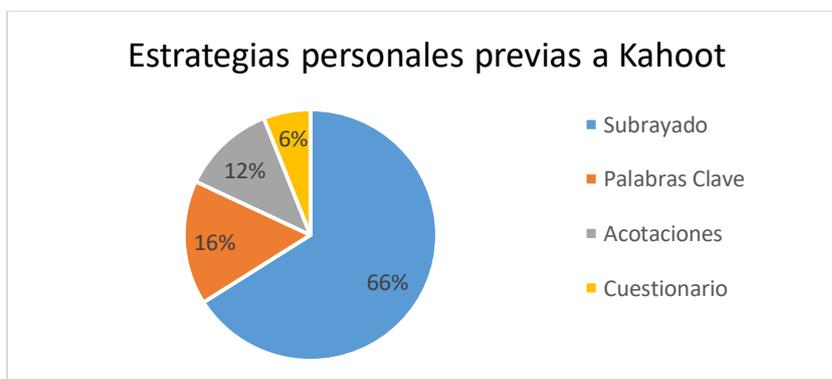


Figura 15. Estrategias personales utilizadas de manera previa a Kahoot

En la figura 14 se observa un gran porcentaje de estudiantes que no aplicaba estrategias de lectura. Con la gamificación, sin pedirles que las usaran, instintivamente, se evidenció que muchos de los participantes las realizaban. Si bien la lectura (estrategias y comprensión) no es una variable de esta investigación, se esperaba evidenciar que a través de la gamificación podrían ir habituándose a lectura. Por otro lado, hubo quienes sí las emplearon de manera voluntaria en el afán de obtener información que le sirviera para responder a las preguntas de Kahoot.

En el ciclo 2019-2, se evidencia mayor presencia de estrategias, debido al cambio de la modalidad del proyecto menor. En 2019-1, la gamificación era eliminatoria, quienes perdían, seguían jugando para acumular puntos para el proyecto mayor, pero ya no podían optar ganar el menor. En cambio, en 2019-2, el proyecto menor establecía ganadores cada semana; no había eliminación y ello motivó a seguir esforzándose.

El segundo ítem contempla el número de equipos y la frecuencia con que utilizaron estrategias de equipo durante los juegos de Kahoot.

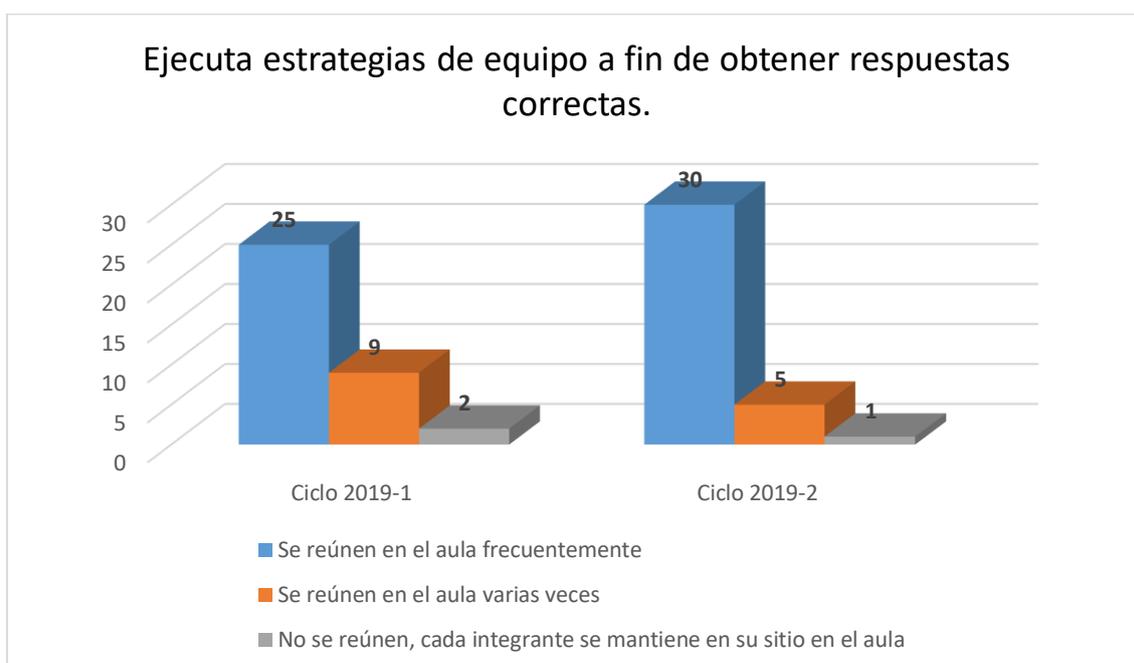


Figura 16. Ítem 2 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot

Si bien cada estudiante participaba desde su propio dispositivo móvil, tenían la opción de ubicarse en cualquier lugar del aula, o agruparse, desde un inicio, acomodando las carpetas para ayudarse y compartir respuestas. En la figura 16, se evidencia que la mayoría de equipos optó por reunirse para obtener mayores puntajes. En estos se apreciaba intercambio de información subrayada y ayuda para encontrar respuestas.

El tercer ítem contempla la participación de los estudiantes en los juegos del aplicativo Kahoot. En este caso, las estadísticas se obtuvieron a través de la técnica de análisis documental en el instrumento rúbrica, ya que Kahoot emite un informe de resultados de todos los participantes, el cual se descarga en un documento Excel.

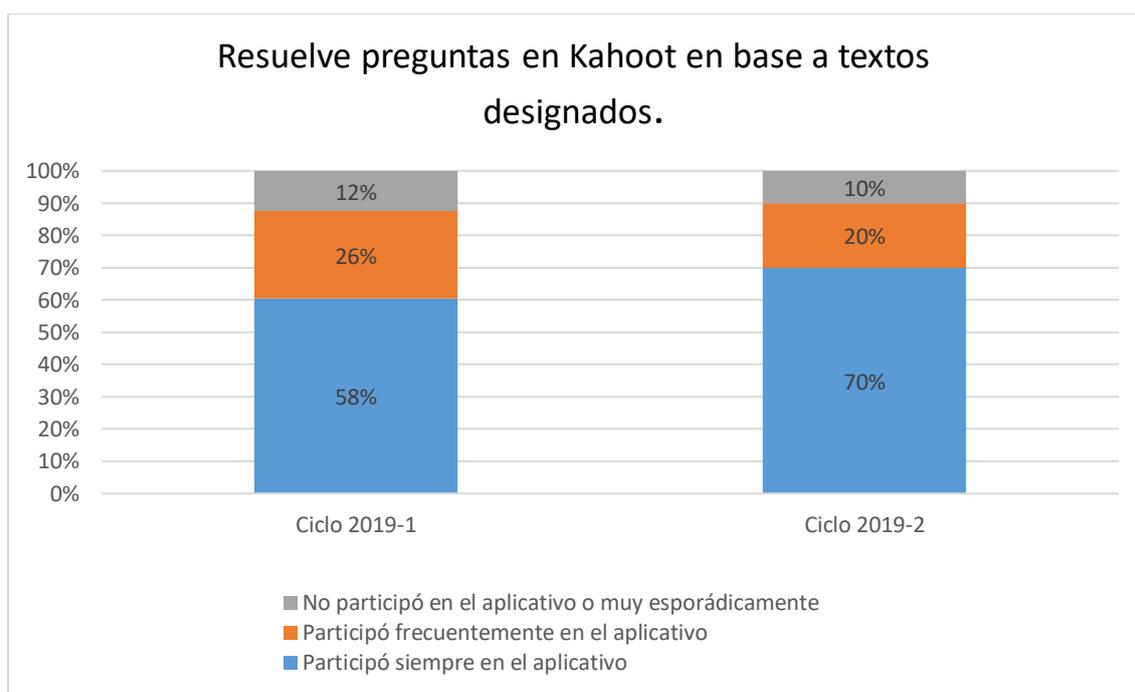


Figura 17. Ítem 3 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot

Kahoot fue una de las dinámicas que más acogida tuvo en cada uno de los ciclos. La mayoría contaba con dispositivos móviles, lo que facilitó el juego. Las limitaciones surgieron en algunas ocasiones, cuando los móviles tenían poca batería, se quedaban sin datos de internet, o los celulares eran un poco lentos. Por otro lado, como se explicó en

los dos ítems anteriores, en el ciclo 2019-2 todos tuvieron la oportunidad de ganar en cualquiera de las semanas, lo que permitió que el nivel de participación siempre se mantuviera alto.

A continuación, se muestra una figura adicional, que no debería pasarse por alto, ya que la investigación pudo prever ello, y se logró comprobar.

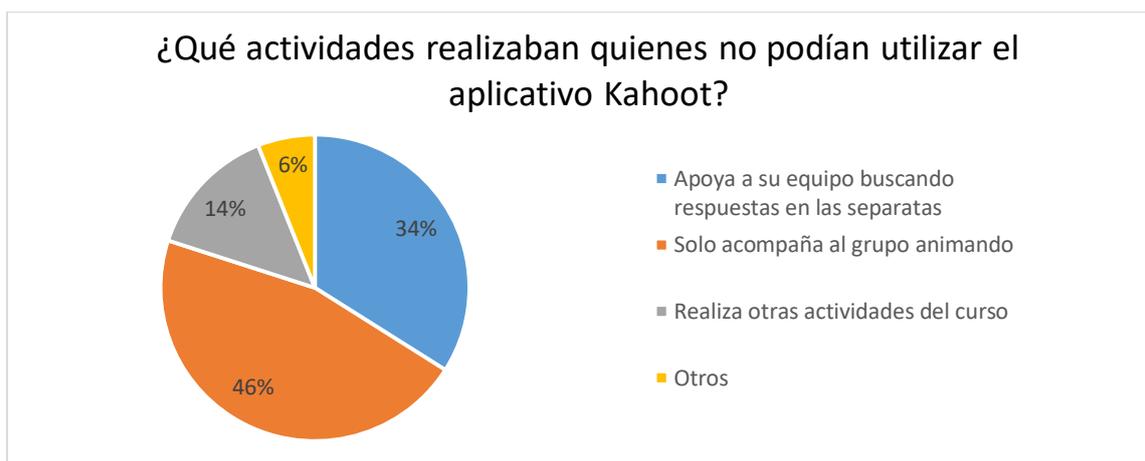


Figura 18. Actividades de quienes no usaban el aplicativo Kahoot

El cuarto ítem trata sobre el cumplimiento de reglas por parte de los equipos, en cuanto al canje y tiempo de uso de las recompensas, así como el cumplimiento de los castigos.

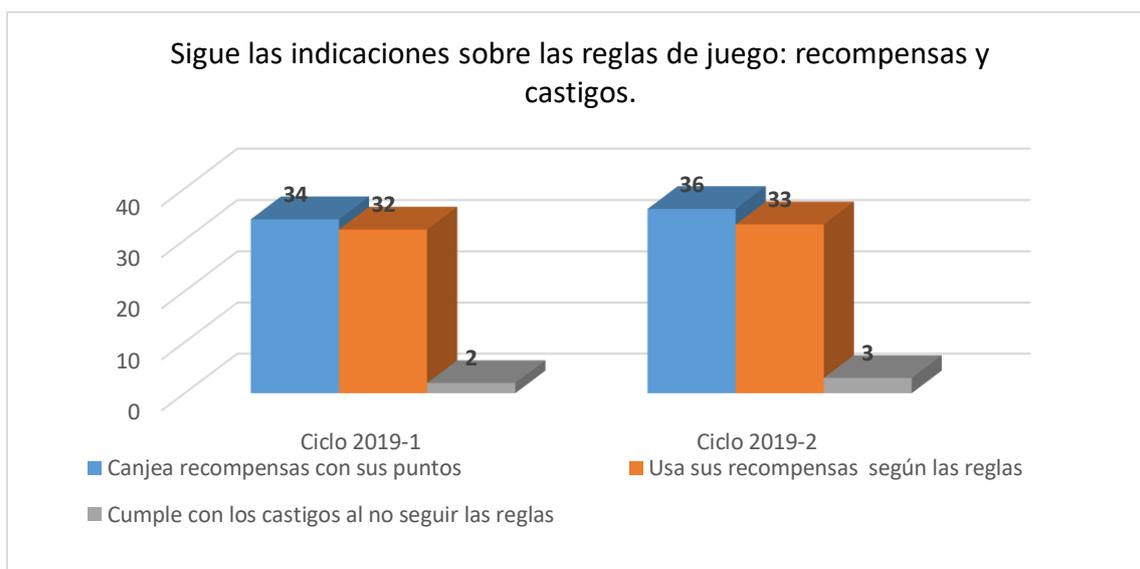


Figura 19. Ítem 4 de indicador: participa en el proyecto basado en el aplicativo Kahoot

En la figura 19, podemos ver que, de los 72 equipos de ambos ciclos, solo 2 no realizaron canje de recompensas. En conversaciones posteriores, indicaron que no las necesitaban, que preferían guardar sus puntos para obtener un puntaje más alto en el proyecto mayor. Las recompensas eran muy útiles según comentaron los estudiantes, ya que les facilitaba opciones que no habían visto en otros cursos.

Luego, de los 70 equipos que canjearon, 65 de ellos utilizaron sus recompensas, siguiendo los lineamientos de manera correcta. Respetaron en todo momento el tiempo, el lugar y la modalidad de uso de estas. Solo cinco equipos incumplieron, en algún momento, las reglas del uso de recompensas. Finalmente, estos reconocieron las faltas cometidas y acataron la penalidad del juego, y volvieron a participar sin incurrir en falta.

#### **4.2. Resultados de la variable necesidades no académicas**

La información de la variable necesidades no académicas se recogió a través de la técnica de focus group (ciclo 2019-1) y de análisis documental (ciclo 2019-2); los instrumentos fueron Guía de focus group y artículo de opinión, respectivamente.

Los resultados del ciclo 2019-1 están expresados en base a la cantidad de participantes; en cambio, los del ciclo 2019-2, están basados en la cantidad de equipos.

Antes de analizar los resultados tras la aplicación de la dinámica, es importante reconocer el estado anímico y corporal con el que los estudiantes llegaban a clase. Esta información se recogió en la presentación personal en el focus group y en el párrafo de introducción del artículo de opinión. A continuación, se explica los datos de cada ciclo.

Para entender el contexto, se presentan los datos de los cuatro grupos experimentales.

En el caso del focus group, se tomó en cuenta la similitud de los horarios de las cinco secciones de la investigación. Se juntaron, por un lado, los resultados de los grupos 1 y 2; por otro lado, los de los grupos 3 y 4.

La intervención personal contempló un contexto, orientado en base a dos preguntas.

La primera era: ¿cómo te sentiste el primer día de clase en el curso? En cada uno de los grupos experimentales, mencionaron la dinámica de Lego. Coincidieron en el factor que se esperaba conseguir: el impacto sorpresa. Muchos de los participantes indicaron que fue ‘algo fuera de lo común’ ‘que rompía esquemas’ en la universidad. En su explicación, indicaban que ellos esperaban, como siempre, llegar al aula, sentarse y oír la presentación de bienvenida del docente; en cambio, empezaron a crear jugando. Algunos otros indicaron mayor sorpresa aun, ya que, al entrar y ver el material dispuesto en el piso del salón o ya iniciada, tuvieron que salir a verificar en la puerta el nombre del curso y/o preguntar al docente si era el curso de redacción de textos; creían que era algún curso de ingeniería o de arquitectura.

La segunda pregunta se relacionó con el nivel de sensación corporal y emotivo al llegar a clase. Esta fue muy importante para poder establecer la comparación con los resultados posteriores y poder determinar éxito del primer objetivo específico. Los participantes podían mencionar una o más sensaciones que sintieron.

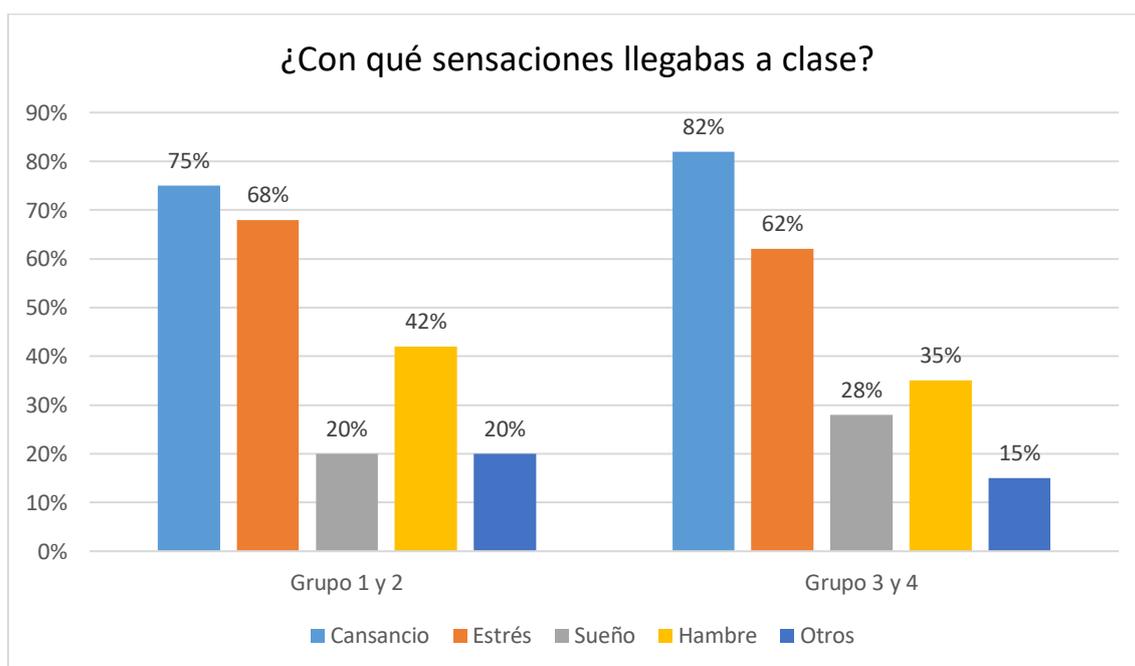


Figura 20. Presentación en el focus group

En el caso del artículo de opinión, se aplicó de manera grupal en la última semana.

Mientras que en el ciclo anterior la participación en el instrumento fue de forma oral, en esta oportunidad fue a través del medio escrito. En la primera, la participación fue más libre; en esta segunda, debía adecuarse a las características del texto argumentativo: plantear una tesis y sustentarla con 2 argumentos, en base a una controversia (¿Consideras adecuada la realización de dinámicas en clases universitarias?)

Al ser 4 grupos experimentales, se contó con 36 artículos de opinión, los cuales consistían de cuatro párrafos: uno de introducción, dos de desarrollo y uno de cierre.

En el caso del párrafo de introducción, en el contexto del problema, manifestaron sensaciones físicas y emocionales similares a las que expresaron los participantes del ciclo anterior. Todos los grupos de la investigación identificaron el cansancio como factor común con el que empiezan las clases. Otro de ellos fue el estrés laboral y el sueño. Las cantidades son muy altas. En este ciclo apareció un tema nuevo que fue la preocupación familiar. En conversación posterior al texto redactado, se pudo determinar que ellos tuvieron la confianza de hablar con sus compañeros de redacción, ya que eran pequeños y no estaba el docente dirigiendo la reunión, como ocurrió en el focus group.

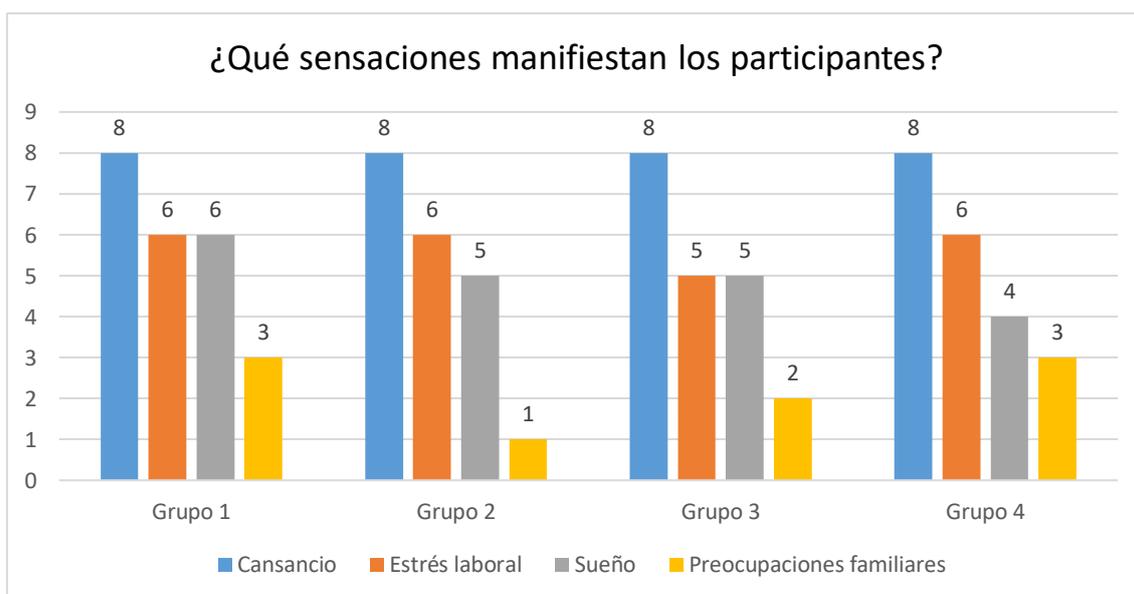


Figura 21. Contexto del problema en el artículo de opinión

En cuanto a los dos párrafos de desarrollo, cada uno contaba con siete ideas de tres tipos. Por un lado, la idea principal incluía la tesis y el argumento: en cuanto a la tesis, los 36 equipos indicaron que sí consideraban adecuada la realización de dinámicas en clases; en cuanto a los argumentos, fueron diversos. Cabe indicar que los 36 artículos de opinión proporcionaban 72 argumentos; sin embargo, para el análisis de cada una de las dimensiones, se analizará en base a 36 de ellos como el 100% (uno por equipo), ya que los dos deberían ser diferentes. En segundo lugar, las ideas secundarias eran 2. En ellas, manifestaron, a detalle, el cambio que sintieron en base al tipo de necesidad que plantearon en la idea principal. Por último, En las ideas terciarias, propusieron ejemplos específicos de lo desarrollado en relación en a las dinámicas neuroeducativas.

Por ello, para analizar los resultados de las tres dimensiones de esta variable, debemos revisar cuántos argumentos se relacionaron con cada una de estas.

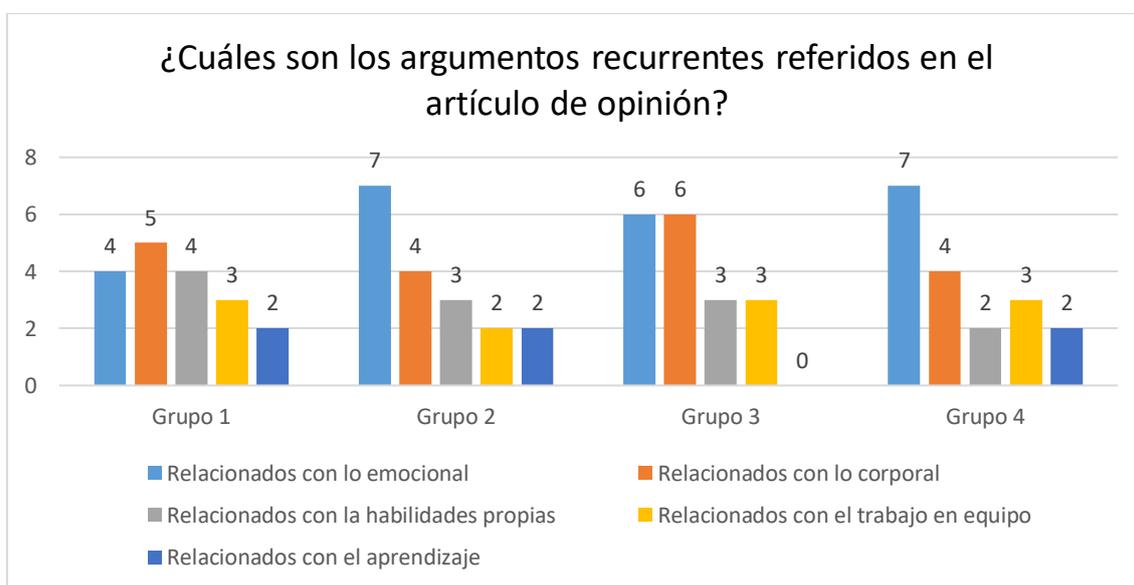


Figura 22. Tipos de argumentos en el artículo de opinión

#### 4.2.1. Dimensión: necesidades fisiológicas

Esta dimensión trabajó el indicador “Expresa su estado anímico y corporal después de las dinámicas neuroeducativas”. Contempló tres ítems.

El primer ítem relaciona las dinámicas con Lego con la variación o no estas necesidades.

En primer lugar, los resultados del focus group mostraron los siguientes resultados.

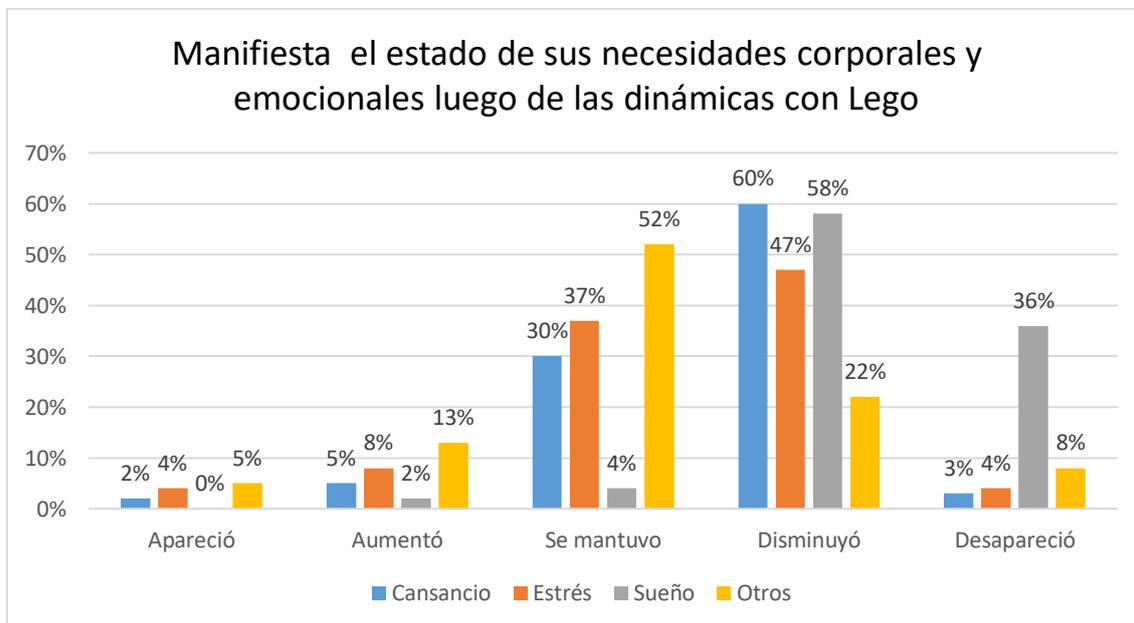


Figura 23. Ítem 1 de indicador: Expresa su estado emocional y corporal después de las dinámicas neuroeducativas

En la figura 23, se registran las apreciaciones de todos los estudiantes de los grupos experimentales que participaron en el Focus Group. Como se puede apreciar, la mayoría de participantes reconoce que las sensaciones de cansancio, estrés y sueño disminuyeron en alguna medida; se generó un cambio. Tal y como lo indica Lego en su página web oficial, el trabajo con este material otorga ventajas considerables, y los estudiantes se aproximaron a estas ideas en sus comentarios. Quienes indicaron que no se modificaron dichas sensaciones, explicaron que, si bien se olvidaron por un momento de estas o las inhibieron, estas volvieron a presentarse cuando terminó la dinámica. De todas maneras, reconocen que durante los 15 o 20 minutos de la dinámica hubo un cambio, aunque no logró ser permanente.

En segundo lugar, los resultados del artículo de opinión indicaron lo siguiente. En la figura 22, se observa que, de cada 36 argumentos posibles, 24 se relacionaron con las

necesidades emocionales; mientras que las necesidades corporales fueron 19 de cada 36 posibles. Como se observa el porcentaje es bastante alto en ambas ocasiones. En cuanto a las ideas secundarias de los argumentos emocionales, en estas, sustentaron una disminución de la tensión y el estrés; algunos mencionaron entrar a un estado de tranquilidad, sin presiones. En cuanto a las ideas secundarias de los argumentos corporales, el 40% de los equipos indicó que armar Lego los mantenía despiertos de una manera creativa, en vez de empezar la clase con el cansancio que generaba el sueño. Un 25% indicó que les gustó empezar con una actividad manual, de esta forma se rompía lo habitual de empezar una clase con los sentidos de la vista y el oído.

El segundo ítem relaciona con las dinámicas con juegos de mesa con la sensación de alegría durante y después de las actividades.

Veamos los resultados del focus group.

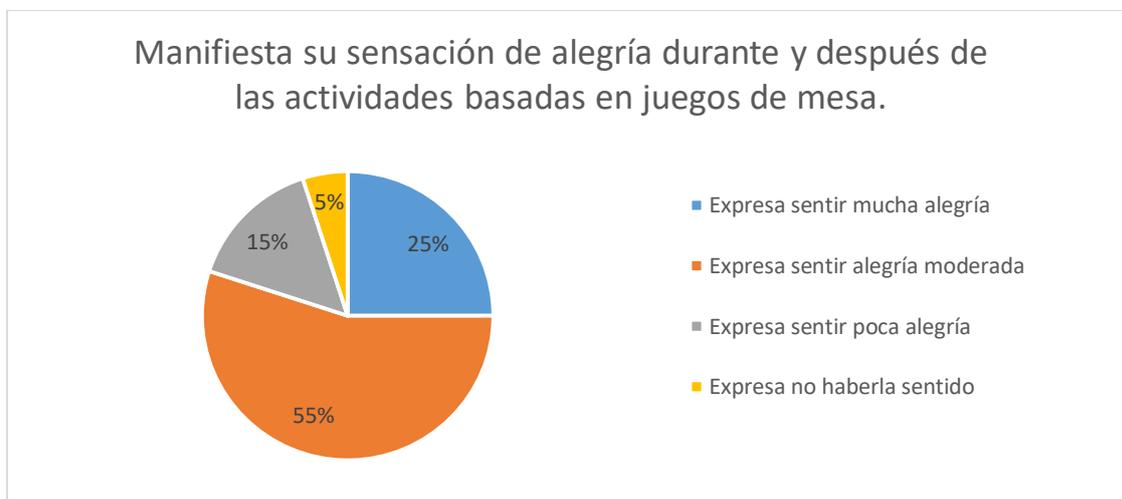


Figura 24. Ítem 2 de indicador: Expresa su estado emocional y corporal después de las dinámicas neuroeducativas

La mayoría de los integrantes de cada equipo (80%) reconocieron que estos juegos les generaba alegría durante la actividad, y coincidieron en que esa sensación, permanecía

por un momento más luego de esta. La novedad de lo presentado y la curiosidad generada fueron ideas que también surgieron.

En cuanto al artículo de opinión, el 60% de los equipos incluyó a la alegría en las ideas secundarias de los párrafos de desarrollo. Estas ideas eran complementadas con información relacionada a las causas de esta, las cuales coincidían en la sorpresa y la novedad: una distracción que permitía olvidarse por momentos de las preocupaciones laborales con las que llegaban a clase. En este caso, el menor porcentaje de equipos que incluyen la alegría, puede deberse a que se vieron en la necesidad de priorizar solo dos ideas, y en muchos casos, optaron por explicar sobre el alivio del estrés y el cansancio, mencionados en el ítem 1. Por otro lado, se infiere que dicho porcentaje es menor, también, porque, como ya se explicó, en el ciclo 2019-1, el docente interactuaba con los estudiantes; en el 2019-2, el docente solo los observaba. Con ello compruebo la importancia de que el docente se involucre en las dinámicas: el impacto puede ser mayor.

Como lo indica la ONG Educo (2018) en su blog, los juegos de mesa regulan la tensión arterial: la risa y la liberación de endorfinas favorecen la relajación muscular y mejora la circulación sanguínea. Siempre que se lleve con humor, será beneficioso para el estado general de los estudiantes.

El tercer ítem relaciona a las dinámicas neuroeducativas basadas en la gamificación con el aplicativo Kahoot con la sensación de energía durante y después de las actividades.

Si la experiencia creativa de los juegos de mesa buscaban la alegría, con el aplicativo Kahoot, se buscaba la competitividad de los equipos a través de la gamificación.

En el ciclo 2019-1, El 56% de estudiantes coincidieron, en el focus group, en una sensación de energía y alerta permanente por el juego, ya que este se basaba en la rapidez. La gamificación en este ciclo era con etapas clasificatorias. Si bien los equipos que iban

perdiendo, seguían participando para acumular puntos para el proyecto mayor, ya no podían ganar el proyecto menor, por lo que el entusiasmo decayó un poco. Además, el ganador del proyecto menor recién se sabría en la semana 16, una antes de terminar las clases. Tal vez era muy largo el tiempo.

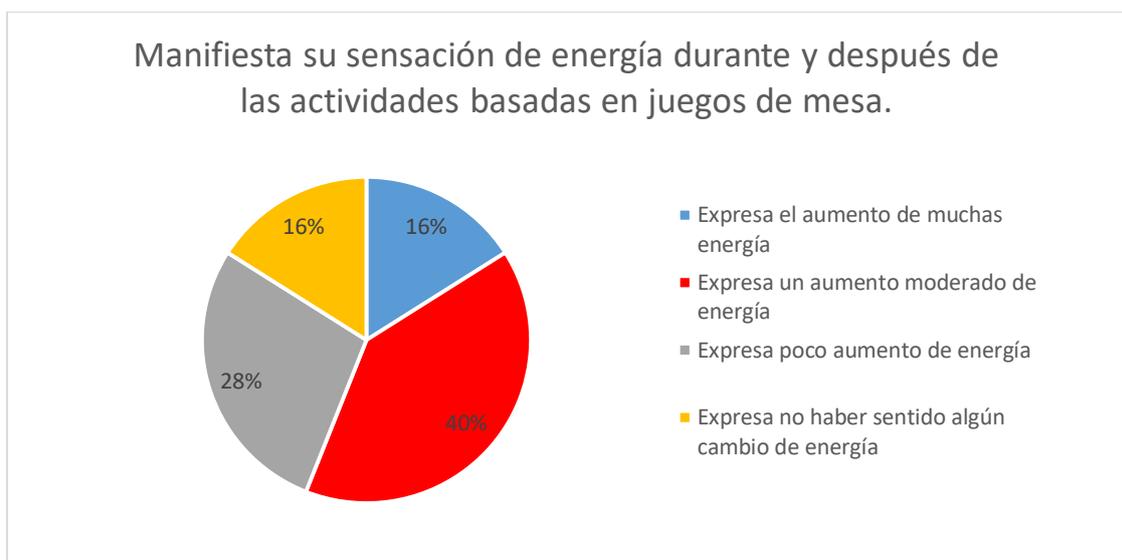


Figura 25. Ítem 3 de indicador: Expresa su estado emocional y corporal después de las dinámicas neuroeducativas

En el 2019-2, varios equipos incluyeron la idea de energía y adrenalina en las ideas secundarias de su texto. Estas ideas la relacionaron con ‘despertarse’ y el vencimiento del sueño con el que llegaban a clase. En este caso, el 66% de esos equipos mencionó un gran aumento y aumento moderado de energía. Este porcentaje mayor puede explicarse, porque en este ciclo, la gamificación del proyecto menor cambió, ya que esta vez, cada semana había ganadores y todos los equipos competían hasta la semana final.

#### 4.2.2. Dimensión: necesidades sociales o de afiliación

Esta dimensión trabajó el indicador “Expresa su percepción sobre el trabajo en equipo durante y después de las dinámicas neuroeducativas”. Era fundamental investigar cómo

las dinámicas permitían integrar a los equipos de trabajo, ya que los intereses de los participantes eran muy diversos, al ser de diferentes especialidades.

Antes del análisis, se rescata datos de la figura 22, relacionados con los argumentos del artículo de opinión. De 36 argumentos posibles, 14 de ellos se refirieron a necesidades sociales, en las que se destacó la mejora del trabajo en equipo. Cada uno de estos argumentos es explicado por dos aspectos (las 2 ideas secundarias), haciendo un total de 28 aspectos posibles. Sin embargo, al analizar los ítems, sobre la comunicación, las estrategias y la convivencia de equipo, se hablará de 14 aspectos posibles (1 por equipo), ya que ningún grupo podía repetir el mismo aspecto.

Se Contempló tres ítems.

El primer ítem se refiere a la influencia de las dinámicas neuroeducativas en las relaciones comunicativas del equipo de trabajo.

Por un lado, en el focus group, el 60% de los estudiantes expresaron que, tras haber participado en las dinámicas en base a lego y los juegos de mesa, percibieron una mejora significativa en la forma de comunicarse al momento de trabajar, en equipos, los ejercicios de clase.

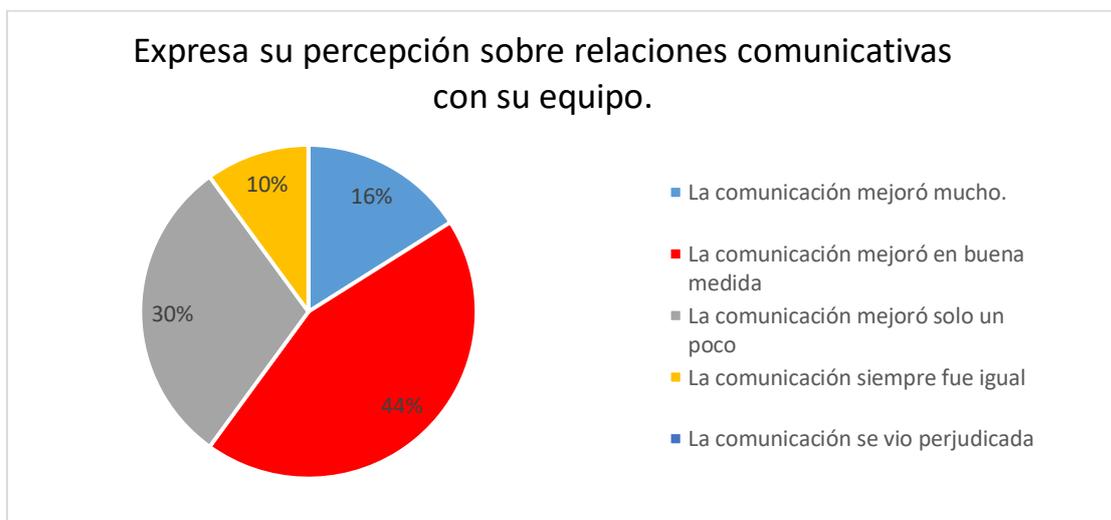


Figura 26. Ítem 1 de indicador: Expresa su percepción sobre el trabajo en equipo durante y después de las dinámicas neuroeducativas.

Por otro lado, en los artículos de opinión, de los 14 argumentos sobre necesidades sociales, 8 de ellos fueron sustentados con aspectos relacionados a la mejora de la comunicación al realizar trabajos en equipo.

Tanto en los focus group como en los artículos de opinión, encontramos algunas coincidencias, en base a lo que los estudiantes indicaron como evidencias de la mejora de la comunicación. Una de ellas se refería a que los integrantes del equipo participaban un poco más en las medidas de sus posibilidades; al menos todos daban una idea. Otro detalle mencionado es que empezaron a dar indicaciones claras y concretas de lo que debía realizarse. También, señalaron que mejoró la capacidad de escucha, ya que, al haber un poco más de concentración, las indicaciones de quien o quienes lideraban el grupo no debían repetirse varias veces. En menor número, pero no menos importante, dos equipos mencionaron la asertividad en sus equipos.

El segundo ítem se refiere a la influencia de las dinámicas neuroeducativas en las estrategias de resolución de desafíos y conflictos del equipo de trabajo.

Trabajar esto era muy importante, porque de las 17 semanas de clase, en 9 de ellas deben trabajar en equipos, y al provenir de diferentes especialidades, a los participantes les cuesta mucho entenderse

La información de los focus group y la de los artículos de opinión coincidieron en que las dinámicas de los juegos de mesa ayudaron, en cierta medida, a reconocer habilidades potenciales de algunos integrantes que pudieran ayudar al equipo, en el mismo juego, como en los ejercicios a desarrollar en clase. No mencionaron estrategias en el plano concreto, sino recursos o pasos a seguir para el logro del objetivo de lo que debían realizar.

En la siguiente figura se recopila la información de ambos ciclos, obtenida a través de los instrumentos indicados. Para ambos casos, se consideró las opiniones por equipo, ya no de manera individual como se ha venido analizando los resultados del focus group.

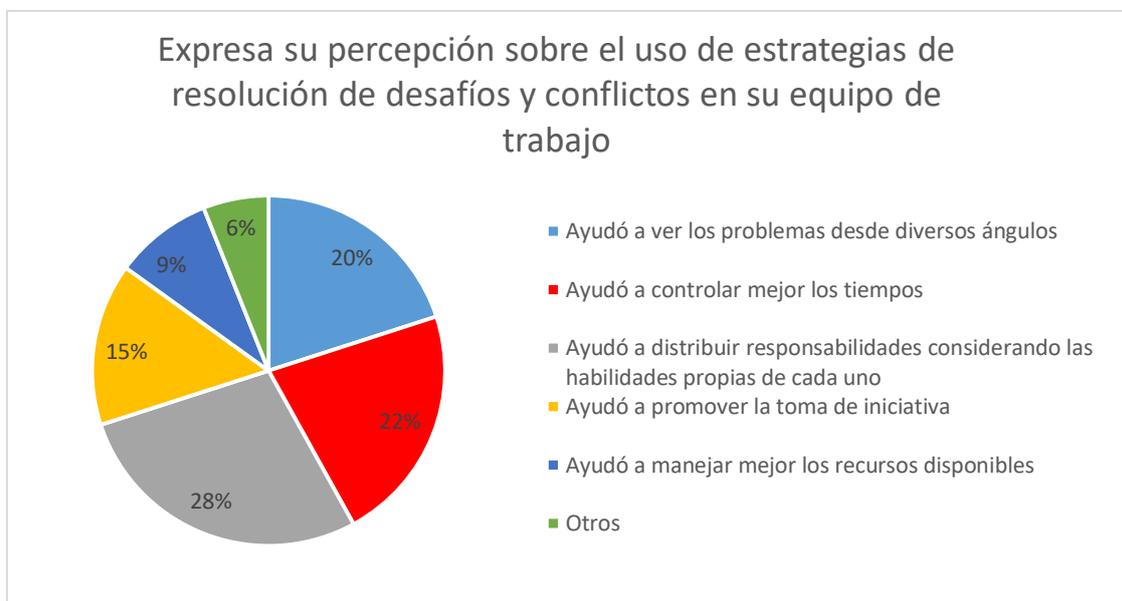


Figura 27. Ítem 2 de indicador: Expresa su percepción sobre el trabajo en equipo durante y después de las dinámicas neuroeducativas.

En ambas modalidades resaltaron que, a través de las dinámicas, estaban desarrollando habilidades de trabajo en equipo aplicables en su vida académica y laboral.

Esto confirma lo que indica la ONG Educo al explicar que los juegos de mesa mejoran las habilidades cognitivas referidas a las resolución de problemas, pensamiento complejo y memoria.

El tercer ítem se refiere a la influencia de las dinámicas neuroeducativas en convivencia en relación a su equipo y al salón.

Con la excepción de las dinámicas virtuales con Kahoot, que involucraban competencias entre equipos, los estudiantes del ciclo 2019-1, manifestaron sentirse a gusto en el ambiente de convivencia generado antes de empezar las clases, y durante estas.

En el ciclo 2019-2, solo cuatro grupos sustentaron su argumento con la idea de convivencia.

A continuación, se observa las ideas más frecuentes obtenidas del focus group.

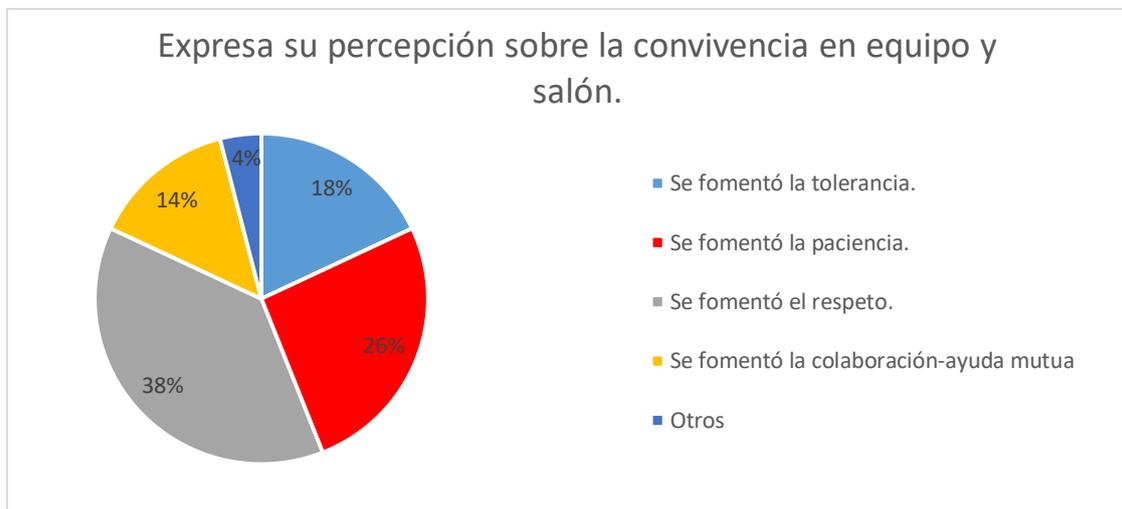


Figura 28. Ítem 3 de indicador: Expresa su percepción sobre la convivencia en equipo y salón.

Los participantes indicaron que, a través del juego, reconocieron la presencia de algunas virtudes y/o valores. De entre todas, destacó el respeto, en relación a los procesos de los participantes, así como al producto final. También, rescataron la paciencia, frente a los obstáculos presentados en las dinámicas y a la espera del turno. En el focus group, en tres equipos surgió la idea de que el respeto les permitía sentirse tranquilos, sin estar “bajo amenaza” de una burla

#### 4.2.3. Dimensión: necesidades de reconocimiento o estima

Esta dimensión trabajó el indicador “expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas”. Aquí se evidencian los resultados de una de las partes más importantes de la investigación, la cual consistía en comprobar de qué manera, todo lo realizado, impactaba en la autoestima y confianza de los participantes.

En el caso del focus group, la información se recopiló a través de la pregunta que se les realizó con respecto a cada uno de los tres ítems. Por otro lado, en el caso del artículo de opinión, el aspecto de la autoconfianza y autoestima, no se trabajó como parte de los argumentos de los párrafos de desarrollo, sino que se les pidió que hablaran de ello en el párrafo de cierre. Este último, incluye una parte llamada comentario crítico, en el cual pueden expresar cómo se sintieron, algunas sugerencias y otros. Algunos mencionaron las dinámicas con Lego, los juegos de mesa y/o sobre Kahoot.

Se trabajó con tres ítems

El primer ítem se refiere a la influencia de las dinámicas neuroeducativas en el reconocimiento del éxito por parte de sus compañeros del aula.

Los participantes de los 36 equipos del Focus group opinaron cómo se sintieron tras los comentarios de sus compañeros de aula sobre las creaciones con Lego.

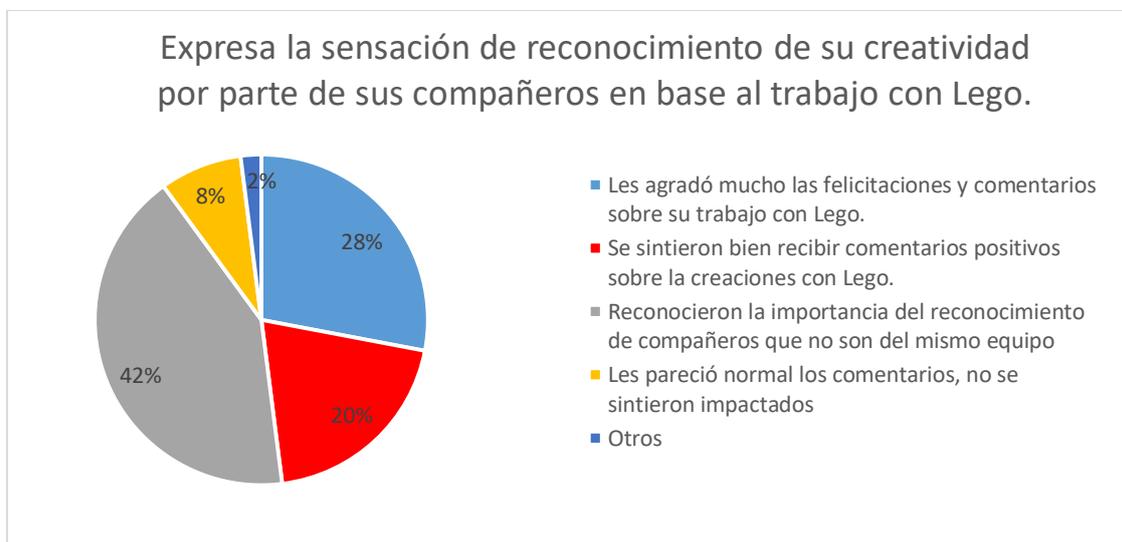


Figura 29. Ítem 1 de indicador: expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas.

En base a este punto, la mayoría de los participantes fue concreto con la idea; sin embargo, hubo quienes se animaron a profundizar un poco más sobre el tema recordando

cómo jugaban de más niños, o cómo ven jugar a sus hermanitos, incluso hijos, con Lego. Algunos indicaron que esta actividad permitió la libertad, en varias ocasiones, de crear, diseñar, tanto las construcciones como los textos con las minifiguras, y, en vez de luego desarmarse y no quedar registro, se les permitió tomar fotos, compartirlo en Canvas y en redes sociales -quienes quisieran- donde, incluso, también recibieron comentarios de personas ajenas a la universidad.

En el caso del artículo de opinión, todos los equipos que incluyeron las actividades con Lego en el comentario crítico, coincidieron en que sintieron valorarse su creación al guardar registro de ella, tanto por ellos mismos, otros compañeros y el docente. Además, algunos de los equipos recordaron la mini exposición de las creaciones Lego (en el ciclo 2019-1 no se realizó esta). Durante estas, surgieron numerosos comentarios orales. Algunos de los creadores respondían preguntas y recibían felicitaciones. Esto fue mencionado en esta parte del texto. Al ser un artículo de opinión, por sus características, los estudiantes tenían libertad expresiva, y esto resaltó en varias de los textos.

El segundo ítem se refiere a la influencia de las dinámicas neuroeducativas en la sensación de seguridad y autoconfianza después de la realización de los juegos de mesa.

Como se explicó anteriormente, las dinámicas con los juegos de mesa permitieron mejorar el trabajo en equipo. Sin embargo, estos juegos tenían un objetivo más profundo, más importante: que los estudiantes pudieran confiar más en sí mismos, sentirse más seguros de sus cualidades y capacidades, lo cual, a la larga, podría repercutir en el éxito del logro de cada sesión de clase.

Esto fue reconocido por ellos mismos, tanto en los Focus group como en los artículos de opinión. Los comentarios fueron muy diversos por lo que fue un poco complicado reunirlos; sin embargo, los resultados de ambos ciclos son sintetizados en siguiente figura.

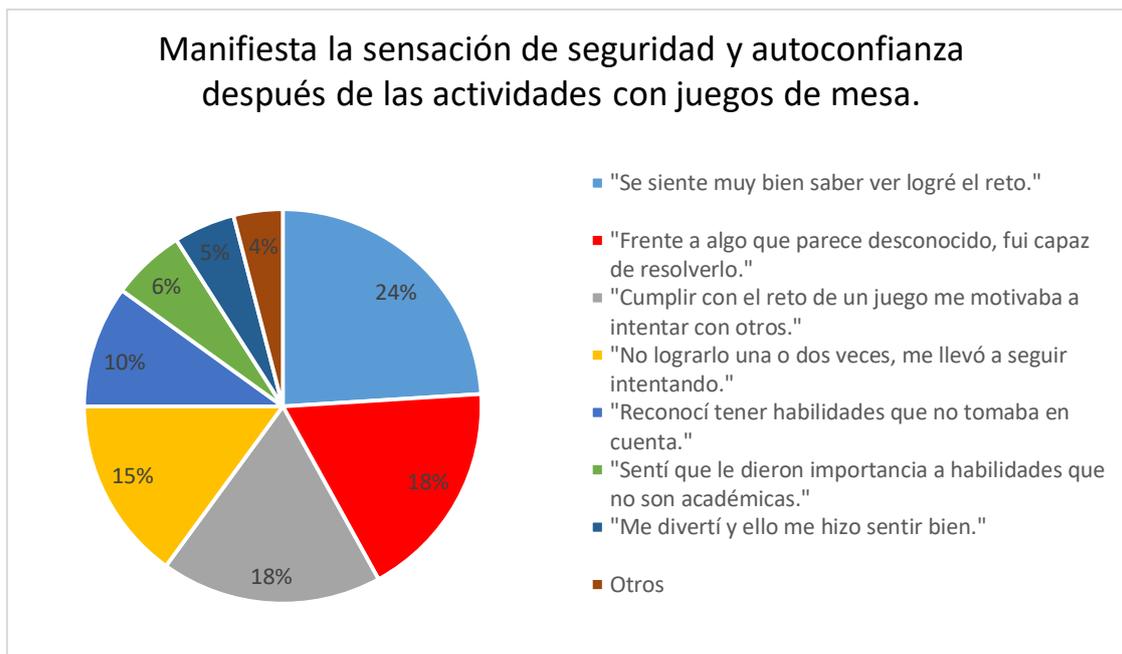


Figura 30. Ítem 2 del indicador: expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas.

Como se aprecia, no hay una única opinión que resalte. Muchas de las respuestas fueron agrupadas por similitud o intención. Los participantes indicaron que hubo una sensación (en mayor o menor medida) de sentirse se importantes. Las dinámicas con juegos de mesa cumplieron su efecto.

El tercer ítem se refiere a la influencia de las dinámicas neuroeducativas en la sensación de reconocimiento al trabajo en equipo en base al aplicativo Kahoot.

Este ítem no se aplicó a todos los equipos participantes. En el ciclo 2019-1, se premió con medallas a tres equipos por grupo experimental (primer, segundo y tercer puesto), ello significa a 12 de 36. En el ciclo 2019-2 se entregaron pines al primer lugar en cada uno de los 7 concursos. Ello haría un total de 28 equipos ganadores, pero solo fueron 20 equipos diferentes, ya que algunos ganaron en más de una ocasión. En resumen, entre ambos ciclos, el total de equipos que respondieron a este ítem fueron 32 de 72.

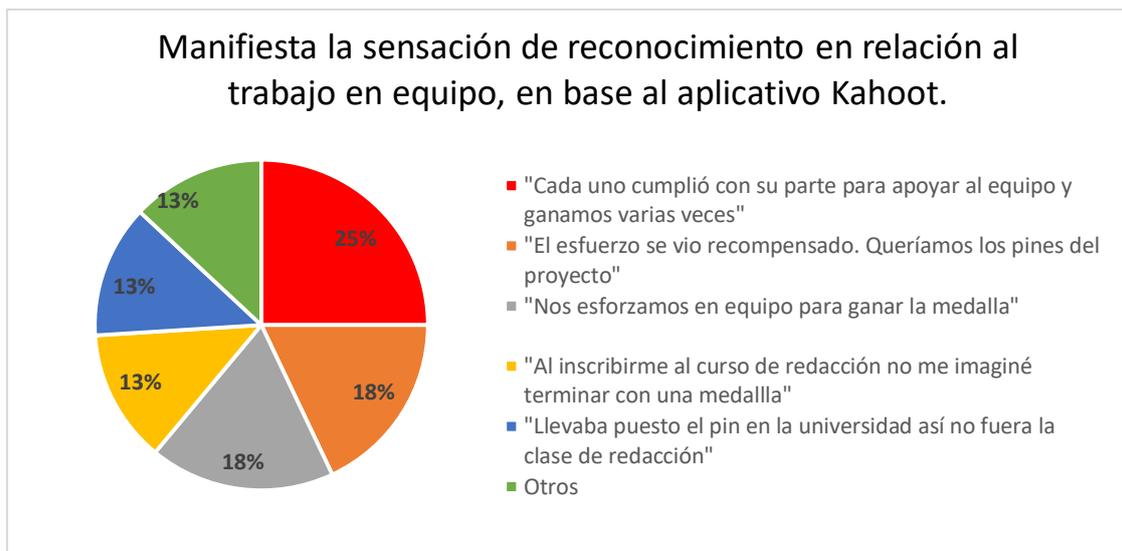


Figura 31. Ítem 3 del indicador: expresa su sensación de autoconfianza y autoestima después de las dinámicas neuroeducativas.

Las acciones hablan más que las palabras. Ver a los participantes salir del salón e irse a otras clases con las medallas puestas, con la copa en la mano, o, en el caso de los pines, verlos llegar cada clase con ellos colocados en sus mochilas, o incluso en su ropa, demostraba el orgullo del esfuerzo de conseguirla. Indicaron sentirse motivados a conseguir una que, a la larga, quedará como recuerdo, ya que, en el ámbito universitario, estas solo se ganan en eventos deportivos no en un salón. Mencionaron que la clave fue el trabajo en equipo, las coordinaciones; añadieron que, al inicio, no sabrían si funcionaría, pero al pasar de las semanas se fueron dando cuenta que era posible.

En el caso de 2019-2, de 7 pines posibles, algunos consiguieron 1 o 2. Ello no significa que no se esforzaran en conseguir otras, sino que la competencia fue muy reñida, por lo que el esfuerzo de otros equipos, también se veía recompensado.

### 4.3. Resultados del grupo de control

Al final del curso, se realizó un Focus Group al grupo de control de cada ciclo.

Antes de iniciar el Focus Group, según los ítems, se lanzó una pregunta libre como parte de romper el hielo o entrar en confianza para escuchar a los estudiantes. Como se explicó, en estos grupos no se aplicó la dinámica del primer día de clase. Indicaron que fue un inicio de clase tranquilo, la presentación de siempre y la expectativa por conocer las características del curso. Varios de los participantes de este grupo, no mencionaron alguna crítica negativa hacia el inicio de siempre. Sin embargo, hubo cuatro participantes quienes tuvieron la oportunidad de dar su apreciación sobre el sistema educativo, que debería cambiar; incluso, uno de ellos hizo referencia a prácticas pedagógicas en otros países donde las estrategias docentes son innovadoras.

El primer ítem recopila las sensaciones corporales y emocionales al iniciar la clase.

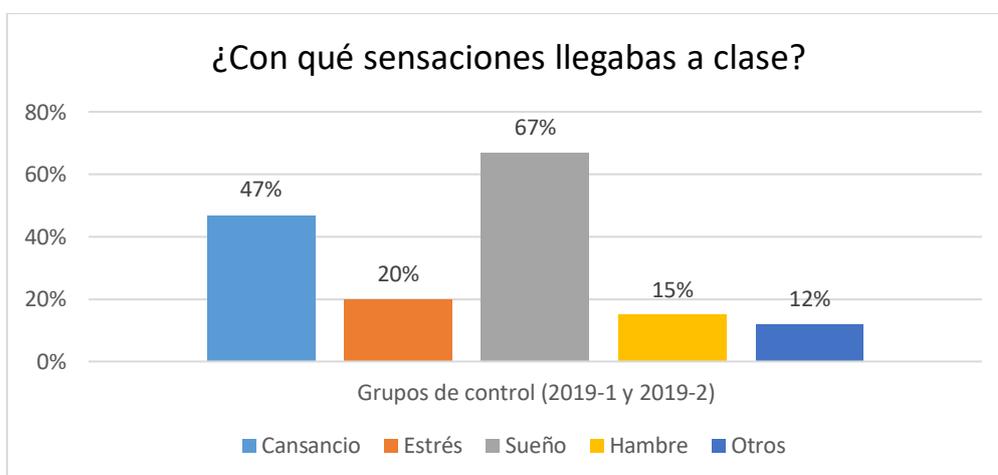


Figura 32. Ítem 1 del Focus Group del grupo de control

Con sus respuestas, se obtenían resultados muy similares a los de los grupos experimentales en cuanto a las necesidades y las motivaciones que urgían cubrir.

El ítem 2, era una pregunta cerrada: sí o no. Esta se refería si habían sentido que el curso realizaba una motivación al inicio, durante o al final la clase. Un 64% de

participantes indicó que no; un 20% señaló que por momentos; un 16% que sí. A quienes respondieron que sí, se les preguntó qué recordaban, y ellos indicaron que se referían a los videos de las situaciones problemáticas con los que mostraba el tema sobre el cual redactarían. Como se supuso, tenían la idea teórica que ello era la motivación, tal y como lo plantean, lamentablemente, muchos de los cursos

Un tercer ítem continuó indagando sobre la motivación. Retomando los videos de los PPT, se les indicó que esa era la motivación al tema. Ante esta, surgió la pregunta:

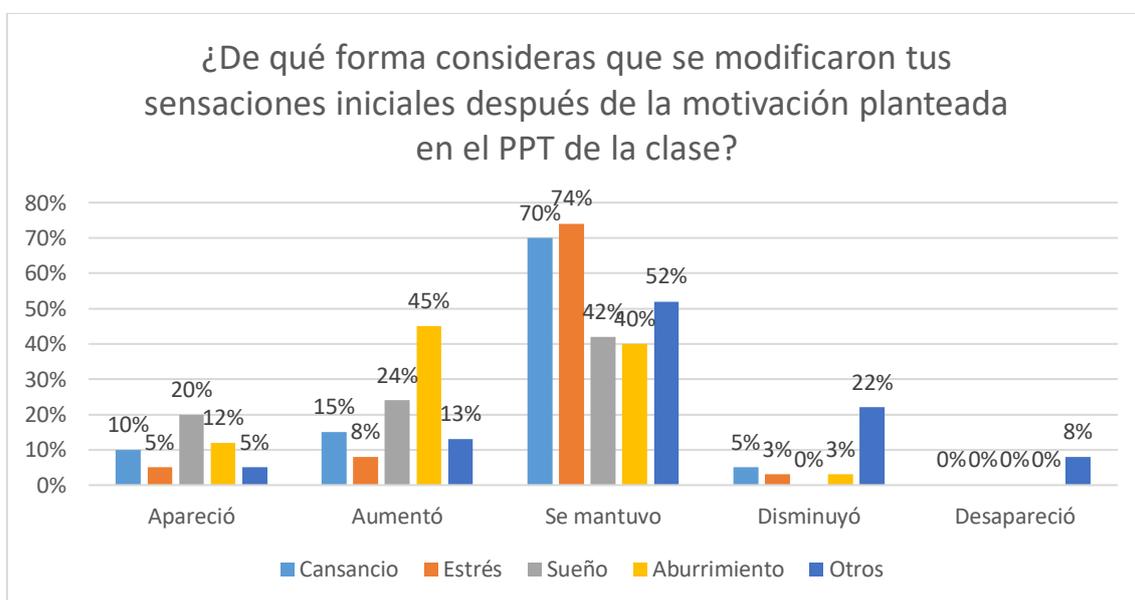


Figura 33. Ítem 3 del focus group del grupo de control

Esta mal interpretada motivación, les producía un efecto nocivo. Venían a clase con sus preocupaciones y cansancios y, encima, los videos les mostraban más situaciones problemáticas, ya que el 71% de los temas del curso requerían de ellos, a fin de poder informar o argumentar. En la figura 33, se evidencia que, en muchos de los casos, estas sensaciones desfavorables, aumentaron o se mantuvieron. Y así, empezaba una clase más.

Con estos resultados, queda demostrado lo que se indicó en capítulos anteriores: la motivación planteada por los cursos, apunta a animar al estudiante a entender el tema del

curso, pero no apunta a cubrir sus motivaciones principales en base a sus necesidades. Así, no podría estar concentrado o predispuesto para un buen trabajo.

Los grupos de control no presentan resultados sobre dinámicas neuroeducativas, ya que, no se realizaron las actividades con Lego ni con Kahoot en ninguno de los dos ciclos. En el ciclo 2019-1, tampoco se trabajó las dinámicas con los juegos de mesa. Sin embargo, a la mitad del ciclo 2019-2, este último grupo de control estuvo expuesto a las dinámicas de juegos de mesa. Explico, a continuación, este cambio no previsto en el trabajo de investigación.

A diferencia del grupo de control del ciclo 2019-1, el del ciclo 2019-2 presentó una gran particularidad. Su clase era la primera que iniciaba la tarde, no había una inmediata anterior a ella. En todas las oportunidades, antes de iniciar las clases, las luces estaban apagadas, varios de los estudiantes se encontraban sentados, escuchando música o echados sobre las carpetas. Antes de prender la luz, se les avisaba, no se imponía. Había negatividad ante la medida. Sin embargo, se entendía, el docente saludaba, se ubicaba en la carpeta y daba unos minutos, para luego volver avisar y se prendía la luz. Era muy evidente cómo se sentían. En una clase, unos alumnos se percataron de una bolsa de regular tamaño llevaba el docente, en la cual se encontraban los juegos de mesa para los grupos experimentales del siguiente horario. No se les dijo para quiénes eran, pero se sacaron y muchos de ellos se acercaron a jugar. En ese momento se quebrantó lo del grupo de control, suponiendo que solo sería una vez. Sin embargo, lo que pasó en la siguiente clase lo cambió todo. Al llegar el docente, las luces estaban prendidas, algunos, aún estaban durmiendo o revisando sus celulares, pero hubo un cambio. Ante eso, el docente decidió acabar con el grupo de control. Desde ese día, el último grupo de control se convirtió en un grupo experimental no formal. No para medir resultados que se añadan a los otros grupos experimentales, ni para observarlos con rúbricas, tan solo por el simple

hecho de que puedan jugar antes de iniciar la clase. Desde ese día, la clase siempre empezó con la luz encendida.

Los resultados que ahora se comparten corresponden solo al focus group de este ciclo 2019-2. Eran dos preguntas en una. La primera era cerrada: ¿consideras que en esta mitad del ciclo hubo algún cambio en ti a diferencia de la primera mitad? La respuesta fue contundente: 95% indicó un cambio favorable; un 5% señaló no haber notado cambios significativos, solo “vivió el momento”. La segunda pregunta era abierta:

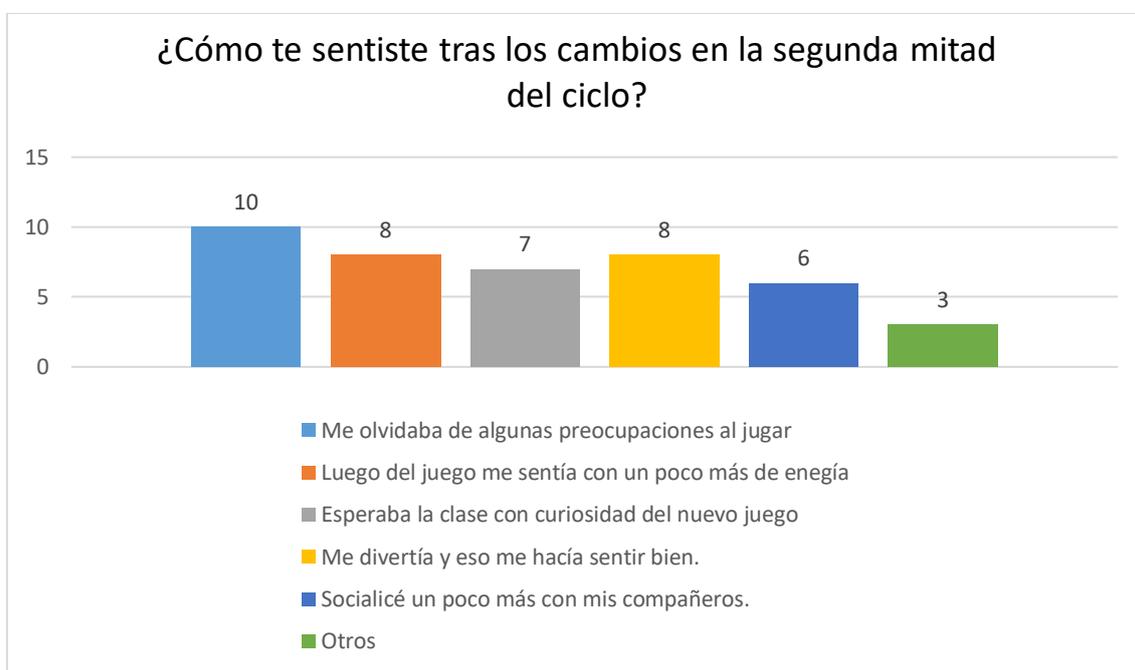


Figura 34. Ítem 4 del focus group del grupo de control (2019-2)

Los participantes en este grupo de control fueron 36; sin embargo, el total de respuestas exceden dicho número, ya que algunos expresaron dos o más tipos de cambios.

En líneas generales, los resultados evidencian que sí es posible generar los cambios en la motivación de los estudiantes

#### **4.4. Análisis de los resultados**

Antes de proceder con el análisis de los resultados, es importante recordar que se trabajó con la influencia de las dinámicas neuroeducativas en las necesidades no académicas.

##### **4.4.1. Variable: dinámicas neuroeducativas**

Como se mencionó, de la variable dinámica neuroeducativas se obtuvo información cuantitativa y cualitativa.

En cuanto a la información cuantitativa, se midió la cantidad de participación de los estudiantes y, en una especificación, la cantidad de cuantos participaban de manera voluntaria, por iniciativa propia o con invitación. Como se apreció en los resultados, la participación fue casi en su totalidad y en gran medida por iniciativa propia.

De los tres tipos de dinámicas, solo la basada en gamificación apuntaba directamente a trabajar contenido del curso. La intención era activar el sistema de recompensas del cerebro a través de la liberación de la dopamina. Las recompensas eran claras: a corto plazo mediano plazo (pines/medallas) y a largo plazo (una constancia de mérito a nombre de la universidad).

Se logró que los participantes empezaran a asumir comportamientos no obligatorios en el curso (técnicas de lectura) y los usaran semana tras semana en competencias.

Como se indicó en las bases teóricas, en este proceso, se evidenció diversos factores. Los estudiantes valoraban más las actividades de gamificación que implicaban recompensas anticipadas con alta probabilidad (corto plazo). En esas semanas de exámenes, los resultados positivos de participación eran altos. En cambio, en las semanas donde no había examen, pero se aplicaba la gamificación, la estadística de respuestas correctas decrecía, ya que no había una recompensa inmediata, sino acumulativa a

mediano o a largo plazo. En cuanto al factor retraso, como explicaban Kable y Glimcher, la disminución de la activación del estado ventral se reflejaba en algunas actividades más complejas que formaban parte de la gamificación, ya formaban parte de la recompensa de largo plazo.

Por otro lado, las dinámicas basadas en Lego y juegos de mesa, a diferencia de la anterior, siempre ofrecía recompensas inmediatas, y al no intervenir el factor esfuerzo cognitivo, eran de mayor acogida y con resultados más positivos.

En cuanto a la información cualitativa, se recogió datos sobre la opinión de todas las dinámicas presentadas. Como indicaba Saez en cuanto a neuroeducación, la emoción, la sorpresa, la novedad y la experimentación son necesarios para sumar conocimiento. Todo ello se pudo evidenciar.

En cuanto a las dinámicas basadas en gamificación, los participantes indicaron que en las primeras semanas la emoción, la novedad y la experimentación se hicieron presentes. Sin embargo, al ser una actividad de cada semana, se volvió repetitiva, perdiendo el toque de novedad y sorpresa, quedándose solo con emoción del momento y experimentación virtual. Gracias a los comentarios, se puede establecer que una herramienta como Kahoot puede ser beneficiosa, pero aplicarla constantemente, le hace perder potencial neuroeducativo.

Por otro lado, manifestaron que la participación en las dinámicas con juegos de Mesa, nunca perdieron esas características. Cada semana, se aplicó un juego de mesa diferente en forma o con variantes de la misma. Además, indicaron que lo que más les llamó la atención y que les gustó fue tuvieron acceso a material del cual habían oído hablar a sus padres, abuelos, o material totalmente nuevo. Aquí se evidenció lo que Friedrich y Preiss

indicaban: la curiosidad facilita el aprendizaje presentando contextos, materiales variantes, diversificados, desconocidos.

Es importante recordar que, según lo explicado en el trabajo de investigación y lo presentado en los resultados, cuando hablamos relacionamos los juegos de mesa con aprendizaje, no se está refiriendo a un aprendizaje de conocimientos de la carrera profesional o del curso. Cuando se habla de aprendizaje, nos referimos a las habilidades blandas ya explicadas. Entonces, retomando a Friedrich y Preiss, la información transmitida en esos entornos, se afianzará más en la memoria a largo plazo. Los participantes manifestaron gran emoción y alegría en cada uno de los juegos de mesa. Es importante recordar que cada juego de mesa cumplía un objetivo específico, no era jugar por jugar: resolución de problemas, comunicación efectiva, control de emociones, entre otros. Ello se analizará en la variable necesidades no académicas. Lo importante a rescatar de sus opiniones es que se sintieron contentos, se sintieron bien. Ello se evidenció en cada clase, ya que estímulos de ese tipo, el proceso de enseñanza-aprendizaje se hacía más participativo. Con ello se comprobó lo que Mora sostiene, en cuanto a que la alegría en el aula focaliza la atención y permite la asociación de eventos y sucesos.

#### **4.4.2. Variable: necesidades no académicas**

Esta variable permitió el acceso a información exclusivamente cualitativa. Como se recuerda, se trabajó con tres necesidades no académicas: las fisiológicas, las sociales o de afiliación y las de reconocimiento o estima.

Como se recuerda, los participantes expresaron, que la aplicación de las dinámicas con Lego, les permitió empezar las clases con calma. Ya lo mencionaba Dugas: el reposo y la relajación permite la liberación de tensión emocional e incomodidades corporales. También, indicaba que, de nos ser satisfechas, estas se convertirán en necesidades básicas

que desplazarían a la necesidad del aprendizaje del curso. Entonces, a través de las dinámicas con Lego, los participantes pudieron encontrar el equilibrio a sus necesidades fisiológicas, producto del contexto con el que llegaban a clases. según manifestaron.

En cuanto a las necesidades sociales o de filiación, los participantes indicaron que los juegos de mesa les permitieron integrarse y desarrollar habilidades en equipo, necesarias para el éxito de las actividades del curso. Se recuerda que, en cada salón de clases, los participantes tenían distintas edades, por arriba de los 20 años y que eran de diversas especialidades. Como indicaba Vaello, las habilidades sociales que empezaron a experimentar, a través de los juegos de mesa, cumplió con el objetivo de generar consecuencias gratificantes como personas, mejorando las relaciones interpersonales y facilitando el éxito de las actividades académicas.

La opinión sobre los juegos de mesa y las dinámicas en base a gamificación resultaron ser más significativas en relación a poder cubrir las necesidades de reconocimiento o estima. Como señala Aldana, para el cerebro humano, sobrevivir es el éxito afectivo y profesional. Muchos de los participantes expresaron su temor de dar ideas o preguntar a diversos profesores por temor a pasar vergüenza. Indicaron que muchas veces sienten que la única idea que los docentes tienen de ellos se reflejan en una nota: aprobado o desaprobado. En el caso de estos dos tipos de dinámicas, se buscó cumplir con lo que Maslow señalaba como estima alta y estima baja. Los participantes, manifestaron, a través del ciclo y al fin de este, que estas fomentaron en ellos, el autorrespeto, la autoconfianza, la libertad para decidir, en el primer nivel; mientras que, en el segundo nivel, experimentaron el agradecimiento, la felicitación

En síntesis, la aplicación de las dinámica neuroeducativas influyeron para cubrir sus necesidades básicas, para desarrollar habilidades sociales y valorar sus talentos personales. Los participantes manifestaron haber crecido como personas.

## **CAPÍTULO V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

La presente propuesta de solución se ha diseñado considerando la Ley Universitaria N°30220.

En el Capítulo III, el artículo 28 hace referencia a las condiciones básicas para el licenciamiento de las universidades, por parte de SUNEDU. El punto 28.4 hace mención a que estas deben contemplar Líneas de investigación a ser desarrolladas. Esto es reforzado en el artículo 31 del Capítulo V, el cual establece que, dentro de la organización académica, las universidades pueden comprender a las Unidades de Investigación.

El Capítulo VI está exclusivamente dedicado a Investigación, indicándola como una función esencial y obligatoria de la universidad en la cual participan docentes, estudiantes y graduados.

Considerando el artículo 49 sobre el financiamiento de la investigación, se ha corroborado que, efectivamente, la universidad donde se realizó la investigación cuenta con fondos para contemplar el fortalecimiento de la carrera de los investigadores, ya que cubre los honorarios por horas de investigación y otorga una bonificación por la publicación de artículos académicos en revistas indexadas.

Por ello, la presente propuesta de investigación de suma importancia para la universidad por cuanto considera los siguientes puntos:

1. Brindará capacitación docente en cuanto a innovadoras metodologías para el proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Dicha capacitación apunta a que los docentes puedan crear sus propias dinámicas y recursos que le permitan experimentar y llevar a cabo una investigación para la universidad. Ocurre que muchos docentes quieren

investigar, pero se les dificulta establecer la problemática y/o el tema de investigación; de modo que, capacitándolos en una propuesta, ellos puedan ejecutarla o adaptarla a sus necesidades.

3. La universidad tendrá en constante actividad el departamento de investigación, ya que la motivación de docentes permitirá que presenten sus proyectos. Estos pueden acceder al concurso anual de financiamiento, o realizar la investigación de manera independiente.
4. La difusión de los resultados permitirá que la universidad pueda organizar la difusión del conocimiento y promover la aplicación de resultados de las investigaciones, como lo indica el artículo 50 de la Ley Universitaria.
5. La elaboración de artículos académicos es de fundamental interés para la universidad, ya que, la publicación por parte de docentes que indiquen su filiación a ella, permite el reconocimiento de esta al aparecer en diversas revistas indexadas.

En resumen, la propuesta de solución es beneficiosa para la universidad, ya que apunta a desarrollar una línea de investigación docente y a promover la correspondiente publicación de artículos académicos: una por parte del taller en sí, y las otras presentadas por los participantes al departamento de investigación. Esto le permitirá continuar avanzando con miras a la permanente mejora de la Acreditación recibida por SUNEDU.

A continuación, explicaré los beneficios particulares de la propuesta de solución.

Considerando los beneficios positivos de los resultados en la percepción de las necesidades no académicas de los estudiantes y, con ello, la mejora de su predisposición

para las clases, es de vital importancia poder compartir las dinámicas creadas a fin de que los docentes puedan adaptarlas a sus clases.

La universidad donde se realizó la investigación, capacita semestralmente a todos los docentes de manera virtual y/o presencial. De ello, se encarga el Departamento de Calidad Educativa. Este departamento presenta cursos que apuntan a ayudarlos a mejorar el aprendizaje académico de los estudiantes, pero muy pocos incluyen estrategias que apunten a las habilidades blandas o a la modificación de sus estados anímicos. De poco sirven estrategias para aprender conocimientos, si no van de la mano con estrategias para que el estudiante se sienta bien consigo mismo, con sus compañeros y con el docente.

Tanto el Departamento de Investigación como el Departamento de Humanidades, viene apoyando las iniciativas en estos temas, ya que han dado las facilidades para su ejecución desde 2016 hasta la actualidad (2021). Ahora, teniendo resultados para presentar, se considera que la propuesta resultaría aprobada para una capacitación.

### **5.1. Propósito**

Implementar talleres de dinámicas neuroeducativas para docentes universitarios, por los cuales, puedan conocer sobre neuroeducación y adquirir estrategias que les permitan complementar sus metodologías de enseñanza, dinamizando sus clases en busca de generar o modificar para bien la motivación de los estudiantes.

### **5.2. Actividades**

Los talleres estarán dirigidos para 30 docentes. Las actividades se clasifican en seis aspectos: difusión del trabajo de la investigación, trámites y reuniones previas, organización, ejecución de los talleres, acompañamiento y publicación de resultados.

En primer lugar, se programará una reunión virtual convocando a los docentes de la casa de estudios fin de dar a conocer lo trabajado sobre dinámicas neuroeducativas. Se tiene la posibilidad de organizarlo con el Departamento de Investigación de la universidad, ya que este promovió el financiamiento de la investigación y/o con el Departamento de Humanidades, ya que este realiza, cada año, el Encuentro de Experiencias Docentes. Esta presentación servirá como base para el siguiente paso de trámites del taller.

En segundo lugar, en cuanto a los trámites, se considerará lo siguiente:

1. Se presentará del Proyecto de los Talleres de dinámicas neuroeducativas a la casa de estudios donde se realizó la investigación. Se cuenta con antecedentes de apoyo a proyectos similares y el financiamiento de este trabajo, por lo que será muy factible que la capacitación a través de talleres sea aceptada como parte de la investigación.

2. Se solicitará una reunión con el Área de Humanidades, con dos fines: el primero es tramitar la emisión de constancias de participación en los talleres para los docentes; el segundo consiste en exponer la importancia de la motivación en clase y lograr el apoyo del área para la presentación de una propuesta al Departamento de Calidad Educativa.

3. Se solicitará una reunión con el Departamento de Calidad Educativa (Caledu) con el fin de presentar la propuesta de incluir, en la rúbrica de evaluación de las clases del docente, un ítem opcional, en el que se registre la aplicación de dinámicas o estrategias innovadoras, a fin de motivarlos a emplearlas con más frecuencia.

En tercer lugar, en cuanto a la organización, se considerará lo siguiente:

1. Se lanzará una convocatoria a docentes específicos, de los cuales, a fin de formar un equipo de trabajo que apoye en la ejecución de los talleres y/o al acompañamiento.

2. Se realizará la convocatoria a docentes de la casa de estudios para su participación en los talleres. Además, se creará un link para inscribirse y registrar sus inquietudes, logros y experiencias que nos permitan considerar actividades específicas.

3. Se realizarán los ajustes necesarios para las actividades a realizar en los talleres de acuerdo a las necesidades identificadas en la encuesta de la inscripción.

4. Se realizará la adquisición de material de trabajo en base a la cantidad de docentes y dinámicas seleccionadas.

En cuarto lugar, la ejecución de los talleres, se realizará en cuatro momentos:

1. En el primer taller, se presentarán las dinámicas de actividades con Lego.
2. En el segundo taller, se expondrán las dinámicas en base a los juegos de mesa.
3. En el tercer taller, se expondrán dinámicas en base a herramientas digitales (Kahoot y redes sociales)
4. En el cuarto taller, los docentes crearán sus propios juegos o dinámicas en base a una diversidad de material facilitado el día del taller y/o diseñado en casa de acuerdo a ciertos criterios establecidos. Luego, los aplicarán a sus compañeros de taller, recibiendo la retroalimentación de ellos y del docente guía.

El quinto aspecto, referido al acompañamiento, consta de lo siguiente:

1. Cada docente participante en el taller presentará una guía de clase en la cual incluirá algunas de las dinámicas aprendidas. En esta, indicará el día, hora y aula en la cual recibirá la visita de un docente guía. Se revisará y se darán las recomendaciones o dará conformidad para su realización.
2. El docente ejecutor de la clase registrará en video o fotos la experiencia de las dinámicas aplicadas en su clase y se las enviará al docente guía, a fin de que pueda

observar la realización de la dinámica seleccionada. Adjuntará también la rúbrica correspondiente a la dinámica.

3. El docente guía informará sus apreciaciones al docente ejecutor de la dinámica, a través del correo institucional, adjuntando la constancia de participación en el taller.

4. Los docentes que quisieran seguir trabajando las dinámicas en sus clases y/o continuar recibiendo asesoría durante el año académico, podrán solicitar el acompañamiento, promoviendo que ellos también puedan compartir sus propios resultados, y, de ser posible, lograr captarlos para que se unan al equipo organizador para futuras capacitaciones.

El sexto aspecto, se refiere a la publicación de resultados en un artículo de una revista indexada, con ello se podrá compartir con docentes de otras universidades. Este se dará en dos momentos. Uno para publicar los resultados de esta investigación, y el otro para publicar los resultados de la aplicación de los talleres.

### 5.3. Cronograma de ejecución

Tabla 3. Cronograma de ejecución

ACTIVIDAD	MES DE EJECUCIÓN															
	2021				2022											
	Jul.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ago.	Set.	Oct.	Nov.	Dic.
<b>DIFUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>																
1. Reunión virtual		■														
<b>TRÁMITES Y REUNIONES</b>																
1. Presentación del Proyecto de Talleres				■												
2. Reunión con el área de humanidades					■											
3. Reunión con Caledu					■											
<b>ORGANIZACIÓN</b>																
1. Formación del equipo de trabajo					■	■										
2. Convocatoria e inscripción a talleres						■										
3. Ajustes a los talleres						■										
4. Adquisición de materiales					■	■										
<b>EJECUCIÓN DE TALLERES</b>																
1. Taller de dinámicas con Lego								■								
2. Taller de dinámicas con juegos de mesa									■							
3. Taller de dinámicas virtuales										■						
4. Taller de creación de dinámicas											■					
<b>ACOMPañAMIENTO</b>																
1. Presentación de Guías de clase											■	■				
2. Visita a la clase del docente											■	■	■	■		
3. Retroalimentación al docente											■	■	■	■		
4. Acompañamientos adicionales												■	■	■	■	
<b>PUBLICACIÓN DE RESULTADOS</b>																
1. Publicación de artículo indexado	■															■

La universidad en cuestión facilita el desarrollo de investigaciones y la publicación de estas, por lo que resultaría factible que esta propuesta sea financiada por un año. para nuevos resultados en cuanto a docentes y los resultados de nuevos grupos experimentales.

El cronograma se ha armado en base a toda la experiencia mencionada en esta investigación, desde el proceso preinvestigación (2016-2018), el de investigación (2019) y postinvestigación (2020-2021). Con seis años de experiencia de trabajo en la universidad donde se realizó la investigación, tanto en el turno mañana, tarde y noche, se puede decir que hay un conocimiento del manejo de los tiempos (horas de clase, días de clases, semestres), un conocimiento del personal con el cual se trabaja, las funciones que cumplen, conocimiento de los trámites con los distintos departamentos, entre otros.

Toda propuesta no es definitiva, por lo que solo la aplicación de este cronograma podrá determinar en qué grado debe ajustarse para futuras aplicaciones en la misma universidad, y con ello, publicar nuevos resultados de la realización con docentes, a fin de compartir con otras universidades.

#### **5.4. Análisis costo beneficio**

La universidad donde se realizó la investigación recibió la Acreditación por parte de Sunedu. Ello implica que la casa de estudios debe mantener diversos estándares, por lo cual debe seguir invirtiendo en la calidad de sus servicios. En el caso de esta propuesta, resulta fundamental tanto para los docentes como para los estudiantes. Cuando uno se siente bien, percepción del mundo que lo rodea cambia favorablemente. Una persona feliz es una persona más productiva y desarrolla o redescubre habilidades que le permiten formarse integralmente, no solo en lo académico.

Ante ello, con esta investigación, se puede asegurar que implica un gran beneficio para los estudiantes, y para los docentes, ya que se romperá la monotonía de las clases. Hay docentes que vienen dictando el mismo curso por más de cinco años, y lo hacen igual; los alumnos reciben muchas de sus diferentes clases, a través de sus cinco años, de

la misma manera. Si se invierte para mejorar en cómo se siente una persona, los resultados no tendrán precio, y la casa de estudios marcará la diferencia entre otras.

Tabla 4. Análisis costo beneficio

ACTIVIDAD	RECURSO	COSTO INDIVIDUALES	TOTAL
<b>DIFUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>			
1. Reunión virtual	Zoom	S/.25	S/.25
<b>TRÁMITES Y REUNIONES</b>			
1. Presentación del Proyecto de Talleres	material impreso	S/.5	S/.5
2. Reunión con el área de humanidades	material impreso	S/.5	S/.5
3. Reunión con Caledu	material impreso	S/.5	S/.5
<b>ORGANIZACIÓN</b>			
1. Formación del equipo de trabajo	virtual	S/.25	S/.25
2. Convocatoria e inscripción a los talleres	virtual		
3. Ajustes a los talleres: 3 docentes	virtual	S/.25	S/.75
4. Adquisición de materiales	Material Lego	S/. 100	S/. 100
	Juegos de mesa	S/. 100	S/. 100
<b>EJECUCIÓN DE TALLERES</b>			
1. Taller de dinámicas con Lego (2 horas pedagógicas)	Material Lego		
	Docente principal	S/. 25	S/. 50
	1 Docente de apoyo	S/. 25	S/. 50
2. Taller de dinámicas con juegos de mesa (2 horas pedagógicas)	Juegos de mesa		
	Docente principal	S/. 25	S/. 50
	Docente de apoyo	S/. 25	S/. 50
3. Taller de dinámicas virtuales (2 horas pedagógicas)	PC, celulares		
	Docente principal	S/. 25	S/. 50
	Docente de apoyo	S/. 25	S/. 50
4. Taller de creación de dinámicas (2 horas pedagógicas)	Material diverso	S/. 50	S/. 50
	Docente principal	S/. 25	S/. 50
	Docentes de apoyo (2)	S/. 25	S/. 100
<b>ACOMPañAMIENTO</b>			
1. Presentación de Guías de clase	virtual		
2. Retroalimentación a los 30 docentes.	Docente principal y de apoyo	S/.25	S/.750
<b>PUBLICACIÓN DE RESULTADOS</b>			
1. Publicación de artículo indexado	virtual	S/.2000	S/.2000
<b>TOTAL</b>			S/.3590

\* El costo individual referido a los docentes se refiere al pago de haberes equivalente a una hora pedagógica de dictado de clase en dicha universidad.

## CONCLUSIONES

PRIMERA.- Los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de la universidad privada en la cual se realizó la investigación, en los ciclos 2019-1 y 2019-2, perciben que las dinámicas neuroeducativas con Lego, juegos de mesa y gamificación influyen positivamente en sus necesidades no académicas (fisiológicas, sociales y de estima) y expresaron sentirse bien. Como beneficio colateral, se observó que eran más participativos en clase y que se podían concentrar más en lo académico. Como indica Maslow, aprendemos mejor si nos sentimos bien, si nuestra curiosidad se despierta y si tendemos a la autorrealización, que es el último peldaño de la pirámide.

SEGUNDA.- Los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de la universidad privada en la cual se realizó la investigación, en los ciclos 2019-1 y 2019-2, perciben que las dinámicas neuroeducativas basadas en el trabajo con material Lego, influyen en sus necesidades no académicas, en cuanto a que expresan una disminución de las sensaciones fisiológicas como cansancio y sueño, así como reducción de estados emocionales negativos como el estrés y la ansiedad. Como indicaban los estudios, se comprobó que el trabajo con colores y formas de las piezas Lego permitieron disipar emociones negativas y generar estabilidad emocional. Por otro lado, si bien la investigación no muestra resultados del trabajo con Lego en relación al ámbito académico, hay evidencia para tomar como base de nuevas investigaciones, de que el armado con las piezas y la creación de textos lúdicos con las minifiguras, generaban mejores conexiones lógicas y verbales de los estudiantes, lo cual los predisponía para redactar los textos formales requeridos por el curso.

TERCERA.- Los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de la universidad privada en la cual se realizó la investigación, en los ciclos 2019-

1 y 2019-2, perciben que las dinámicas neuroeducativas basadas en el trabajo con juegos de mesa, influye en sus necesidades no académicas, en cuanto a que expresan que estas les permitieron mejorar sus necesidades sociales referidas al trabajo en equipo, ya que mejora la comunicación con sus pares, fomenta la integración y permite desarrollar estrategias para la resolución de conflictos y desafíos. Esto demuestra lo explicado por Seumenicht, sobre las actividades de construcción en relación a que dinamiza los aprendizajes previos y facilita los procesos cognitivos. Ello promoverá a generación de ideas, proyectos, soluciones. Del mismo modo, estas dinámicas permiten cubrir las necesidades de autoestima, en referencia a que los estudiantes pueden identificar y valorar sus habilidades no académicas, y frente al éxito en estos juegos, generan mayor seguridad en sí mismos

CUARTA.- Los estudiantes del curso Comprensión y Redacción de textos II, turno noche, de la universidad privada en la cual se realizó la investigación, en los ciclos 2019-1 y 2019-2, perciben que las dinámicas neuroeducativas basadas en la gamificación influye en sus necesidades no académicas, en cuanto expresan que permite cubrir necesidades de autoestima, ya que fomenta el esfuerzo personal y en equipo a fin de obtener un reconocimiento social dentro y fuera de la casa de estudios. Además, que indican que atiende a las necesidades fisiológicas de cansancio, ya que genera energía que impulsa a dejar el estado de letargo o pasividad con la que llegan los estudiantes a clases.

Conclusiones adicionales:

Las conclusiones previas responden a las preguntas de investigación. Adicional a ello, se mencionan otras conclusiones complementarias que se obtuvieron durante todo el trabajo.

QUINTA.- La aplicación de dinámicas neuroeducativas apunta a un acercamiento al cumplimiento de la política educativa de la casa de estudios. En el caso las competencias generales, las dinámicas se relacionan con el pensamiento tecnológico, el espíritu de superación, resolución de problemas y comunicación efectiva. En el caso de los principios pedagógicos, se relacionan con el aprendizaje autónomo, el aprendizaje basado en evidencias, aprendizaje para la era digital, el aprendizaje para la diversidad de estilos y el aprendizaje colaborativo.

SEXTA.- Los resultados fueron positivos por cuanto, como se indicó, los estudiantes percibieron un cambio en su disposición anímica, al poder cubrir sus necesidades no académicas. Sin embargo, ahí no quedó todo. Al estar cubiertas estas, se evidenció que los estudiantes podían enfocarse mejor en sus necesidades académicas: los estudiantes de los grupos experimentales demostraron trabajos más completos, con ideas más precisas y con el tiempo de ejecución designado. Los estudiantes de los grupos de control, mostraron altibajos en sus actividades académicas.

Como se explicó al inicio, el Departamento de Investigación de la universidad financió el presente trabajo; por ello, se necesitaba dividir el estudio a fin de obtener resultados diferentes para dos tipos de publicaciones: el trabajo de investigación para la obtención del grado de magister y la publicación de artículos en revistas indexadas.

Como se recuerda, en esta investigación se trabajaron las variables dinámicas neuroeducativas y necesidades no académicas. En el caso de los artículos indexados que están en proceso de escritura, la variable dinámicas neuroeducativas se descompone, mientras que la otra variable cambia a necesidades académicas. Así, uno de los artículos explica cómo la gamificación con Kahoot influye positivamente en los procesos de comprensión de textos, mientras que el otro artículo contempla cómo las Dinámicas con Lego influyen positivamente en los procesos de producción de textos.

## RECOMENDACIONES

PRIMERA.- Las dinámicas presentadas en este trabajo e investigación pueden ser adaptadas a cualquier curso y cualquier horario. Sin embargo, es importante un buen diagnóstico del contexto de la clase, ya que las necesidades de estudiantes del turno mañana tienen algunas coincidencias, pero presentan otro tipo de ellas, con relación a las necesidades de los del turno tarde-noche. Es importante tener en cuenta la edad, ya que, en los turnos matutinos, casi todos los estudiantes son jóvenes que no laboran aún; mientras que en el turno noche, son adultos jóvenes o adultos mayores que sí trabajan. Es importante informar ello cuando se promoció el taller para docentes indicado en la propuesta de solución, de modo que los docentes se motiven debido a la adaptabilidad de todo lo planteado.

SEGUNDA.- Lo trabajado en la investigación con relación a Lego es solo es un asomo al gran potencial que tiene el uso de este material. Resulta conveniente una mayor revisión de la Metodología Lego Serious Play a fin de complementar las dinámicas propuestas o para el planteamiento de nuevas. Si bien esta metodología es más compleja y con fines más específicos, y varias universidades la desarrollan como un taller solo en postgrado, los docentes de pregrado pueden aprender de ella a fin de inspirarse, aprender de los objetivos y plantearlos, en sus clases, adaptándolos a sus contextos. De igual modo, resultará importante revisar, más adelante, la relación entre las dinámicas con lego y la mejora en la redacción de textos, en base a los artículos académicos que se publicarán.

En cuanto a su relación con la propuesta de solución, se recomendaría, añadir, en una segunda temporada de dictado de dicho taller, un taller de Lego Serious Play. Este apuntaría a apoyar el autoconocimiento de los docentes participantes, al descubrimiento o redescubrimiento de sus habilidades. Ello facilitaría a que tengan mayor perspectiva de

las actividades que quieren plantear, ideas para innovar y, de ser posible, temas para investigar.

TERCERA.- Los juegos de mesa que puedan aplicarse para una dinámica no necesariamente tienen que ser los formales que venden en las tiendas y que implican un gasto mayor. El docente debe tener la mente abierta para poder ver material potencial donde otros solo ven un objeto sin uso. Un docente puede adaptar y crear su propio juego. Mientras más novedoso sea, más impacto generará en los participantes. En el taller de la propuesta de solución ellos podrán realizarlos. Resultaría importante que la universidad apoyara en el registro de estas y en la elaboración de los materiales de dos o más ejemplares de cada juego, a fin de que otros docentes puedan investigar más sobre estos. Estos juegos de mesa podrían trabajarse como parte de actividades de gamificación, y sería muy válido. Sin embargo, lo que se quiere con estos, son dos objetivos específicos: divertirse y fomentar las habilidades blandas, no para asuntos de contenidos académicos; jugar por jugar, sin medallas, pero sí con reglas a seguir.

CUARTA.- Para las dinámicas con Kahoot, convendría tramitar, con la casa de estudios, la posibilidad de que pueda cubrir el costo de un paquete premium de Kahoot. El paquete básico es gratuito, pero el premium incluye muchas más opciones de trabajo, lo cual puede usarse en la gamificación y/o para desarrollar contenido temático. Se plantearía una posibilidad de generar un archivo de preguntas de cursos específicos y de cultura general, de modo que los docentes del taller y otros invitados futuros, puedan recurrir a ellas para su trabajo en clase. A diferencia de lo planteado con los juegos de mesa, convendría trabajar Kahoot como gamificación, ya que su dinámica se presta a sus características, pero sería necesario complementarlo con actividades que redondeen la actividad de gamificación, tal y como se planteó en los proyectos explicados en este trabajo y que se detallan en los anexos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aldana, H. (2015) Del laboratorio de neurociencia al aula. *Charla en la IV edición de Protagonistas de la Educación.*
- Alderfer, C. P. (1969) An empirical test of a new theory of human needs. *Organizational Behavior and Human Performance* 4. Pp. 142-175
- Alvarez, G. (2019) *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima.* (Tesis de posgrado) Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14206>
- Araya-Pizarro, Sebastián C., & Espinoza Pastén, Laura. (2020). Aportes desde las neurociencias para la comprensión de los procesos de aprendizaje en los contextos educativos. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e312. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.312>
- Ardila-Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12, 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Barreda, M. (2012). El docente como gestor del clima del aula. Factores a tener en cuenta. Universidad de Cantabria, Santander, Cantabria, España.
- Barrios, H. (2016). Neurociencias, educación y entorno sociocultural. *Educación y Educadores*, 19(3), 395-415. doi: <https://doi.org/10.5294/edu.2016.19.3.5> [ [Links](#) ]
- Blakemore, S. y Frith, U. (2007) *Cómo aprende el cerebro. Las claves para la educación.* Editorial Ariel, Barcelona-España

- Bonillo, D. y Nieto, F. (2002) La satisfacción laboral como elemento motivador del empleado. Trabajo 11. Pp. 189-200
- Calle, G. (2018) *Estrategia didáctica basada en la neurociencia y los procesos de aprendizaje de estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias Administrativas de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Empresariales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2017* (Tesis de posgrado) Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima. Perú.  
<http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/8262>
- Casassus G., J (2008) Aprendizajes, emociones y clima de aula. (pdf) Recuperado de:  
[http://minisitios.educ.ar/data\\_storage/file/documents/aprendizaje-emociones-y-clima-de-aula-5910b98ba2afb.pdf](http://minisitios.educ.ar/data_storage/file/documents/aprendizaje-emociones-y-clima-de-aula-5910b98ba2afb.pdf)
- Cataldi, Z y Dominighini, C. La generación millennial y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 12 (19), 14 – 21. <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/>
- Chalela, S., Valencia, A., Arango, D. (2017). Motivaciones de los estudiantes universitarios para continuar con su formación académica en programas de posgrado. *Investigación*, 14, (2), <https://doi.org/10.22507/rli.v14n2a15>
- Cohen MX, Axmacher N, Lenartz D, Elger CE, Sturm V, Schlaepfer TE. Neuroelectric signatures of reward learning and decision-making in the human nucleus accumbens. *Neuropsychopharmacology*. 2009; 34:1649-1658.
- Coll, M. (2011). Plasticidad cerebral y experiencia: fundamentos neurobiológicos de la educación. Ponencia XII Congreso Internacional de teoría de la educación, Universidad de Barcelona
- Cooper JC, Knutson B. Valence and salience contribute to nucleus accumbens activation. *Neuroimage*. 2008; 39:538-547.

- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa*, 63, 29 – 4. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Crosson PL, Walton ME, O'Reilly JX, Behrens TEJ, Rushworth MFS. Effort based cost-benefit valuation and the human brain. *J Neurosci*. 2009; 29:4531-4541.
- Daft, L. (2004) *Administración*. Sexta edición. Thompson, 2004.
- De la Barrera, M., Danilo, D. "*Neurociencias y su importancia en contextos de aprendizaje*". *Revista Digital Universitaria* [en línea]. 10 de abril 2009, Vol. 10, No. 4
- Dugas Witter, B. (1986). "*Tratado de enfermería práctica*". Nueva Editorial Interamericana, SA de CU 4º Edición. México.
- Edix (2021) Dinámicas de grupos que necesitas Recuperado de: [Qué son las dinámicas de grupos y más de 20 para hacer \(edix.com\)](https://www.edix.com/que-son-las-dinamicas-de-grupos-y-mas-de-20-para-hacer)
- Escuela de Posgrado UTP. (29 de noviembre de 2018). Lego Serious Play: es cosa de juegos. <https://www.postgradoutp.edu.pe/blog/a/lego-serious-play-el-exito-es-cosa-de-juegos/>
- Finkel, D. (2008) *Dar clase con la boca cerrada*. Publicaciones de la Universidad de Valencia
- Friedrich, G., Preiss G. (2003) Neurodidáctica. *Revista Mente y cerebro*, abril, 39-45
- Gago, L., & Elgier, Á. (2018). Trazando puentes entre las neurociencias y la educación. Aportes, límites y caminos futuros en el campo educativo. *Psicogente*, 21(40), 476-494. doi: <https://doi.org/10.17081/psico.21.40.3087> [ [Links](#) ]
- Galán, A. (2018) *Sistema para el desarrollo de competencias informacionales a través de la gamificación en la educación superior* (tesis de pregrado) Universidad

Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima, Perú.

<http://hdl.handle.net/10757/624955>

Garcés-Viera, M. V., & Suarez-Escudero, J. C. (2014). Neuroplasticidad: aspectos bioquímicos y neurofisiológicos. *CES Medicine*, 28(1), 119-132. [ [Links](#) ]

García, J. y Juanes, J. A. (2013). El cerebro y las TIC. Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información, 14 (2), 42-84

Goleman, D. (1996) Inteligencia emocional. Editorial Kairos

González, P. (18 de septiembre de 2017). ¿Conoces los beneficios psicológicos de Lego?

La mente es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/beneficios-psicologicos-de-lego/>

Grace AA, Stan BF, Goto Y, Lodge DJ. Regulation of firing of dopaminergic neurons and control of goal-directed behaviors. *Trends Neurosci.* 2007; 30: 220-227

Guerra-Báez, S. Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Psicología Escolar e Educativa* [online]. 2019, v. 23 [Accedido 29 Julio 2021]

Hernández, I., Monroy-Reza, A, & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>

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

Hernández Serrano, M. (2018). La neuroeducación va mucho más allá de la enseñanza.

Recuperado

de:

<https://www.laopiniondezamora.es/zamora/2018/05/24/neuroeducacion-ensenanza/1086150.html>

Instituto de la Unesco para el aprendizaje a lo largo de toda la vida (2016) Recomendación sobre el aprendizaje y educación de adultos.

Instituto de la Unesco para el aprendizaje a lo largo de toda la vida (2020) 4° informe mundial sobre el aprendizaje y educación de adultos.

Kable JW, Glimcher PW. The neural correlates of subjective value during intertemporal choice. *Nat Neurosci.* 2007; 10:1625-1633.

Keefe, J. (1988) *Aprendiendo Perfiles de Aprendizaje: manual de examinador.* Reston, Virginia: Asociacion Nacional de Principal de Escuela de Secundaria.

Lego. (s.f.) Lego Serious Play. <https://www.lego.com/en-us/seriousplay>

López, M. (2017) *Motivación de logro y rendimiento académico en estudiantes de la facultad de ingeniería eléctrica y electrónica de una universidad pública en Lima* (Tesis de posgrado) Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima Perú.

Lozada (2016, 21 de octubre). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Ingeniería. Vol. 16. N° 31.* <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

Marqués Camps, S. (2013) Francisco Mora Teruel: “Solo se puede enseñar a través de la alegría”. Recuperado de: <http://elemotional.com/2013/08/20/francisco-mora-teruel-solo-se-puede-ensenar-a-traves-de-la-alegria/>

Martínez, J. (2019). Camino a la neuroeducación: cómo gamificar en formación profesional paso a paso. *Alminar, 12, 72 - 83.* <http://ieselgreco.es/wp-content/uploads/2019/09/REVISTA-Alminar-2019.pdf#page=72>

Maslow, A. (1969) *Las necesidades humanas.* Manual Moderno, México, D.F. 13° reimpresión 1999

McClelland, D. C. (1961) *The achieving society.* Princeton: Van Nostrand Reinhold

- Mora Teruel, F. (2013) Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama. España: Alianza Editorial
- Naranjo Pereira, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2),153-170. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Nelson, C. (1999). Neural Plasticity and Human Developoment. *American Psychological Society*, 8 (2), 42-47.
- Novella, R., Repetto, A. y Robino, C. (2018) Millennials en América Latina y el Caribe: ¿trabajar y estudiar?. Informe del Banco Interamericano del Desarrollo
- OECD (2016). Habilidades para el progreso social: El poder de las habilidades sociales y emocionales. Montreal. UNESCO-UIS. Recuperado de <http://www.uis.unesco.org/Education/Documents/ip28-oecd-skills-for-social-progress-sp.pdf>
- ONG Educo. (5 de abril de 2018). Los beneficios de los juegos de mesa. Cuaderno de valores. <https://www.educo.org/blog/>
- Prieto, J.M. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 77-92. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1085>.
- Prieto, J.M. (2019). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Ediciones Universidad de Salamanca, *Teri* 32, 73-99. <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>.

- Rodrich Zegarra, P. A. (2019). Autoestima y ansiedad estado-rasgo en jóvenes universitarios de la ciudad de Lima (tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología). Universidad de Lima.
- Ruiz Coronado, W. A. (2018). Habilidades sociales en estudiantes universitarios. Caso estudiantes de educación de una universidad de Chiclayo. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista De investigación De La Facultad De Humanidades*, 4(2), 16-22. <https://doi.org/10.35383/educare.v2i7.76>
- Saeteros Pérez, V. e Irizar, L. B. (2016). Hacia una pedagogía del asombro. Sobre la necesidad de recuperar lo esencial de la educación en Castro Cortés, C. C. (coord.), *Escenarios pedagógicos: flexibilización curricular y empoderamiento del conocimiento*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda. Escuela de Educación, 2016. 193 p
- Sáez, C. (2014) Educar con cerebro. Revista Quo México. Septiembre. Recuperado de: [http://www.ub.edu/geneticaclases/davidbueno/Articles\\_de\\_divulgacio\\_i\\_opinio/Altres/Neuroeducacion-QUO.pdf](http://www.ub.edu/geneticaclases/davidbueno/Articles_de_divulgacio_i_opinio/Altres/Neuroeducacion-QUO.pdf)
- Seumenicht, B. (18 de mayo de 2012). Metodología Lego Serious Play. Merca2.0. <https://www.merca20.com/metodologia-lego-serious-play/>
- Sigman M. (2015). La vida secreta de la mente. Nuestro cerebro cuando decidimos, sentimos y pensamos. Buenos Aires. Debate.
- Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learn. Environ.* 7, 3 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>

- Solo de Zaldívar, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. Centro de comunicación y pedagogía. Recuperado de <https://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Soriano, M. (2001). La motivación. Pilar básico de todo tipo de esfuerzo [archivo PDF]
- Tejada Garitano, E., Garay Ruiz, U., & Romero-Andonegi, A. (2017). Características de los equipos de trabajo universitario en contextos virtuales. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(75), 49-61. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732017000300049&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000300049&lng=es&tlng=es).
- Torres Menárguez, A. (2016) El cerebro necesita emocionarse para aprender. Recuperado de [https://elpais.com/economia/2016/07/17/actualidad/1468776267\\_359871.html](https://elpais.com/economia/2016/07/17/actualidad/1468776267_359871.html)
- Triglia, A (s.f.). Sistema límbico: la parte emocional del cerebro. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/neurociencias/sistema-limbico-cerebro>
- Triglia, A (s.f.). Partes del cerebro humano. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/neurociencias/partes-cerebro-humano>
- Tyree SM, De Lecea L. Lateral Hypothalamic Control of the Ventral Tegmental Area: Reward Evaluation and the Driving of Motivated Behavior. *Front. Syst. Neurosci.* 2017; 11:50.
- UNESCO (1976). Actas de la Conferencia General. Volumen 1. Resoluciones, Anexo I. Recomendación relativa al Desarrollo de la Educación de Adultos. III. Contenido de la educación, nº 10. París: UNESCO
- UNICEF (2018) Aprendizaje a través del juego

- Vaello, J. (2005). *Las habilidades sociales en el aula*. Madrid, España: Santillana
- Valencia, L, Orellana, D. (2019) Barrera en la implementación de la gamificación en educación superior: revisión de literatura. *In crescendo*, 10 (4) <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2186>
- Valerio, G., Jaramillo, J., Caraza, R. & Rodríguez, R. (2016). Principios de neurociencia aplicados en la educación universitaria. *Formacion Universitaria*, 9(4), 75-82. doi: <https://doi.org/10.4067/S0718-50062016000400009> [ [Links](#) ]
- Valles Acosta, Y. (2014). Generaciones hoy XYZ. *Revista del Tecnológico de Monterrey*, (9), 42-49

## ANEXOS

## ANEXO 1

**MONTAJE DEL CURSO EXPERIMENTAL  
PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES  
A IMPLEMENTAR PARA EL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
EN EL CURSO DE  
COMPRESIÓN Y REDACCIÓN  
DE TEXTOS II**

En los siguientes cuadros, se plantean las dinámicas neuroeducativas clase por clase. En ellos, no se incluye el contenido temático del curso, pero sí el logro de cada sesión, ya que estas dinámicas guardan estrecha relación con las actividades de la guía de clase que apuntan a dicho logro

**LEYENDA DE COLORES**

A. Rojo:	Trabajo con Lego
B. Azul:	Proyecto Juegos Redamericanos Lima 2019-2
C. Verde:	Cultura general
D. Verde:	Actividades con Jenga
E. Dorado:	Tarjetas para actividad de canje
F. Verde:	Desafíos tipo 1
G. Anaranjado:	Proyecto Redactores Fantásticos
H. Verde:	Origami
I. Morado:	Club S.E.M.A.F.O.R.O.
J. Verde:	Desafíos tipo 2
K. Marrón:	Filmación de videos
- Negro:	Videos motivadores u otras actividades diversas

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES 2019-2

1	A		Legos inicial	Presentar JJRR		
	B		Minifiguras Lego 1	elección de equipos JJRR		
2	A	Correo	1° reto: personajes 1	1° prueba JJRR		
	B	S RG1	2° reto: torre jenga			
3	A	F RG1	3° reto: piezas jenga	2° prueba JJRR		
	B	RG1				
4	A	Carta	4° reto: pesca en equipo	3° prueba JJRR		5° reto: personajes 2
	B	S RG2	6° reto pesca individual			Presentar RRFF
5	A	F RG2	Minifiguras Lego 2	4° prueba JJRR		Presentar RRFF
	B	RG2				
6	A	Informe	7 reto: origami avión	5° prueba JJRR		8 reto: lugares 1
	B	S PC1	Lego personal por cajitas			RRFF
7	A	F PC1	9 reto: taps/yaxes	6° prueba JJRR		RRFF
	B	PC1				
8	A	Reesc.	10 reto: creación palitos de fósforo			Club S.E.M.A.F.O.R.O.
	B	Arg. 1	11 reto: pelotitas grupal			12 reto: origami grupal
9	A	Arg. 2	13 reto: Ping Pong	7° prueba JJRR		
	B	S RG3	Piezas y Minifiguras Lego 3	14 reto: personajes 3	RRFF	
10	A	F RG3	15 reto: jenga XL	8° prueba JJRR	RRFF	
	B	RG3				
11	A	Contraarg.	16 reto: laberinto	9° prueba JJRR		
	B	S RG4	Minifiguras Lego 3	17 reto: lugares 2	RRFF	
12	A	F RG4	18 reto: Cartas nervioso	10° prueba JJRR	RRFF	
	B	RG4				
13	A	Artículo 1	19 reto: Tiros al arco		20 reto: avatons	
	B	MS Art	21 reto: puntería figuras		RRFF	
14	A	Artículo 2	22 reto: cubos	11° prueba JJRR	23 reto: objetos	
	B	S PC2	Lego personal por cajitas		RRFF	
15	A	F PC2	24 reto: Rompec. idiom	12° prueba JJRR	RRFF	
	B	PC2				
16	A	F EX. F	25 reto hilo y aguja	Club S.E.M.A.F.O.R.O.	video comentarios	
	B	F EX. F	video gramática	Torneo relámpago	video comentarios	
17	A	Reescr.	video motivador	Club S.E.M.A.F.O.R.O.	Premiación JJ.RR.	
	B	Repaso	Resumen final: fotos		Premiación RR.FF.	

SEMANA 1		SESIÓN 1A
<b>Tema</b>	El texto formal: nociones fundamentales	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno redacta un texto formal respetando sus características.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>A. “CONOCIÉNDONOS A TRAVÉS DE LEGO”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Maletín de piezas Lego 2. Capas de colores (rojo, amarillo, azul, verde) 3. Celulares		1 y 2 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<b>Tiempo: 20 minutos</b> A1. Antes de iniciar la clase, el docente ubica las piezas de lego sobre las capas de colores en la parte delantera del salón. A2. Los alumnos van llegando y se les invita a participar con un armado libre. Se sientan alrededor de las capas y mientras arman, van conversando entre ellos. (15 minutos: 10 minutos antes de empezar la clase y 5 de esta) Se procura que todos creen algo con Lego, así lleguen tarde y solo sea un minuto. A3. Una vez sentados con sus creaciones se les invita a formar grupos de 4. La idea es que antes de presentar el curso, ellos se presenten y vayan conociendo con quiénes compartirán en el curso. El Lego sirve para romper el hielo, ya que empezarán contando qué crearon. (5 minutos de la clase). A4. Se observa la iniciativa. A5. Se les invita a que tomen foto a sus creaciones y que las suban al <i>Foro Lego en Canvas</i> , comentando su creación. A6. El docente saluda formalmente y da la bienvenida al curso.		Algunos se sorprenden con el recibimiento y preguntan si es el curso de redacción, otros demoran en entrar y miran desde afuera. Creen que es algo de ingeniería.  Se toman 10 minutos de clase, que no son perdidos, sino invertidos. Generar confianza entre ellos ayudará a mejorar el trabajo en equipo de las siguientes clases.
<b>Tiempo: 5 minutos</b> B1. Antes de concluir la clase, se les presenta el primer proyecto del curso: “Los Juegos Redamericanos UTP Lima 2019-2”. Se les explica que se formarán equipos de trabajo a los cuales se les designará uno de los países que están participando en el evento. Luego, se les da detalles de la forma en cómo se realizarán las actividades del proyecto: a través de juegos participativos antes de iniciar la clase y, principalmente, con el aplicativo Kahoot durante esta.		Los detalles del proyecto se encuentran en el Manual de metodologías participativas presentadas previamente.

SEMANA 1		SESIÓN 1B
<b>Tema</b>	El esquema de producción	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno elabora un esquema de producción en el cual jerarquiza información para la redacción de un texto formal.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>A. “CREANDO CON MINIFIGURAS LEGO 1”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Minifiguras Lego 2. Hojas bulky 3. PPT		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 8 minutos A1. Se ejecuta a mitad de clase, como un intermedio, antes de que los alumnos redacten el texto correspondiente a la sesión. A2. Los alumnos ya están formados en equipos como parte de una actividad de la clase. A3. El docente se acerca a cada equipo y entrega, al azar, una minifigura Lego a cada uno. Luego, se pide a los integrantes que observen los detalles de cada una y que comenten con sus compañeros sus características. A4. Se les indica que en cinco minutos deben crear una breve historia relacionando a los personajes que se les ha designado. La dificultad está en que estos pueden ser diversos: ingenieros, científicos, aviadores, policías, diversas profesiones, accidentados, personas comunes y corrientes con ropas especiales. A5. Entregan la mini historia escrita en una hoja. A6. Se les invita a que tomen foto a texto con los personajes y que lo suban al <i>Foro Lego</i> en Canvas.		Se puede apreciar que los alumnos se divierten con esta actividad, y todos participan. Esto es muy importante porque motivará a que todos intervengan en la redacción de la última parte de la sesión, así como generar confianza para el planteamiento e interconexión de ideas.
Tiempo: 5 minutos B1. Se realiza al final de la clase, tras culminar la redacción planificada en el curso. B2. Como los equipos ya están formados, se realiza la elección de los países a través de hipervínculos en PPT. Ellos eligen un número y este los lleva al polo del país al que representarán. B3. Se les recuerda que, para participar, deben leer, antes de cada clase, los textos subidos en Canvas. Se les presenta el aplicativo Kahoot y su acceso a este.		La lectura previa a cada clase es básica, ya que en base a estas, ellos deben plantear sus esquemas para poder redactar. Se les indica que pueden imprimir las fuentes y aplicar subrayado, parafraseo, anotaciones u otra estrategia de comprensión de lectura.

SEMANA 2		SESIÓN 2A
<b>Tema</b>	El correo electrónico	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno identifica la estructura del correo electrónico y elabora un esquema de producción para la redacción de uno.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>C. “RECONOCIENDO A LOS PERSONAJES 1”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. PPT 2. Hojas bulky 3. Celulares 4. Fuentes impresas		1, 2 y 4 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 5 minutos C1. Antes de presentar la sesión de clase, se realiza esta breve dinámica de equipo. C2. Se entrega una hoja a cada equipo, en la cual deberán escribir el nombre de los personajes que irán apareciendo en cada una de las diapositivas. C3. Los personajes seleccionados corresponden a distintas categorías: cantantes, escritores, héroes, deportistas, actores, etc.		<b>JJ.RR: 1° reto (equipo). Personajes</b>  Esta actividad permitirá que el estudiante sienta que se valora sus conocimientos generales. Ellos saben un poco de todo, y esta es una oportunidad para demostrarlo a los demás. De esta forma, ganará confianza para participar en el trabajo con su equipo.
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> y se registran con su país y el número designado. B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.		<b>JJ.RR: 1° prueba en equipo. El correo electrónico 100 m.</b>  Los alumnos que no cuenten con celular o no dispongan de internet y no puedan jugar de manera virtual, colaboran con su equipo con los datos que leyó y/o buscando las respuestas en la fuentes.

SEMANA 2		SESIÓN 2B
<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre el correo electrónico y revisión del texto	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno redacta un correo electrónico respetando su estructura y características.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>D. “ROMPIENDO LAS NORMAS: JENGA EN EQUIPO”</b>	
	<b>D. “SUPERANDO PRIMER RETO DEL JENGA EN EQUIPO”</b>	
	<b>E. LAS TARJETAS PARA LA ACTIVIDAD DE CANJE</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Torre Jenga		Material facilitado por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>D1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con una torre Jenga en una carpeta frente a la pizarra.</p> <p>D2. Se les invita a ubicarse y, voluntariamente, participar del reto con su equipo de trabajo. Cada grupo tiene un minuto para participar.</p> <p>D3. Se les da las indicaciones y se toma el tiempo. Uno por uno, cada equipo va pasando hasta que llegue el momento de iniciar la clase.</p> <p>D4. Mientras cada equipo juega, el docente va observando las características del trabajo de cada equipo: comunicación, toma de decisiones, liderazgo, coordinación bajo presión, entre otros. Se espera que esto ayude para el trabajo en equipo de esta sesión.</p>		<p><b>JJ.RR: 2*reto(equipo). Torre Jenga</b></p> <p>Algunos comentan haber visto el Jenga, pero nunca haberlo jugado. Otros dicen no haberlo jugado hace mucho tiempo. Se convierte en curiosidad y quieren intentarlo.</p> <p>Los puntos de cada equipo se van acumulando para las medallas de los Juegos Redamericanos.</p>
<p>Tiempo: 1 minuto por equipo</p> <p>D1. La actividad puede repetirse a mitad de la sesión.</p> <p>D2. Los alumnos deben redactar un texto durante toda la sesión de 90 minutos. Se les indica que, en el momento que ellos deseen o veas conveniente, puedan tomarse un descanso de un minuto y acercarse a intentar armar la torre Jenga una vez más.</p>		<p>Aquí se espera ver mejorías en la coordinación de cada equipo.</p> <p>La mayoría viene a jugar para romper la tensión de los 90 minutos de redacción.</p>
<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>F1. El docente explica el mecanismo de acumulación de puntos y firmas por equipos y de forma individual.</p>		<p>Se busca que los estudiantes se motiven a tener en orden los materiales del curso</p>

F2. Se comunica la mecánica de canjes y los requisitos para esta (fólder).	
--	--

SEMANA 3		SESIÓN 3A
<b>Tema</b>	Planteamiento de preguntas como estrategia para el manejo de fuentes	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno plantea preguntas de tipo literal, inferencial y crítico con el fin de comprender las fuentes de información.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. “CREANDO CON PIEZAS DE JENGA”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Piezas de Jenga 2. Celulares 3. Fuentes impresas		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con las piezas Jenga, pero ya no en torre sino dispersas en una carpeta frente a la pizarra. F2. Se les invita a ubicarse y, voluntariamente, participar del reto con su equipo de trabajo. Cada grupo tiene un minuto para participar. F3. Ellos deben elegir, de una lista escrita en la pizarra, el nombre de lo que quieren armar. Habrá diversas categorías como: animales, medios de transporte, lugares, partes del cuerpo humano, etc. Uno por uno, cada equipo va pasando hasta que llegue el momento de iniciar la clase. F4. Mientras cada equipo juega, el docente va observando las características del trabajo de cada equipo: comunicación, toma de decisiones, liderazgo, coordinación bajo presión, entre otros. Se espera que esto ayude para el trabajo en equipo de esta sesión.		<b>JJ.RR: 3° reto (equipo). Formas con Jenga</b>  La semana anterior, el trabajo en equipo con jenga fue en la misma sesión que el ejercicio de transferencia (redacción). En las semanas de exámenes grupales, como esta, la metodología se aplicará una sesión anterior (A) para no interferir con los tiempos de la evaluación.
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> y se registran con su país y el número designado. B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.		<b>JJ.RR: 2° prueba en equipo. El correo electrónico 5 k.</b>  Los alumnos que no cuenten con celular o no dispongan de internet y no puedan jugar de manera virtual, colaboran con su equipo con los datos que leyó y/o buscando las respuestas en las fuentes.

--	--

SEMANA 3		SESIÓN 3B
<b>Tema</b>	Redacción Grupal 1 (RG1)	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta un correo electrónico como evaluación grupal.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>Video motivador</b>	
	<b>E. LAS TARJETAS DE DÉBITO MONOPOLY 1</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Tarjetas de débito de Monopolio 2. Lectora de tarjetas 3. Fólderes de clase		1 y 2 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación grupal RG1, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Este se visualizará hasta 5 minutos antes de empezar la hora del examen, ya que no se quiere interferir en su concentración previa.</li> </ul>		El video seleccionado intenta romper la tensión que puedan sentir los estudiantes. A través de la risa, se los predispone a una mejor actitud frente al examen.
<b>Tiempo: no determinado</b> <b>E1. El docente tiene registro de los puntos obtenidos por las participaciones de cada alumno y de cada equipo. Cada equipo tiene una tarjeta de débito del juego Monopolio. En ella se acumulan los puntos obtenidos durante la semana 2 y 3.</b> <b>E2. Antes de empezar el examen, el docente les entrega sus tarjetas y les indica los cuatro momentos en los que podrán usarlas para realizar canjes. Cada equipo debe dejar sus fólderes del curso en una carpeta ubicada frente a la pizarra.</b> <b>E3. Cuando llega el momento, cada equipo puede elegir a un integrante para realizar el canje. Este pasará al frente y podrá revisar en su fólder, durante tres minutos, el material que estime conveniente: fuentes, modelos de textos, información teórica, cuadros de conectores y otros. Solo pueden leer, no pueden escribir datos.</b>		Muchos de los alumnos desconocen las tarjetas electrónicas del juego monopolio y se asombran del mecanismo que permite sumar y restar puntos. Con cada canje de fólder o de preguntas al docente, se entregará la tarjeta a fin de descontar sus puntos. Los puntos se obtienen a través de las diversas formas de participación planteadas en clase.

SEMANA 4		SESIÓN 4A
<b>Tema</b>	La carta electrónica	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el estudiante identifica la estructura de una carta electrónica y elabora un esquema de producción para la redacción de una.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “PESCA EN EQUIPO”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
	<b>C. “RECONOCIENDO A LOS PERSONAJES 2”</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Juego de pesca imantado 2. Celulares 3. Fuentes impresas 4. PPT		1, 3 y 4 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con el juego de pesca imantado. F2. Se ponen de acuerdo y cada equipo juega durante 30 segundos. Se cuenta con dos bases móviles por equipo. Juegan cuatro a la vez F3. Se observa la coordinación y la paciencia.		<i>JJ.RR: 4°reto(equipo). Pesca en equipo</i>  La mayoría tampoco ha jugado este juego. Se presenta como sorpresa.
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> y se registran con su país y el número designado. B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.		<i>JJ.RR: 3° prueba en equipo. La carta electrónica 400 m.</i>  Los alumnos que no cuenten con celular o no dispongan de internet y no puedan jugar de manera virtual, colaboran con su equipo con los datos que leyó y/o buscando las respuestas en la fuentes.

<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>C1. Antes de concluir la sesión, se realiza esta breve dinámica de equipo.</p> <p>C2. Se entrega una hoja a cada equipo, en la cual deberán escribir el nombre de los personajes que irán apareciendo en cada una de las diapositivas.</p> <p>C3. Los personajes seleccionados corresponden a distintas categorías: cantantes, escritores, héroes, deportistas, actores, etc.</p>	<p><b>JJ.RR: 5° reto (equipo). Personajes</b></p> <p>Segunda versión de la dinámica con un rubro diferente al anterior. Incluye personalidades referentes al tema.</p>
---	--

SEMANA 4		SESIÓN 4B
<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre la carta electrónica y revisión del texto	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el estudiante redacta una carta electrónica respetando su estructura y características.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “PESCA INDIVIDUAL”</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
<p>1. Juego de pesca imantado</p> <p>2. PPT</p>		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con el juego de pesca imantado.</p> <p>F2. Se ponen de acuerdo cada uno juega durante 30 segundos. Se cuenta con dos bases móviles.</p> <p>F3. Se observa la precisión y el entusiasmo</p>		<p><b>JJ.RR:</b> <b>6°reto(individual). Pesca en individual</b></p> <p>Se espera que los alumnos intenten mejorar su participación anterior.</p>
<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, tras culminar la redacción planificada en el curso, se presenta la red social del proyecto mayor del curso: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos”</p> <p>G2. Del total de alumnos, se conforman cuatro equipos según colores: Leones rojos, Tejones amarillos, Águilas azules y Serpientes verdes.</p> <p>G3. Se les invita a subir las fotos de sus esquemas que comprensión y de sus redacciones trabajadas en clase.</p> <p>G4. Se les explica las formas cómo obtener puntajes y la premiación al final el curso.</p>		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

--	--

SEMANA 5		SESIÓN 5ª
<b>Tema</b>	El mapa mental como estrategia de manejo de fuentes Revisión de fuentes para la Redacción Grupal 2 (RG2)	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno organiza la información de las fuentes en un mapa mental para la comprensión apropiada de ellas.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>A. “CREANDO CON MINIFIGURAS LEGO 2”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
Materiales		Observaciones
1. Minifiguras Lego 2. Hojas bulky 3. Celulares 4. Fuentes impresas		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
Descripción de la metodología		Observaciones
Tiempo: 8 minutos A1. Se ejecuta al iniciar la clase. Se forman en equipos. A3. Se entrega una minifigura Lego a cada alumno. Observen los detalles de cada una y que comenten con sus compañeros sus características. A4 En cinco minutos, deben crear una breve historia relacionando a los personajes. A los tres minutos, se les entregará una minifigura adicional, la cual deberá ser incluida en la historia que ya están creando. A5. Entregan la mini historia escrita en una hoja. A6. Se les invita a que tomen foto a texto con los personajes y que lo suban al <i>Foro Lego</i> en Canvas.		Se espera que, con la experiencia anterior, el texto creado sea más fluido y la participación de los integrantes sea mayor.
Tiempo: 8-10 minutos		

<p>B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión.</p> <p>B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a></p> <p>B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas.</p> <p>B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.</p>	<p><i>JJ.RR: 4ª prueba en equipo. La cartaadministrativa10 k.</i></p> <p>Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.</p>
<p>Tiempo: 2 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos”</p> <p>G2. Se les invita a subir las fotos de su esquema de comprensión a la red social del curso.</p>	<p>A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.</p>

SEMANA 5		SESIÓN 5B	
<b>Tema</b>	Redacción Grupal 2 (RG2)		
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta una carta electrónica como evaluación grupal.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<p><b>Video motivador</b></p> <p><b>E. LAS TARJETAS DE DÉBITO MONOPOLY 2</b></p>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
<p>1. Tarjetas de débito de Monopolio</p> <p>2. Lectora de tarjetas</p>		<p>1 y 2 son materiales facilitados por el docente.</p>	
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación grupal RG2, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Este se visualizará hasta 5 minutos antes de empezar la hora del examen, ya que no se quiere interferir en su concentración previa.</li> </ul>		<p>El video seleccionado intenta romper la tensión que puedan sentir los estudiantes. A través de la risa, se los predispone a una mejor actitud frente al examen.</p>	
<p><b>Tiempo: no determinado</b></p> <p><b>E1. El docente tiene registro de los puntos obtenidos por las participaciones de cada alumno y de cada equipo. Cada equipo tiene una tarjeta de débito del juego Monopolio. En ella se acumulan los puntos obtenidos durante la semana 4 y 5.</b></p>		<p>Los alumnos ya están familiarizados con el uso de las tarjetas, lo cual facilitarán los canjes. Se exige que los alumnos tengan sus materiales del</p>	

<p><b>E2. Antes de empezar el examen, el docente les entrega sus tarjetas y les indica los cuatro momentos en los que podrán usarlas para realizar canjes. Cada equipo debe dejar sus fólderes del curso en una carpeta ubicada frente a la pizarra.</b></p> <p><b>E3. Cuando llega el momento, cada equipo puede elegir a un integrante para realizar el canje. Este pasará al frente y podrá revisar, en su fólder, durante tres minutos, el material que estime conveniente: fuentes, modelos de textos, información teórica, cuadros de conectores y otros. Solo pueden leer, no pueden escribir datos.</b></p>	<p>curso en un fólder a fin de fomentar la organización y la planificación.</p>
---	---

SEMANA 6		SESIÓN 6A	
<b>Tema</b>	El informe de recomendación		
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno identifica la estructura del informe de recomendación y elabora un esquema de producción para la elaboración de uno.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>H. Desafío “ORIGAMI INDIVIDUAL”</b>		
	<b>IDENTIFICANDO LAS IDEAS CON COLORES</b>		
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
1. Hojas bulky 2. Espadas de colores 3. Celulares 4. Fuentes impresas		1, 3 y 4 son materiales facilitados por el docente.	
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	
Tiempo: 10 minutos H1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón recogen la separata y reciben la mitad de una hoja A4.		<i>JJ.RR: 7° reto (individual). Origami individual</i>	

<p>H2. Se les invita a través del origami confeccionen un avión que pueda volar antes de que empiece la clase.</p> <p>H3. Una vez creado, debe lanzarlo en la parte de atrás del salón y debe poder volar alguna distancia corta para obtener el puntaje para su país.</p> <p>H4. Se observan planificación, diseño, estrategia de lanzamiento, modificación del diseño y del lanzamiento, perseverancia.</p>	<p>La mayoría no forma uno desde hace mucho tiempo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente presenta las partes del informe de recomendación utilizando espadas de StarWars para señalar la idea principal (rojo), secundarias (azul) y terciarias (verde).</li> <li>- Si bien es otro texto expositivo, el planteamiento de los párrafos es diferente a los dos primeros textos evaluados. Por ello, es importante una nueva dinámica de identificación de las ideas.</li> <li>- Se invita a los alumnos a pasar a la pizarra para identificar y señalar, con las espadas de colores, las ideas de cada párrafo.</li> </ul>	<p>Se despierta el interés de los estudiantes al ver las espadas y el uso que se les da a estas.</p>
<p>Tiempo: 8-10 minutos</p> <p>B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión.</p> <p>B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a>.</p> <p>B3. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas.</p> <p>B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.</p>	<p><i>JJ.RR: 5* prueba en equipo. El informe de recomendación 5 km.</i></p> <p>Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.</p>

SEMANA 6		SESIÓN 6B	
<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre el informe de recomendación y revisión del texto.		
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno redacta un informe de recomendación respetando su estructura y características.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>A. “CREANDO CON LEGO PERSONALIZADO”</b>		
	<b>C. “RECONOCIENDO LUGARES 1”</b>		
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Minifiguras Lego</li> <li>2. Hojas bulky</li> <li>3. PPT</li> </ol>		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.	
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	

<p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>A1. Se ejecuta al iniciar la clase, antes de que los alumnos redacten el texto correspondiente a la sesión. Es un trabajo individual.</p> <p>A3. Cada estudiante recibe una cajita de piezas lego. A diferencia de las otras ocasiones, esta vez se guiará de un manual para armar alguna de las figuras propuestas</p> <p>A4 Se les invita a que tomen foto a lo armado y que lo suban al <i>Foro Lego</i> en Canvas. La hoja bulky sirve como base.</p>	<p>La caja que recibe cada alumno coincide con el color de su equipo del proyecto RR.FF.</p> <p>Se espera que los alumnos se concentren en el trabajo bajo presión, ya que la siguiente evaluación será individual.</p>
<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>C1. Antes de concluir la sesión, se realiza esta breve dinámica de equipo.</p> <p>C2. Se entrega una hoja a cada equipo, en la cual deberán escribir el nombre de los lugares que irán apareciendo en cada una de las diapositivas.</p> <p>C3. Los lugares seleccionados corresponden a distintas categorías relacionadas con el tema a tratar en la semana y otros</p>	<p><b>JJ.RR: 8° reto (equipo). Lugares</b></p> <p>Tercera versión de la dinámica con un rubro diferente al anterior. Incluye personalidades referentes al tema.</p>
<p>Tiempo: 2 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos”</p> <p>G2. Se les invita a subir las fotos de sus redacciones individuales trabajadas en clase.</p>	<p>A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.</p>

SEMANA 7		SESIÓN 7A	
<b>Tema</b>	El diagrama de Ishikawa (causa-efecto) como estrategia para el manejo de fuentes Revisión de fuentes para la Práctica Calificada 1 (PC1)		
<b>Logro de sesión</b>	Al terminar la sesión, el estudiante comprende y organiza las ideas de las fuentes que revisa a partir de la elaboración del diagrama de Ishikawa.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío: “JUEGOS DE ANTAÑO”</b>		
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>		
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taps y yaxes</li> <li>2. Celulares</li> <li>3. Fuentes impresas</li> </ol>		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.	
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	

<p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con la propuesta de dos tipos de juegos: taps y yaxes.</p> <p>F2. Cada alumno cuenta con 20 segundos (10 por juego) para acumular puntos para su equipo. Juegan dos estudiantes a la vez.</p> <p>F3. En el primer caso, deben voltear los taps que se encuentran al borde de la carpeta; en el segundo caso, recogen la mayor cantidad de yaxes.</p> <p>F4. Se observa rapidez, la reacción a retos no convencionales, la precisión.</p>	<p><b>JJ.RR:</b> <b>9°reto(individual).</b> <b>Juegos de antaño</b></p> <p>La mayoría no ha jugado estos juegos desde hace mucho tiempo. Se presenta como sorpresa.</p>
<p>Tiempo: 8-10 minutos</p> <p>B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa.</p> <p>B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> y se registran con su país y el número designado.</p> <p>B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas.</p> <p>B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.</p>	<p><b>JJ.RR: 6° prueba en equipo. El informe de recomendación 10 k m.</b></p> <p>Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.</p>
<p>Tiempo: 2 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: "Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos"</p> <p>G2. Se les invita a subir las fotos de sus esquemas de comprensión en la red social del curso.</p>	<p>A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.</p>

SEMANA 7		SESIÓN 7B	
<b>Tema</b>	Práctica Calificada 1 (PC1)		
<b>Logro de sesión</b>	Al terminar la sesión, el estudiante redacta un informe de recomendación a partir de las fuentes analizadas.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>Video motivador</b>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	

Descripción de la metodología	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación grupal PC1, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Este se visualizará hasta 5 minutos antes de empezar la hora del examen, ya que no se quiere interferir en su concentración previa.</li> </ul>	<p>El video seleccionado intenta romper la tensión que puedan sentir los estudiantes. A través de la risa, se los predispone a una mejor actitud frente al examen.</p>

SEMANA 8		SESIÓN 8A	
<b>Tema</b>	Retroalimentación de la Práctica Calificada 1 (PC1)		
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno reescribe la Práctica Calificada 1 a partir de las correcciones planteadas por el docente.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “ARMADO CON PALITOS DE FÓSFORO”</b>		
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	

<p>1. Bolsa con palitos de fósforo 2. Hojas bulky</p>	<p>1 y 2 son materiales facilitado por el docente.</p>
<p align="center"><b>Descripción de la metodología</b></p>	<p align="center"><b>Observaciones</b></p>
<p>Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con una manta con palitos de fósforo. F2. Se les invita, voluntariamente, a tomar una hoja y la cantidad de palitos que crean conveniente para el armado de una de las figuras sencillas presentadas en una lista. F4. Cada estudiante trabaja en su lugar con un tiempo límite de 5 minutos. Se les pide fotografiar su creación para subirla en la red social del</p>	<p><i>JJ.RR: 10*reto(equipo). Armado con palitos de fósforo</i></p> <p>Se espera activar la creatividad de los alumnos y predisponerlos para la reescritura de su texto.</p>
<p>Tiempo: 10 minutos I1. Antes de concluir la clase, se presenta la red social del tercer proyecto: “El club S.E.M.A.F.O.R.O.” I2. Se les invita a estar atentos a su entorno, a los medios de comunicación, redes sociales y otros a fin de detectar errores ortográficos, de redacción y/o de sentido I3. Se explica que deben registrar el hallazgo a través de una fotografía y subirlas en la red social del curso.</p>	<p>A diferencia de los otros dos proyectos, este se desarrolla de forma personal y fuera de clase.</p>

SEMANA 8		SESIÓN 8B	
<b>Tema</b>	La argumentación		
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno redacta un párrafo argumentativo tomando en cuenta las características de la argumentación.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “PING PONG ENCAJE”</b>		
	<b>H. Desafío “ORIGAMI GRUPAL”</b>		
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>		

Materiales	Observaciones
1. Juego de pesca imantado 2. Celulares 3. Fuentes impresas 4. PPT	1, 3 y 4 son materiales facilitados por el docente.
Descripción de la metodología	Observaciones
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con el juego de ping pong encaje F2. Se ponen de acuerdo y cada equipo juega durante 30 segundos. Se cuenta con una base de cartón y 12 pelotitas entre blancas y anaranjadas F3. Se observa la precisión, la coordinación en equipo y el replanteamiento de estrategias, trabajo bajo presión	<b>JJ.RR: 11*reto(equipo). Ping Pong encaje</b>  La mayoría tampoco ha jugado este juego. Se presenta como sorpresa.
Tiempo: 5 minutos H1. Antes de empezar con la redacción planificada, se forman los equipos y se les entrega una hoja a cada integrante. H2. Cada equipo elige a un coordinador, quien será el que lea a los otros las instrucciones del armado de la figura elegida. H3. Los demás arman siguiendo las indicaciones. Ellos pueden colaborar con los otros aclarando o planteando modificaciones, pero no pueden tocar su armado. H4. Al final se verifica el logro o avance de la actividad. H5. Se observa liderazgo, comunicación efectiva, paciencia, escucha activa	<b>JJ.RR: 12* reto (equipo). Origami</b>  Segunda versión de la dinámica con un rubro diferente al anterior.
Tiempo: 2 minutos G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos” G2. Se les invita a subir la foto de sutextoredactado en la red social del curso.	A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

SEMANA 9		SESIÓN 9A	
<b>Tema</b>	El texto argumentativo		
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno reconoce la estructura del texto argumentativo y elabora un esquema de producción para la redacción de uno.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>J. Desafío “TENIS DE MESA EN EQUIPO”</b>		
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>		

<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
<b>Materiales</b>	<b>Observaciones</b>
1. Minimesa de pingpong 2. Celulares 3. Fuentes impresas	1, 3 y 4 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>	<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos J1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con una minimesa de ping pong. J2. Cada país se pone de acuerdo y juegan 2 jugadores por vez. J3. A diferencia del pingpong ordinario, aquí no compite uno contra otro. Los dos jugadores deben coordinar de modo que logren conectar la mayor cantidad de golpes intercalados sin que la pelotita toque el piso J3. Se observa la coordinación, agilidad corporal, comunicación efectiva, replanteamiento de estrategias	<i>JJ.RR:</i> <i>13°reto(individual).</i> <i>Apunta y derriba</i>  Sorprende porque no se siguen las reglas del ping pong. No se busca ganar al otro, sino coordinar con él para ganar juntos.
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión basados en las fuentes. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> . B3. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas.	<i>JJ.RR: 7° prueba en equipo. La argumentación 400 m.</i>  Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.
Tiempo: 2 minutos G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos” G2. Se les invita a subir las fotos de sus esquemas de comprensión trabajados en clase.	A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

<b>SEMANA 9</b>	<b>SESIÓN 9B</b>
<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre el texto argumentativo y revisión del texto
<b>Logro de sesión</b>	El alumno redacta un texto argumentativo, respetando su estructura y sus características, a partir de un esquema de producción.
<b>Detalles de la sesión</b>	
<b>Metodologías Participativas</b>	<b>A. “CREANDO CON PIEZAS Y MINIFIGURAS LEGO”</b>

<b>Aplicadas</b>	<b>C. “RECONOCIENDO A LOS PERSONAJES 3”</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Piezas y minifiguras Lego 2. Hojas bulky		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 8 minutos A1. Se ejecuta al iniciar la clase. Se forman en equipos. A3. Se entregan dos minifiguras a cada equipo. Según sus detalles, eligen las piezas para el armado A4. En cinco minutos, deben crear un lugar o ambiente donde esos dos personajes puedan encontrarse A6. Se les invita a que tomen foto a texto con los personajes y que lo suban al <i>Foro Lego</i> en Canvas. Además, explican la relación de escenario y personajes (en casa).		Se espera que, con la experiencia anterior, el texto creado sea más fluido y la participación de los integrantes sea mayor.
Tiempo: 5 minutos C1. Antes de concluir la sesión, se realiza esta breve dinámica de equipo. C2. Se entrega una hoja a cada equipo, en la cual deberán escribir el nombre de los personajes que irán apareciendo en cada una de las diapositivas. C3. Los personajes seleccionados corresponden a distintas categorías: cantantes, escritores, héroes, deportistas, actores, etc.		<b>JJ.RR: 14° reto (equipo).          Personajes</b>  Cuarta versión de la dinámica con un rubro diferente al anterior. Incluye personalidades referentes al tema.
Tiempo: 2 minutos G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos” G2. Se les invita a subir las fotos de su esquema de comprensión a la red social del curso.		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

<b>SEMANA 10</b>		<b>SESIÓN 10A</b>
<b>Tema</b>	El comentario de texto como estrategia para el manejo de fuentes Revisión de fuentes para la Redacción Grupal 3 (RG3)	
<b>Logro de sesión</b>	Al término de la sesión, el alumno será capaz de comentar un texto con claridad y precisión a partir de la identificación de las características básicas del comentario.	
<b>Detalles de la sesión</b>		

<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>D. Desafío “TORRE JENGA XL”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RFFF)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Torre Jenga XL 2. Celulares 3. Fuentes impresas		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos D1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con una torre JengaXL frente a la pizarra. D2. Se les invita a ubicarse y, voluntariamente, participar del reto con su equipo de trabajo. Cada grupo tiene un minuto para participar. D3. Se les da las indicaciones y se toma el tiempo. Uno por uno, cada equipo va pasando hasta que llegue el momento de iniciar la clase. D4. Se observa trabajo de cada equipo: comunicación, toma de decisiones, liderazgo, coordinación bajo presión, entre otros. Se espera que esto ayude para el trabajo en equipo de esta sesión.		<i>JJ.RR: 7° reto (equipo). Torre Jenga XL</i>  Las piezas del Jenga XL son bastante grandes, por lo que sorprende el tamaño de la torre. Cuentan con las mismas indicaciones que el primer reto jenga, pero esta vez
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión basados en las fuentes. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> . B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.		<i>JJ.RR: 8° prueba en equipo. La argumentación 5 k m.</i>  Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.
Tiempo: 2 minutos G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos” G2. Se les invita a subir las fotos de sus esquemas de comprensión en la red social del curso.		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

<b>SEMANA 10</b>		<b>SESIÓN 10B</b>
<b>Tema</b>	Redacción Grupal 3 (RG3)	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta un texto argumentativo a partir de una controversia propuesta.	

<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>Video motivador</b>	
	<b>E. DINÁMICA DE CANJE</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación grupal RG3, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Este se visualizará hasta 5 minutos antes de empezar la hora del examen, ya que no se quiere interferir en su concentración previa.</li> </ul>		El video seleccionado intenta romper la tensión que puedan sentir los estudiantes. A través de la risa, se los predispone a una mejor actitud frente al examen.
<p><b>Tiempo: no determinado</b></p> <p><b>E1. El docente tiene registro de los puntos obtenidos por las participaciones de cada alumno y de cada equipo durante las semanas 9 y 10.</b></p> <p><b>E2. Antes de empezar el examen, cada equipo debe dejar sus fólderes del curso en una carpeta ubicada frente a la pizarra.</b></p> <p><b>E3. Cuando llega el momento, cada equipo puede elegir a un integrante para realizar el canje. Este pasará al frente y podrá revisar, en su fólder, durante tres minutos, el material que estime conveniente: fuentes, modelos de textos, información teórica, cuadros de conectores y otros. Solo pueden leer, no pueden escribir datos.</b></p>		Ya no se emplean las tarjetas monopoly. El docente lleva la puntuación en un registro auxiliar. Se exige que los alumnos tengan sus materiales del curso en un fólder a fin de fomentar la organización y la planificación.

<b>SEMANA 11</b>	<b>SESIÓN 11A</b>
<b>Tema</b>	El texto contraargumentativo

<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno elabora el esquema de producción de un texto contraargumentativo considerando su estructura.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “LABERINTO”</b>	
	<b>IDENTIFICANDO LAS IDEAS CON COLORES</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laberinto de madera y varios de cartulina</li> <li>2. Espadas de colores de StarWars</li> <li>3. Celulares</li> <li>4. Fuentes impresas</li> </ol>		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con varios juegos de laberinto. Varios son pequeños y de recorrido corto y otro es de recorrido largo.</p> <p>F2. Cada estudiante elige el tipo de laberinto con el que desea participar durante 30 segundos.</p> <p>F3. Se observa la precisión, la paciencia, el cálculo.</p>		<p><b>JJ.RR:</b> 16*reto(individual). <i>Laberinto</i></p> <p>La mayoría no lo ha jugado desde hace mucho tiempo. Se presenta como un reto individual</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente presenta el párrafo del texto contraargumentativo con las espadas de StarWars para señalar las ideas.</li> <li>- Se invita a los alumnos a pasar a la pizarra para identificar y señalar, con las espadas de colores, las ideas de cada párrafo.</li> </ul>		Se despierta el interés de los estudiantes al ver las espadas y el uso que se les da a estas.
<p>Tiempo: 8-10 minutos</p> <p>B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión basados en las fuentes.</p> <p>B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a>.</p> <p>B3. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas.</p> <p>B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas.</p>		<p><b>JJ.RR:</b> 9* prueba en equipo. <i>La contraargumentación I km.</i></p> <p>Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.</p>
<p>Tiempo: 3 minutos</p> <p>I1. Al final de la clase, se les recuerda seguir encontrando los errores indicados y subirlos en las redes sociales.</p> <p>I2. Se muestran las fotos más destacadas que los estudiantes hayan registrado, así como las que el docente pueda haber encontrado.</p>		Se pide la participación de los estudiantes para comentar la forma correcta de los errores.

SEMANA 11

SESIÓN 11B

<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre el texto contraargumentativo y revisión del texto.	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta un texto contraargumentativo a partir de una controversia.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>B. “CREANDO CON MINIFIGURAS LEGO 3”</b>	
	<b>C. “RECONOCIENDO LUGARES 2”</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Piezas y minifiguras Lego</li> <li>2. Hojas bulky</li> </ol>		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<p>Tiempo: 8 minutos</p> <p>A1. Se ejecuta al iniciar la clase. Se forman en equipos.</p> <p>A3. Se entregan dos minifiguras a cada equipo.</p> <p>A4. En base a las características de estos, deben proponer un tema sobre el cual cada uno asuma una postura a favor o en contra y el otro debe contraargumentarla.</p> <p>A6. Completan un cuadro con los datos solicitados.</p> <p>A7. Se les invita a que tomen foto al cuadro con los personajes y que lo suban al <i>Foro Lego</i> en Canvas.</p>		El tema controversial a elegir, cada equipo lo propone. Debe guardar relación con las características de alguno de los personajes.
<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>C1. Antes de concluir la sesión, se realiza esta breve dinámica de equipo.</p> <p>C2. Se entrega una hoja a cada equipo, en la cual deberán escribir el nombre de los lugares que irán apareciendo en cada una de las diapositivas.</p> <p>C3. Los lugares seleccionados corresponden a distintas categorías relacionadas con el tema a tratar en la semana y otros</p>		<p><b>JJ.RR: 17° reto (equipo). Lugares</b></p> <p>Quinta versión de la dinámica con un rubro diferente al anterior. Incluye lugares referentes al tema.</p>
<p>Tiempo: 2 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos”</p> <p>G2. Se les invita a subir las fotos de su texto redactado en la red social del curso.</p>		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

SEMANA 12		SESIÓN 12A
<b>Tema</b>	La red conceptual como estrategia para el manejo de fuentes Revisión de fuentes para la Redacción Grupal 4 (RG4)	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno elabora una red conceptual como insumo para redactar un texto contraargumentativo.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “CARTAS NERVIOSAS”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Naipes 2. Celulares 3. Fuentes impresas		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con los naipes en una carpeta frente a la pizarra. F2. Se forman equipos de tres alumnos de diferente país asignado para competir entre ellos F3. Se juega con las características del juego llamado <i>Nervioso</i> . Quien reúna menos cartas gana el versus y le da puntos a su país. F3. Se observa la concentración, la rapidez, manejo de la ansiedad		<b>JJ.RR: 18°reto(versus). Cartas nerviosas</b>  A diferencia de los otros retos, este es una competencia en la cual se enfrentan unos contra otros
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> . B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.		<b>JJ.RR: 10° prueba en equipo. La contraargumentación 10 km.</b>  Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.
Tiempo: 2 minutos G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos” G2. Se les invita a subir las fotos de sus esquemas de comprensión en la red social del curso.		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

SEMANA 12		SESIÓN 12B
<b>Tema</b>	Redacción Grupal 4 (RG4)	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta un texto contraargumentativo a partir de una controversia propuesta.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>Video motivador</b>	
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>	
	<b>E. DINÁMICA DE CANJE</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación grupal RG3, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Este se visualizará hasta 5 minutos antes de empezar la hora del examen, ya que no se quiere interferir en su concentración previa.</li> </ul>		El video seleccionado intenta romper la tensión que puedan sentir los estudiantes. A través de la risa, se los predispone a una mejor actitud frente al examen.
<p>Tiempo: 3 minutos</p> <p>II. Antes de iniciar el examen se les recuerda seguir participando en el Club S.E.M.A.F.O.R.O.</p>		
<p><b>Tiempo: no determinado</b></p> <p><b>E1. El docente tiene registro de los puntos obtenidos por las participaciones de cada alumno y de cada equipo durante las semanas 11 y 12.</b></p> <p><b>E2. Antes de empezar el examen, cada equipo debe dejar sus fólderes del curso en una carpeta ubicada frente a la pizarra.</b></p> <p><b>E3. Cuando llega el momento, cada equipo puede elegir a un integrante para realizar el canje. Este pasará al frente y podrá revisar, en su fólder, durante tres minutos, el material que estime conveniente: fuentes, modelos de textos, información teórica, cuadros de conectores y otros. Solo pueden leer, no pueden escribir datos.</b></p>		Ya no se emplean las tarjetas monopoly. El docente lleva la puntuación en un registro auxiliar. Se exige que los alumnos tengan sus materiales del curso en un fólder a fin de fomentar la organización y la planificación.

SEMANA 13		SESIÓN 13A
<b>Tema</b>	El artículo de opinión: características y estructura	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el estudiante reconoce las características básicas y la estructura del artículo de opinión.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>J. Desafío “TIRO AL ARCO”</b>	
	<b>F. Desafío “TORRE DE AVATONS”</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Miniarco de fútbol 2. Avatons		1 y 2 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos J1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con un miniarco de fútbol. J2. Cada país se pone de acuerdo y juegan 2 jugadores por vez. J3. A diferencia del pingpong ordinario, aquí no compite uno contra otro. Los dos jugadores deben coordinar de modo que logren conectar la mayor cantidad de golpes intercalados sin que la pelotita toque el piso J4. Se observa la coordinación, agilidad corporal, comunicación efectiva, replanteamiento de estrategias		<b>JJ.RR:</b> <b>19°reto(individual). Tiro al arco</b>  Sorprende porque no se siguen las reglas del ping pong. No se busca ganar al otro, sino coordinar con él para ganar juntos.
Tiempo: 10 minutos F1. Se juega 20 minutos antes de terminar la clase. F2. Mientras los estudiantes continúan trabajando lo programado en la sesión, se invita a uno por uno para que, voluntariamente, cumpla el reto de los avatons durante 10 segundos. F3. Debe estimar cuantas fichas de avatons puede unir y levantar con dos dedos. Para ganar, debe mantenerlo en el aire durante tres segundos. F3. Se observa la precisión, concentración, estimación		<b>JJ.RR:</b> <b>20°reto(individual). Torre de avatons</b>  A diferencia de los otros retos, este es una competencia en la cual se enfrentan unos contra otros

SEMANA 13		SESIÓN 13B
<b>Tema</b>	El artículo de opinión: lenguaje subjetivo y expresiones idiomáticas	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el estudiante usa expresiones idiomáticas en su redacción.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “APUNTA Y DERRIBA”</b>	
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Minifiguras Lego 2. Minicampo 3. Canicas		1 y 2 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con un minicampo ubicado en una mesa. Se les explica la mecánica: apuntar y derribar todas las minifiguras posibles en 20 segundos. F2. Se ponen de acuerdo y juegan 2 a la vez. F3. Se observa la puntería, el replanteamiento de estrategias, concentración		<b>JJ.RR:</b> <b>21°reto(individual).</b> <b>Apunta y derriba</b>  La mayoría tampoco ha jugado este juego. Se presenta como sorpresa.
Tiempo: 3 minutos I1. Antes de iniciarla actividad de redacción, se les recuerda seguir encontrando los errores indicados y subirlos en las redes sociales. I2. Se muestran las fotos más destacadas que los estudiantes hayan registrado, así como las que el docente pueda haber encontrado.		Se pide la participación de los estudiantes para comentar la forma correcta de los errores.
Tiempo: 2 minutos G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos” G2. Se les invita a subir las fotos de su texto redactado en la red social del curso.		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.

SEMANA 14		SESIÓN 14A
<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre el artículo de opinión y revisión del texto	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el estudiante elabora el esquema de producción de su artículo de opinión considerando sus características y estructura.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “CUBOS DE ENCAJE”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
	<b>C. “RECONOCIENDO OBJETOS”</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Cubos de encaje 2. Celulares 3. Fuentes impresas		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con 5 diferentes tipos de cubos de encaje en una mesa F2. Voluntariamente, eligen uno e intentan resolver el reto interno del cubo. Pueden resolver hasta un máximo de dos en un minuto. F3. Se cuentan con 15 ejemplares, de modo que juegan varios a la vez. F3. Se observa la precisión, la paciencia, la estrategia		<b>JJ.RR:</b> <b>22°reto(individual).</b> <b>Cubos de encaje</b>  La mayoría no ha visto este tipo de a juego. Se presenta como sorpresa.
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> y se registran con su país y el número designado. B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas. B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.		<b>JJ.RR: 11° prueba en equipo. El artículo de opinión 5 km.</b>  Los alumnos que no cuenten con celular o no dispongan de internet y no puedan jugar de manera virtual, colaboran con su equipo con los datos que leyó y/o buscando las respuestas en la fuentes.
Tiempo: 5 minutos C1. Antes de concluir la sesión, se realiza esta breve dinámica de equipo. C2. Se entrega una hoja a cada equipo, en la cual deberán escribir el nombre de los objetos que irán apareciendo en cada una de las diapositivas.		<b>JJ.RR: 23° reto (equipo).</b> <b>objetos</b>

C3. Los objetos seleccionados corresponden a distintos rubros o tiempos.	Sexta versión de la dinámica con un rubro diferente al anterior.
--	--

SEMANA 14		SESIÓN 14B
<b>Tema</b>	Ejercicio de transferencia sobre el artículo de opinión y revisión del texto	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta un artículo de opinión de cuatro párrafos (I-D-D-C), a partir de los esquemas elaborados en la sesión anterior.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>B. “CREANDO CON LEGO PERSONALIZADO”</b>	
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>	
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Cajitas personales de Lego		1 es material facilitado por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>A1. Se ejecuta al iniciar la clase, antes de que los alumnos redacten el texto correspondiente a la sesión. Es un trabajo individual.</p> <p>A3. Cada estudiante recibe una cajita de piezas lego. Empezará a armar una figura propuesta en el manual A diferencia de la primera vez, solo podrá usarlo durante los cuatro primeros minutos. Sin haberlo explicado, el docente retira los manuales de cada uno. Deben concluir el armado con los recuerdos de la imagen.</p> <p>A4 Se les invita a que tomen foto a lo armado y que lo suban al <i>Foro Lego</i> en Canvas.</p>		<p>La caja que recibe cada alumno coincide con el color de su equipo del proyecto RR.FF.</p> <p>Se espera que los alumnos se concentren en el trabajo bajo presión, ya que la siguiente evaluación será individual.</p>
<p>Tiempo: 2 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos”</p> <p>G2. Se les invita a subir las fotos de sus redacciones individuales trabajadas en clase.</p>		A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.
<p>Tiempo: 3 minutos</p> <p>I1. Al final de la clase, se les recuerda seguir encontrando los errores indicados y subirlos en las redes sociales.</p> <p>I2. Se muestran las fotos más destacadas que los estudiantes hayan registrado, así como las que el docente pueda haber encontrado.</p>		Se pide la participación de los estudiantes para comentar la forma correcta de los errores.

--	--

SEMANA 15		SESIÓN 15A	
<b>Tema</b>	Revisión de fuentes para la Práctica Calificada 2 (PC2)		
<b>Logro de sesión</b>	Al terminar la sesión, el estudiante selecciona la información pertinente de las fuentes para la elaboración de un organizador gráfico, el cual servirá como insumo para la PC2.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “ROMPECABEZAS DE FRASES IDIOMÁTICAS”</b>		
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>		
	<b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
1. Piezas de cartulina de los rompecabezas 2. Hojas bulky 3. Celulares 4. Fuentes impresas		1 y 3 son materiales facilitados por el docente.	
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	
Tiempo: 5 minutos F1. Luego de presentada la sesión, los alumnos se forman en equipos F2. Se les entrega un sobre con las piezas de varios rompecabezas. Cada una contiene una palabra. F3. Las piezas forman expresiones idiomáticas. Cada equipo debe intentar encontrar la mayor cantidad posible. F4. Escriben en una hoja las expresiones encontradas. F3. Se observa la concentración, el trabajo en equipo, conocimientos previos, deducciones,		<b>JJ.RR:</b> <b>24*reto(grupal)Rompecabezas</b>  A diferencia de los otros retos, este es una competencia en la cual se enfrentan unos contra otros	
Tiempo: 8-10 minutos B1. Empieza en la segunda mitad de la sesión, antes de la elaboración de los esquemas de comprensión, los cuales se basarán en las fuentes que ellos deben haber leído en casa. B2. Los equipos ya formados ingresan a <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> .		<b>JJ.RR: 12* prueba en equipo. El artículo de opinión 10 km.</b>  Los alumnos participan de forma virtual y/o con las fuentes.	

<p>B3. Una vez registrados todos, se inicia el juego de preguntas y respuestas. Tras finalizar cada pregunta, se aprovecha en realizar preguntas a los equipos sobre el tema tratado en esta. De este modo, se aclaran dudas y se complementan ideas antes de la elaboración de los esquemas.</p> <p>B4. Se anuncian a los ganadores de las medallas simbólicas: oro plata y bronce, tanto a ganadores individuales como a ganadores por equipos.</p>	
<p>Tiempo: 2 minutos</p> <p>G1. Al final de la clase, se les recuerda su participación en el proyecto: “Redactores Fantásticos y dónde encontrarlos”</p> <p>G2. Se les invita a subir las fotos de sus esquemas de comprensión en la red social del curso.</p>	<p>A diferencia del proyecto anterior que se basa en la comprensión, este se basa en la producción de textos.</p>

SEMANA 15		SESIÓN 15B	
<b>Tema</b>	Práctica Calificada 2 (PC2)		
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el alumno redacta un artículo de opinión a partir de una controversia propuesta.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<p><b>Video motivador</b></p> <p><b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b></p>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación grupal PC2, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Este se visualizará hasta 5 minutos antes de empezar la hora del examen, ya que no se quiere interferir en su concentración previa.</li> </ul>		<p>El video seleccionado intenta romper la tensión que puedan sentir los estudiantes. A través de la risa, se los predispone a una mejor actitud frente al examen.</p>	
<p>Tiempo: 3 minutos</p> <p>II. Antes de iniciar el examen se les recuerda seguir participando en el Club S.E.M.A.F.O.R.O.</p>			

SEMANA 16		SESIÓN 16A
<b>Tema</b>	Revisión de fuentes para el Examen Final	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el estudiante elabora un organizador gráfico sobre las fuentes de información, el cual empleará en el examen final como apoyo para su redacción.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>F. Desafío “APUNTA Y ENSARTA”</b>	
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>	
	<b>K. FILMACIÓN VIDEO DE COMENTARIOS (retos de los JJ.RR.)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Agujas e hilo 2. PPT 3. Filmadora		1, 2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
Tiempo: 10 minutos F1. Empieza 10 minutos antes de la clase. Los alumnos van llegando al salón y se encuentran con una mesa con una bandeja con hilos y agujas. F2. Voluntariamente, participan intentando ensartar el hilo en la aguja y hacerle un nudo. Cada alumno cuenta con 30 segundos para lograrlo. F3. Se contarán con 10 agujas y varios hilos, de modo que juegan varios a la vez. F3. Se observa la precisión, la paciencia, el pulso		<b>JJ.RR:</b> <b>25°reto(individual)</b> <b>Apunta y ensarta</b> Es una actividad muy conocida, pero muy poco practicada por los estudiantes.
Tiempo: 3 minutos I1. Antes de iniciar la actividad de revisión de fuentes, se les recuerda seguir encontrando los errores indicados y subirlos en las redes sociales. I2. Se muestran las fotos más destacadas que los estudiantes hayan registrado, así como las que el docente pueda haber encontrado.		Se pide la participación de los estudiantes para comentar la forma correcta de los errores.
Tiempo: 5 minutos		Previamente, todos los alumnos han desarrollado

<p>K1. Mientras los estudiantes van trabajando, se designa a algunos de ellos para la filmación de un video de 1 o 2 minutos.</p> <p>K2. En este, manifiestan sus apreciaciones sobre los retos presentados en clase</p>	<p>la última encuesta sobre estos métodos participativos.</p>
--	---

SEMANA 16		SESIÓN 16B
<b>Tema</b>	Revisión de fuentes para el Examen Final	
<b>Logro de sesión</b>	Al finalizar la sesión, el estudiante elabora un organizador gráfico sobre las fuentes de información, el cual empleará en el examen final como apoyo para su redacción.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>Videos motivadores</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
	<b>K. FILMACIÓN VIDEO DE COMENTARIOS (Kahoot de los JJ.RR.)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
<p>1. Celulares</p> <p>2. Fuentes impresas</p> <p>3. Filmadora</p>		2 y 3 son materiales facilitados por el docente.
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar la evaluación la clase, el docente proyecta durante dos o tres minutos un video. Este podrá ser apreciado por los alumnos que se encuentran esperando.</li> <li>- Una vez iniciada la clase, el docente proyecta dos minivideos referidos a la importancia de la ortografía</li> </ul>		Los dos últimos videos duran 3 minutos cada uno.
<p>Tiempo: 8-10 minutos</p> <p>B1. Empieza luego de presentado el logro de la sesión..</p> <p>B2. Es un torneo relámpago basado en las fuentes del examen final. Lo cual servirá como repaso para puntualizar las ideas más importantes.</p> <p>B3. A diferencia de las anteriores versiones, esta se jugará de manera individual.</p> <p>B4. Se anuncian a los tres ganadores.</p>		<p><b>JJ.RR: Torneo relámpago sobre El artículo de opinión.</b></p> <p>Los puntajes obtenidos no se consideran para la premiación final.</p>

<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>K1. Mientras los estudiantes van trabajando, se designa a algunos de ellos para la filmación de un video de 1 o 2 minutos. No serán los mismos que participaron en el primer video.</p> <p>K2. En este, manifiestan sus apreciaciones sobre el aplicativo kahoot utilizado en clase.</p>	<p>Previamente, todos los alumnos han desarrollado la última encuesta sobre la metodología del aplicativo kahoot.</p>
--	---

SEMANA 17		SESIÓN 17A
<b>Tema</b>	Retroalimentación y reescritura de la Práctica Calificada 2 (PC2)	
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el alumno reescribe su Práctica Calificada 2 a partir de las correcciones planteadas por el docente.	
<b>Detalles de la sesión</b>		
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<b>Video motivador</b>	
	<b>I. “CLUB S.E.M.A.F.O.R.O”</b>	
	<b>B. “LOS JUEGOS REDAMERICANOS UTP LIMA 2019-2” (JJRR)</b>	
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>
1. Medallas y pines		
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tras presentar el logro de la sesión, se visualiza un minivideo motivador.</li> <li>- Este resume la importancia, para la vida de cada uno, de las habilidades blandas que se trabajaron a través de los retos de los Juegos Redamericanos.</li> </ul>		Se escuchan comentarios finales y se reflexiona cómo pueden aplicarlos en su vida familiar, social, laboral y académica.
<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>II. En un intermedio de la clase, se presentan los últimos logros del Club S.E.M.A.F.O.R.O.</p> <p>I2. Se les motiva a seguir participando después de concluido el ciclo.</p>		Se reconoce a los estudiantes con más fotos subidas a la red del club.

<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>B1. 10 minutos antes de acabar la clase, se realiza la premiación de los países ganadores de los Juegos Redamericanos Lima 2019-2.</p> <p>B2. Se felicita a los equipos y se les motiva a esforzarse en sus demás asignaturas.</p> <p>B3. Se anuncian a los ganadores.</p>	<p><i>JJ.RR: Premiación de los Juegos Redamericanos</i></p>
--	---

SEMANA 17		SESIÓN 17B	
<b>Tema</b>	Repaso para el Examen Final		
<b>Logro de sesión</b>	Al final de la sesión, el estudiante redacta un artículo de opinión considerando su estructura y características como repaso para el examen final.		
<b>Detalles de la sesión</b>			
<b>Metodologías Participativas Aplicadas</b>	<p><b>RECORDANDO LAS ACTIVIDADES TRABAJADAS EN CLASE</b></p> <p><b>G. “REDACTORES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos” (RRFF)</b></p>		
<b>Materiales</b>		<b>Observaciones</b>	
<p>1. PPT</p> <p>2. Constancias de ganadores</p>			
<b>Descripción de la metodología</b>		<b>Observaciones</b>	
<p>- Una vez empezada la clase, se proyecta durante 5 minutos una recopilación de fotos de todas las actividades realizadas en el ciclo.</p>		<p>Se esperan algunos comentarios o sugerencias adicionales mientras observan.</p>	
<p>Tiempo: 5 minutos</p> <p>B1. 10 minutos antes de acabar la clase, se realiza la premiación de la casa ganadora del proyecto Redactores Fantásticos.</p> <p>B2. Se felicita a todos los equipos y se destaca su esfuerzo y perseverancia durante todo el ciclo.</p>		<p><i>JJ.RR: Premiación del proyecto Redactores Fantásticos</i></p>	

<p>B3. Se recuerda todos los criterios que fueron considerados para determinar el primer puesto.</p> <p>B3. Se anuncia a la casa ganadora.</p>	
--	--

## ANEXO 2

### ANTIMICHI

Es un juego de estrategia. Sigue la mecánica del clásico juego Michi en cuanto a los turnos. La diferencia está en que se cada jugador debe colocar sus fichas en el tablero de tal forma que no haga tres en raya. Si las ubica bien, al otro jugador no le quedarán opciones de colocar para formar una línea de tres.

En el juego pueden presentarse cuatro casos que se explicarán.

X	O	X	O	X	X	O	O	O	X	O	O	X	O	X	O
					O		X	X	X	O	X	O			X
O	X	O	X	X		O		O			X	X	X	O	X
X	O	X	O	X			O	X	X	O	O	O	X	O	O

En el primer cuadro, se llenó todo el tablero. Ninguno perdió. Cuando ocurre eso, se considera Doble Triunfo y cada uno recibe 3 puntos.

En el segundo caso, el jugador con la ficha O, perdió sin necesidad de que se llegara a completar todo el tablero. El ganador recibe 3 puntos y el que perdió 0 puntos.

En el tercer y cuarto caso, cuando se han llenado catorce casilleros y nadie ha ganado, los dos jugadores están obligados a poner sus fichas hasta llenar el tablero, sin importar que uno pierda primero que el otro. En el tercer cuadro, tanto X como O perderían, pusieran donde pusieran. En ese caso se considera Doble Derrota, pero cada uno recibe 1 punto. En el cuarto cuadro, el tablero se llenará; pero solo uno puede ganar. Si le tocara jugar a X, este ganaría si supiera dónde ubicar la ficha. El jugador con O perdería de todos modos porque pusiera donde pusiera, haría tres en raya. Sin embargo, si le tocara jugar primero a O y colocara bien, ocasionaría que sea Doble derrota. Si ubicara mal, le daría el triunfo a X. El puntaje sería 3 y 0.

### ANEXO 3

#### PROYECTO INNOVADOR 2019-1

#### REDACTORES FANTÁSTICOS Y DÓNDE ENCONTRARLOS

##### 1. DATOS GENERALES

- |     |                        |   |
|-----|------------------------|---|
| 1.1 | Título del proyecto:   | Redactores fantásticos y dónde encontrarlos |
| 1.2 | Responsable:           | Docente Carlos Portocarrero Gonzales        |
| 1.3 | Curso:                 | Comprensión y redacción de textos II        |
| 1.4 | Población beneficiada: | 5 salones (180 alumnos aproximadamente)     |
| 1.3 | Tiempo de ejecución:   | de marzo a julio de 2019                    |

##### 2. JUSTIFICACIÓN

En el ciclo 2018-2, se realizó el proyecto piloto “Mundial Reda 2018”. En este, se fomentó la comprensión lectora de los textos trabajados en clase, a través del aplicativo Kahoot. A pesar de haber empezado semanas después del inicio de clases, los resultados fueron alentadores, en cuanto al interés de la lectura de los textos, antes de clase, y en cuanto al entendimiento del nivel literal. El nivel inferencial, aún debe reforzarse más.

Ante estos resultados, y en vista de la necesidad de los alumnos del turno noche de aprender creativa y lúdicamente, se plantea este nuevo proyecto que estará articulado con otras estrategias neuroeducativas aplicadas en clase.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 General**

Potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de las estrategias de neuroeducación, a fin de optimizar el logro de las competencias planteadas por el curso de comprensión y redacción de textos II.

#### **3.2 Específicos**

- Fomentar la lectura de los textos antes de clases, así como el uso de estrategias de lectura (subrayado, anotaciones)
- Incentivar la redacción de textos que demuestren fluidez, originalidad y un estilo propio.
- Mejorar la comprensión de lectura de los estudiantes a través de diversas técnicas y aplicativos interactivos.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes a través de preguntas, lecturas orales, entre otros; así como aumentar el promedio de interacción en la plataforma Canvas.
- Fomentar el trabajo en equipo, tanto con los compañeros del mismo salón, como con los estudiantes de otras secciones, horarios con los cuales comparten los mismos colores.
- Desarrollar las competencias generales (resolución de problemas, comunicación efectiva, pensamiento tecnológico, espíritu de superación y ética y ciudadanía), así como los principios pedagógicos (aprendizaje autónomo, aprendizaje basado en evidencias, aprendizaje para la era digital, aprendizaje para la diversidad de estilos y aprendizaje colaborativo) planteados por UTP.

### **4. Explicación del proyecto**

Cada salón (5), tendrá cuatro equipos entre 7 y 9 estudiantes, según estos colores:



Los estudiantes irán acumulando puntos para su respectiva casa. Estos pueden conseguirse de cuatro formas:

- a) La primera forma implica que un estudiante participe de manera voluntaria en las dinámicas propuestas para dinamizar el aprendizaje: lectura en voz alta, salida a la pizarra, ayuda a sus compañeros, o cualquier otra situación de evidencie su esfuerzo.
- b) La segunda se logrará con su participación activa de manera virtual. Una de ellas se relaciona con la plataforma Canvas, en la cual resolverá las actividades adicionales, participará en los foros de consultas y otros. Otra de ellas se refiere a la investigación y registro de errores ortográficos en la ciudad, para lo cual tendrá que subir sus evidencias (fotos) a la página de Facebook Club S.E.M.A.F.O.R.O. (Servicio Estudiantil de Mejora, Asesoría y Fomento de la Ortografía, Redacción y Oratoria)
- c) La tercera forma se realizará con el proyecto Copa América Reda 2019, usando el aplicativo Kahoot. Tal y como se trabajó en 2018, se motivará a que los alumnos lean, en casa, los textos para trabajar los ejercicios de transferencias o para las evaluaciones. De esta manera, podrán responder con mayor facilidad a las preguntas relacionadas planteadas.

- d) Los puntos también se acumularán según las notas de las evaluaciones, trabajo de organizadores visuales y elaboración de esquemas.

## **5. Premiación**

Se espera contar con el apoyo de la Dirección de humanidades a fin de poder gestionar la entrega de pines de premiación y constancias de mérito a la casa que ocupe el primer lugar en cada una de las secciones, siendo un total de 45 alumnos, aproximadamente, los que serían premiados. Sin embargo, si en una de las casas ganadoras, se encuentran estudiantes que no han participado o se involucraron esporádicamente, no podrán ser considerados en la premiación. Ello se les informará oportunamente.

Finalmente, aparte de ello, el docente responsable entregará un presente simbólico adicional a los estudiantes más destacados de cada una de las cuatro casas por salón.

## **6. Seguimiento al proyecto**

Los avances del proyecto y resultados de los estudiantes se irán registrando a través de una página de Facebook: “Redactores fantásticos y dónde encontrarlos”

Los eventos, actividades y evidencias fotográficas se irán registrando en un diario de ciclo.

Todo lo planteado forma parte de un proyecto de investigación que cumple doble función: la sustentación para el grado de maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de UTP, así como la publicación de dos artículos en plataforma Scopus. Cabe mencionar que este proyecto resultó como uno de los seis ganadores para ser financiados por UTP.

Tras un tiempo prudente luego de la culminación del proyecto, se entregará a Dirección de humanidades, un informe sobre todo lo trabajado: resultados, manual de aplicación de cada proyecto, proyecto de investigación, artículos a publicarse

Carlos Portocarrero Gonzales

c16082@utp.edu.pe

## **ANEXO 4**

### **PROYECTO *COPA AMÉRICA 2019***

#### **1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Tomando como motivación el ambiente que se vivirá por la Copa América Brasil 2019, este proyecto llamado Copa América Reda 2019 contará con la participación de cuatro salones del curso de Comprensión y redacción de textos II. En cada salón se formarán cuatro equipos, logrando un total de 16. A cada uno se le asignará uno de los países participantes en el evento deportivo, más otros cuatro del continente, a fin de formar cuatro grupos de 4 países.

Este proyecto consiste en que los estudiantes del curso puedan participar en desafíos o retos a modos de concurso en una página de Facebook. Para ello, deberán

leer, comprender e informar o comentar, los textos (escritos o audiovisuales) de las diversas fuentes que se suben a la plataforma Canvas.

Para su ejecución los alumnos utilizarán sus dispositivos móviles para jugar a través del aplicativo Kahoot. Ello tomará entre 5 y 7 minutos dentro de la clase. Este tiempo no puede ser considerado como pérdida, ya que funciona como una manera de comprobar la lectura previa de las fuentes que los alumnos deben haber realizado en casa antes de cada clase, así como un reforzamiento y comentario de estas textos, para aclarar algunas dudas.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

En clase, se brindan estrategias de comprensión para que los estudiantes puedan entender mejor la información presentada, así como poder procesarla para la posterior elaboración del esquema de comprensión y producción y la redacción del texto.

Las fuentes para el trabajo en clase se cuelgan en la plataforma Canvas tres días antes de iniciar cada semana. Lamentablemente, son pocos los alumnos que llegan a clase con una lectura previa de ellas, o peor, si leen no comprenden o no quieren leer en clase.

Ante ello, esta propuesta innovadora intenta despertar el interés por la lectura de las fuentes, a través de la dinámica del juego virtual. Se espera que los estudiantes puedan recurrir a los textos, no solo durante clase, sino antes y/o después.

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 Objetivo general**

Motivar la lectura de las fuentes propuestas para el trabajo de redacción en clase

### 3.2 Objetivos específicos

- Fomentar la participación de los alumnos a través de respuestas basadas en la comprensión de textos
- Promover el trabajo colaborativo de los alumnos de un mismo salón a fin de lograr los objetivos
- Fomentar la investigación de datos relacionados con los temas a trabajar en clase, así como de los países a los que representan.
- Promover la participación de los docentes del curso a través de su apoyo con preguntas o actividades que propongan.

## 4 RESPONSABLES DEL PROYECTO

Docente: Carlos Portocarrero Gonzales

## 5 POBLACIÓN OBJETIVO

**Beneficiarios:** estudiantes del curso de Comprensión y redacción de textos II.

## 6 CRONOGRAMA

Actividades	Fechas 2019-1
1. Difusión del proyecto a los alumnos	Semana 1 y 2 de clase (del 25/03 al 06/04)
2. Participación de todos los estudiantes. Fase de grupos I (Fuentes para la RG1)	Semana 3 de clase (del 08/04 al 13/04)
3. Participación de todos los estudiantes. Fase de grupos II (Fuentes para el ejercicio de transferencia RG2)	Semana 4 de clase (del 15/04 al 20/04)
4. Participación de todos los estudiantes. Fase de grupos III (Fuentes para la RG2)	Semana 5 de clase (del 22/04 al 27/04)
5. Participación de todos los estudiantes. Octavos de final (Fuentes para el ejercicio de transferencia y la PC1)	Semana 6 y 7 de clase (del 29/04 al 11/05)
6. Participación de los clasificados. Cuartos de final (Fuentes para el ejercicio de transferencia y la RG3)	Semana 9 y 10 de clase (del 20/05 al 1/06)
7. Participación de los clasificados. Semifinal (Fuentes para el ejercicio de transferencia y la RG4)	Semana 11 y 12 de clase (del 03/06 al 15/06)
8. Participación de los clasificados. 3° y 4° puesto (Fuentes para el ejercicio de transferencia)	Semana 14 de clase (del 24/06 al 29/06)
9. Participación de todos los estudiantes. Torneo relámpago por salón. (Repaso de textos, contenido teórico y cultura general relacionada a lo trabajado en clase)	Semana 15 de clase (del 01/07 al 06/07)
10. Participación de clasificados a la final 1° y 2° puesto (Fuentes para el Examen Final)	Semana 16 de clase (del 08/07 al 13/07)

9. Premiación	Semana 17 de clase (del 15 al 20 de julio)
---------------	---

## 7. PRESUPUESTO

Al ser un proyecto en redes sociales, no implica costos adicionales de ejecución ni de participación. Con ello, me refiero a que los estudiantes manejan planes de internet en sus celulares y con estos pueden participar.

Por otro lado, los premios, reconocimientos o recuerdos (pines u otros), correrán por parte de mi persona, los cual serán otorgados a los alumnos de los equipos que quedaron en los cuatro primeros puestos, y/o a que más hayan destacado en sus participaciones. Se intentará conversar con el departamento de deportes de la UTP a fin de solicitar un ambiente para un partido entre los ganadores (a ejecutarse en el periodo de receso entre el ciclo 2019-1 y 2019-II)

## 8. OTROS

Es importante mencionar que este proyecto forma parte de un programa investigación propuesto por mi persona para obtener el grado de maestría en docencia universitaria y gestión educativa, así como parte del Proyecto de investigación para UTP.

### NOTA:

1. La mecánica del proyecto será detallada con más precisión en la página de Facebook. Se puede visualizar los avances de la implementación del concurso en el siguiente link:

<https://www.facebook.com/Copa-Am%C3%A9rica-REDA-2019-327581038114437/>

2. Los salones o grupos de estudiantes que no alcancen a clasificar a cada una de las etapas siguientes, podrán seguir participando a fin de lograr un reconocimiento personal, pero ya no como país que sigue avanzando a la final.

**Carlos Portocarrero Gonzales**

**Código C16082**

## **ANEXO 5**

### **PROYECTO DE ORTOGRAFÍA *HORRORMÓN GO***

#### **1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto llamado Horrormón Go consiste en que los estudiantes del curso de Comprensión y redacción de textos registren en una página de Facebook, los errores ortográficos que encuentren en el día a día (al caminar por la calle, en su trabajo, en los diarios, en la televisión, en centros comerciales, etc.) Del mismo modo, encontrarán diversas actividades propuestas por los docentes en las cuales pueden participar a modo de concurso

Este proyecto no invierte tiempo de clase para su ejecución, ya que los estudiantes, registran lo que encuentran a través de sus dispositivos móviles desde cualquier lugar donde se encuentren. Sin embargo, los docentes pueden tomar unos minutos de clase

para mostrar casos que les sirvan, presentar avances, seguir promoviendo la participación

## **2. JUSTIFICACIÓN**

En clase, se brinda el apoyo y orientación para el curso, y dentro de este, se trabaja la ortografía. Sin embargo, es importante acompañar a los estudiantes en su proceso de consolidación y mejoramiento de sus conocimientos de las reglas ortográficas. Lamentablemente, los docentes los orientamos y la calle los desorienta con tantos errores. Ante ello, es importante brindar a cada estudiante, la oportunidad ser analítico de las formas de los mensajes, de modos que no solo sea un simple espectador, sino que identifique, investigue, exponga y proponga soluciones correctas para que otros no caigan en el error, creyendo que lo que se publica en cualquier parte es correcto.

Además, presenta una propuesta innovadora sobre el aprendizaje de la ortografía, cuya mecánica es conocida por la mayoría de estudiantes, debido a que se basa en el popular juego Pokemon Go.

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 Objetivo general**

Mejorar la ortografía de los alumnos del curso de Comprensión y redacción de textos

### **3.2 Objetivos específicos**

- Registrar los errores ortográficos encontrados en diversos medios
- Fomentar la investigación de las normas ortográficas pertinentes para cada caso propuesto
- Fomentar la corrección de los errores publicados por los demás participantes
- Enviar cartas a diversas instituciones, empresas u otros responsables de las publicaciones con errores ortográficos a fin de proponer y solicitar la respectiva corrección

- Reconocer el trabajo destacado de los estudiantes a través de diplomas de participación

#### 4. RESPONSABLES DEL PROYECTO

Docente: Carlos Portocarrero Gonzales

Cargo: docente del curso Comprensión y redacción de textos II

Apoyo: club S.E.M.A.F.O.R.O. (ver anexo)

#### 5. POBLACIÓN OBJETIVO

**Principales beneficiarios:** estudiantes del curso de Comprensión y redacción de textos II.

**Beneficiarios adjuntos:** estudiantes de los cursos de Nivelación de redacción y Comprensión y redacción de textos II

**Otros beneficiarios:** exalumnos de los cursos mencionados, docentes, entre otros.

#### 6. CRONOGRAMA

Este proyecto se inició como un piloto en el ciclo 2016-III y se consolidó en los ciclos 2017-I y 2017-II con diversas actividades. En este ciclo 2018-II y en adelante, se quiere retomar con fuerza este proyecto para volverlo permanente.

Actividad	Fechas
1. Difusión del proyecto entre docentes de los tres cursos mencionados	9 de abril
2. Difusión del proyecto a los alumnos de los tres cursos	16 de abril en adelante
3. Participación de los estudiantes	16 de abril en adelante
4. Elección de las entidades a las que se enviarán cartas	una vez al mes
5. Envío de cartas a las instituciones	una vez al mes
6. Premiación de los participantes destacados	Fin de cada ciclo

#### 7. PRESUPUESTO

Al ser un proyecto en redes sociales, no implica costos adicionales de ejecución ni de participación. Con ello, me refiero a que los estudiantes manejan planes de internet en sus celulares y con estos pueden participar.

Por otro lado, la impresión de los diplomas a los participantes más destacados, sí implicaría un costo si no se consiguiera el apoyo que se pediría para cubrirlo

## 8. OTROS

Se puede visualizar lo ya trabajado en el siguiente link:

<https://www.facebook.com/clubSEMAFOROUTP/>

**Carlos Portocarrero Gonzales**

**Código C16082**

### ***CLUB S.E.M.A.F.O.R.O.***

El club S.E.M.A.F.O.R.O. se creó con el fin de brindar un Servicio Especial de Mejora, Asesoría y Fomento de la Ortografía, Redacción y Oratoria, lo cual se trabajará en una parte virtual y otra presencial.

Si bien Comprensión y redacción de textos II es el último curso que llevan los alumnos, es importante seguir brindando apoyo a los estudiantes. Ellos han recibido una importante base con nuestros cursos, pero todos necesitamos una “casa” a la cual recurrir como respaldo de para resolver dudas.

Ellos podrán, de manera virtual, consultar y orientar a otros compañeros (bajo la supervisión de un docente guía). La idea es presentar a los estudiantes un espacio en el cual pueden participar de una manera segura, lúdica y novedosa.

Por otro lado, será importante empezar a tener registro de nuestros exalumnos del curso (que aún siguen estudiando) que nos permita tener datos sobre si están teniendo éxito en los textos que redactan en los diferentes cursos que les solicitan trabajar con creación de textos; si están aplicando las técnicas enseñadas; si siguen lo aprendido, pero con su estilo propio, o solo repiten estructuras preestablecidas.

Es importante mencionar que se incluye la parte de oratoria por cuanto se ha recogido la inquietud y preocupación de muchos alumnos que manifiestan la dificultad para expresarse en público y/o para crear textos orales frente a él. Ante ello, se ha pensado de manera gratuita, asesorarlos apuntando a su presentación frente a un jurado cuando deba sustentar su tesis. Vale mencionar que en la maestría de docencia universitaria, llevé el curso de Creación de programas educativos, en el cual, en la propuesta de un curso nuevo, logré plantear un curso, que si bien no se presta para un curso en la casa de estudios, puede servir como un taller gratuito para los alumnos que lo necesiten: Comprensión y producción de textos orales.

## ANEXO 6

### PROPUESTAS DE RÚBRICAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

#### Leyendas:

**T.E.** (Tiempo Estimado) y **T.R.** (Tiempo Real) se refieren al tiempo de la actividad

- A. Rojo:** Trabajo con Lego
- B. Azul:** Proyecto Juegos Redamericanos Lima 2019-2
- C. Verde:** Cultura general
- D. Verde:** Actividades con Jenga
- E. Dorado:** Tarjetas para actividad de canje
- F. Verde:** Desafíos tipo 1
- G. Anaranjado:** Proyecto Redactores Fantásticos

- H. Verde: Origami
- I. Morado: Club S.E.M.A.F.O.R.O.
- J. Verde: Desafíos tipo 2
- K. Marrón: Filmación de videos
- Negro: Videos motivadores u otras actividades diversas

ACTIVIDAD				
	CONOCIÉNDONOS A TRAVÉS DE LEGO	Código	T.E.	T.R.
		A		
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>		
<b>Aula:</b>		N° de participantes		
<b>Semana:</b>		N° de participantes asistentes		
<b>Sesión:</b>		1	No voluntarios	
<b>Fecha:</b>		2	Tardanza	
<b>Horario:</b>		3	Inasistencia	
OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD				
<b>Antes</b>	Observa la dinámica e ingresa al aula.			
	Revisa su horario y/o consulta si es el curso.			
	Se acerca a la dinámica por iniciativa o primera invitación			
	Se acerca a la dinámica tras varias invitaciones			
<b>Durante</b>	1° p.	Busca piezas en un solo lugar		

	2° p	Conversa con compañeros cercanos	
		Comenta o responde al diálogo del docente	
		Busca integrar un equipo comunicándose con otros	
		Se presenta ante su equipo	
		Explica la creación de lego	
Después	1° p	Registra su trabajo con Lego a través de una foto	
		Observa los trabajos de los demás en la exposición	
	2° p.	Sube la foto al foro Lego en Canvas	
<b>Apreciaciones generales</b>			

ACTIVIDAD						
	<b>CREANDO CON MINIFIGURAS LEGO 1</b>		<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>	
			<b>A</b>			
<b>Sección</b>			<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>			
<b>Aula:</b>			<b>N° de equipos</b>			
<b>Semana:</b>			<b>N° de participantes asistentes</b>			
<b>Sesión:</b>			<b>No participantes</b>	<b>No voluntarios</b>		
<b>Fecha:</b>				<b>Tardanza</b>		
<b>Horario:</b>				<b>Inasistencia</b>		
<b>OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>						
<b>Antes</b>	<b>E</b>	Participa en su equipo en el trabajo previo a la actividad.				
	<b>G</b>	Culminan el trabajo previo a la actividad.				

<b>Durante</b>	<b>E</b>	Observa los detalles de la minifigura asignada	
		Comunica las características a sus compañeros	
	<b>G</b>	Conversan sobre la conexión de las minifiguras	
		Redactan una historia en base a las minifiguras	
<b>Después</b>	<b>G</b>	Registran su texto sobre Lego a través de una foto	
		Suben la foto al foro Lego en Canvas	
<b>Revisión de los textos</b>	<b>G</b>	Culminan el texto en el tiempo indicado	
		Interconectan los personajes asignados dentro del texto.	
<b>Apreciaciones generales</b>			
<b>E</b>			
<b>G</b>			

<b>ACTIVIDAD</b>					
	<b>CREANDO CON MINIFIGURAS LEGO 2</b>		<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
			<b>A</b>		
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>	<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>		
<b>Aula:</b>			N° de equipos		
<b>Semana:</b>			N° de participantes asistentes		
<b>Sesión:</b>			<b>No participantes</b>	No voluntarios	
<b>Fecha:</b>				Tardanza	
<b>Horario:</b>				Inasistencia	
<b>OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>					
<b>Antes</b>	<b>E</b>	Reacciona para buscar a sus compañeros de grupo.			
	<b>G</b>	El equipo organiza su ubicación.			

<b>Durante</b>	<b>E</b>	Observa los detalles de la minifigura asignada	
		Comunica las características a sus compañeros	
	<b>G</b>	Conversan sobre la conexión de las minifiguras	
		Conversan sobre el nuevo personaje incorporado	
		Redactan una historia en base a las minifiguras	
<b>Después</b>	<b>G</b>	Registran su texto sobre Lego a través de una foto	
		Suben la foto al foro Lego en Canvas	
<b>Revisión de los textos</b>	<b>G</b>	Culminan el texto en el tiempo indicado	
		Interconectan los personajes asignados dentro del texto.	
<b>Apreciaciones generales</b>			
<b>E</b>			
<b>G</b>			

<b>ACTIVIDAD</b>					
	<b>CREANDO CON MINIFIGURAS LEGO 3</b>		<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
			<b>A</b>		
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>			
<b>Aula:</b>			<b>N° de equipos</b>		
<b>Semana:</b>			<b>N° de participantes asistentes</b>		
<b>Sesión:</b>			<b>No participantes</b>	<b>No voluntarios</b>	
<b>Fecha:</b>				<b>Tardanza</b>	
<b>Horario:</b>				<b>Inasistencia</b>	
<b>OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>					
<b>Antes</b>	<b>E</b>	Reacciona para buscar a sus compañeros de grupo.			
	<b>G</b>	El equipo organiza su ubicación.			

Durante	E	Participa en la elección del tema controversial.	
	G	Describen detalles de las dos minifiguras asignadas.	
		Eligen la postura a defender y un argumento	
		Plantean un contraargumento para su argumento.	
		Completan el cuadro propuesto	
Después	G	Registran su cuadro terminado a través de una foto	
		Suben la foto al foro Lego en Canvas	
Revisión de los textos	G	Plantean un argumento y un contraargumento	
		Interconectan los personajes asignados dentro del texto.	
<b>Apreciaciones generales</b>			
E			
G			

<b>ACTIVIDAD</b>					
	<b>LEGO PERSONALIZADO: CREANDO CON MANUALES 1</b>		<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
			<b>A</b>		
			<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>		
<b>Sección</b>			<b>Nº de participantes asistentes</b>		
<b>Aula:</b>			<b>No participantes</b>		
<b>Semana:</b>			<b>1</b>	<b>No voluntarios</b>	
<b>Sesión:</b>			<b>2</b>	<b>Tardanza</b>	
<b>Fecha:</b>			<b>3</b>	<b>Inasistentes</b>	
<b>Horario:</b>					
<b>OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD</b>					
Antes	Se acerca a la dinámica por iniciativa o primera invitación				
	Se acerca a la dinámica tras varias invitaciones				

<b>Durante</b>	<b>1ºp.</b>	Elige una cajita Lego tras observar los 4 modelos	
		Elige uno de los modelos del manual y lo arma.	
		Arma dos o más modelos sin recibir la indicación.	
	<b>2ºp.</b>	Observa los detalles de la minifigura propuesta.	
		Crea una oración según lo armado y la minifigura.	
<b>Después</b>	<b>E</b>	Registran lo escrito a través de una foto.	
		Suben la foto al foro Lego en Canvas	
<b>Revisión de los textos</b>	<b>E</b>	Culmina el texto en el tiempo indicado	
		Interconectan los personajes asignados dentro del texto.	
<b>Apreciaciones generales</b>			
<b>E</b>			

<b>ACTIVIDAD</b>				
	<b>LEGO PERSONALIZADO: CREANDO SIN MANUALES 2</b>	<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
		<b>A</b>		
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>		
<b>Aula:</b>		<b>Nº de participantes</b>		
<b>Semana:</b>		<b>No participantes</b>		
<b>Sesión:</b>		<b>1</b>	<b>No voluntarios</b>	
<b>Fecha:</b>		<b>2</b>	<b>Tardanza</b>	
<b>Horario:</b>		<b>3</b>	<b>Inasistentes</b>	
<b>OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>				
<b>Antes</b>	Se acerca a la dinámica por iniciativa o primera invitación			
	Se acerca a la dinámica tras varias invitaciones			

<b>Durante</b>	<b>1ºp.</b>	<b>Elige una cajita Lego de un color diferente a la 1º vez</b>		
		<b>Elige un modelo del manual, lo analiza y lo arma</b>		
	<b>2ºp</b>	<b>Momento del armado sin el manual</b>	<b>continúa trabajando solo</b>	
			<b>busca ayuda de sus compañeros.</b>	
<b>no intenta seguir armando</b>				
<b>Después</b>	<b>E</b>	<b>Registran lo armado a través de una foto.</b>		
		<b>Suben la foto al foro Lego en Canvas</b>		
<b>Revisión de lo armado</b>	<b>E</b>	<b>Culmina el texto en el tiempo indicado</b>		
		<b>El armado guarda parecido con la imagen del manual.</b>		
<b>Apreciaciones generales</b>				
<b>E</b>				

<b>ACTIVIDAD</b>					
	<b>CREANDO CON PIEZAS Y MINIFIGURAS</b>		<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
			<b>A</b>		
<b>Sección</b>			<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>		
<b>Aula:</b>			<b>Nº de equipos</b>		
<b>Semana:</b>			<b>Nº de participantes asistentes</b>		
<b>Sesión:</b>			<b>No participantes</b>	<b>No voluntarios</b>	
<b>Fecha:</b>				<b>Tardanza</b>	
<b>Horario:</b>				<b>Inasistentes</b>	
<b>OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>					

Antes	E	Reacciona para buscar a sus compañeros de grupo.	
	G	El equipo organiza su ubicación.	
Durante	E	Participa en la elección del lugar a construir	
	G	Describen detalles de las 5 minifiguras asignadas.	
		Participan de la selección de 3 minifiguras	
		Participan del armado del lugar elegido	
		Elaboran un texto relacionado el lugar y las figuras.	
Después	G	Registran su texto sobre Lego a través de una foto	
		Suben la foto al foro Lego en Canvas	
Revisión de los textos	G	Culminan el texto en el tiempo indicado	
		Interconectan los personajes asignados dentro del texto.	
<b>Apreciaciones generales</b>			
E			
G			

ACTIVIDAD							
1	JUEGOS REDAMERICANOS-KAHOOT (en equipo)	Código	T.E.	T.R.			
		B1					
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>					
<b>Aula:</b>		<b>Equipos - países</b>		<b>T</b>	<b>J</b>	<b>NJ</b>	<b>I</b>
<b>Semana:</b>		<b>1</b>					
<b>Sesión:</b>		<b>2</b>					
<b>Fecha:</b>		<b>3</b>					
<b>Horario:</b>		<b>4</b>					

		5								
Prueba n°		6								
Tipo de fuente		7								
Total		8								
<b>OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>										
Indicadores (A-B-C)			1	2	3	4	5	6	7	8
Antes	Buscan a los integrantes del equipo.									
	Asumen ubicación estratégica.									
	Cuentan con fuentes analizadas.									
	Inscriben sus números rápidamente.									
Durante	Se apoyan en las fuentes para responder									
	Intercambian opiniones o información									
	Asumen una estrategia como equipo									
	Mantienen el orden durante la actividad									
	Participan con comentarios solicitados									
Durante	Coordinan una única respuesta									
	Coordinan responder al azar									
	Responden independientemente.									
Después	Se ordenan rápido para iniciar la clase.									
<b>Apreciaciones generales de los equipos</b>										
1		5								
2		6								
3		7								
4		8								

**T: total de integrantes / J: Jugaron / NJ: No jugaron / I: Inasistencia**

<b>ACTIVIDAD</b>										
1	JUEGOS REDAMERICANOS-KAHOOT				Código	T.E.	T.R.			
					B2					
<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>										
Sección		Equipos - países				T	J	NJ	I	
Aula:										
Semana:		1								
Sesión:		2								
Fecha:		3								

Horario:		4						
		5						
Prueba n°		6						
Tipo de fuente		7						
Total		8						
<b>OBSERVACIÓN DE LOS PARTICIPANTES</b>								
Indicadores (A-B-C)			L	P	I			
Antes	Asumen una ubicación y/o postura estratégica.							
	Cuentan con fuentes analizadas.							
	Repasan las fuentes.							
	Inscriben sus números rápidamente.							
Durante	Se apoyan en las fuentes para responder							
	Mantienen el orden durante la actividad							
	Su celular tiene buen funcionamiento.							
	Participan con comentarios solicitados							
	Toma nota o realiza apuntes en las separatas luego de explicad cada respuesta.							
Después	Se ordenan rápido para iniciar la clase.							
<b>OBSERVACIÓN DE LOS NO PARTICIPANTES</b>								
Indicadores (A-B-C)			L	P	I			
A	Cuentan con fuentes analizadas.							
	Cuentan con celular y con internet							
D	Intentan buscar las respuestas en las fuentes.							
	Participan con comentarios solicitados							
	Toman notas de lo explicado en cada pregunta							

**L: Logrado P: Proceso I: Inicio**

<b>ACTIVIDAD</b>					
	<b>CULTURA GENERAL: PERSONAJES</b>	Código	T.E.	T.R.	
		<b>C</b>			
<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>					
Sección		<b>Equipos - países</b>			
Aula:		T	J	NJ: T	NJ: I
Semana:		1			

<b>Sesión:</b>		2								
<b>Fecha:</b>		3								
<b>Horario:</b>		4								
		5								
		6								
		7								
		8								
<b>OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>										
<b>Indicadores (A-B-C)</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>Antes</b>	<b>Buscan a los integrantes del equipo.</b>									
	<b>Se organizan con rapidez.</b>									
	<b>Preparan la hoja para iniciar la actividad.</b>									
<b>Durante</b>	<b>Intercambian información</b>									
	<b>Mantienen el orden durante la actividad</b>									
	<b>Intercambian opiniones o información</b>									
<b>Después</b>	<b>Se ordenan rápido para iniciar la clase.</b>									
<b>CANTIDAD Y CALIDAD DE ACIERTOS</b>										
<b>Rubros/ Puntajes (2-1-0)</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>R1</b>										
<b>R2</b>										
<b>R3</b>										
<b>R4</b>										
<b>Apreciaciones generales</b>										
<b>1</b>		<b>5</b>								
<b>2</b>		<b>6</b>								
<b>3</b>		<b>7</b>								
<b>4</b>		<b>8</b>								

**NJ:T (no jugó por tardanza) / NJ:I (no jugó por inasistencia)**

<b>ACTIVIDAD</b>							
	<b>CULTURA GENERAL: LUGARES</b>			<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>	
				<b>C</b>			
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>					
<b>Aula:</b>		<b>Equipos - países</b>		<b>T</b>	<b>J</b>	<b>NJ: T</b>	<b>NJ: I</b>

<b>Semana:</b>		1							
<b>Sesión:</b>		2							
<b>Fecha:</b>		3							
<b>Horario:</b>		4							
		5							
		6							
		7							
		8							
<b>OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>									
<b>Indicadores (A-B-C)</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>Antes</b>	<b>Buscan a los integrantes del equipo.</b>								
	<b>Se organizan con rapidez.</b>								
	<b>Preparan la hoja para iniciar la actividad.</b>								
<b>Durante</b>	<b>Intercambian información</b>								
	<b>Mantienen el orden durante la actividad</b>								
	<b>Intercambian opiniones o información</b>								
	<b>Se ordenan rápido para iniciar la clase.</b>								
<b>CANTIDAD Y CALIDAD DE ACIERTOS</b>									
<b>Rubros/ Puntajes (2-1-0)</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>R1</b>									
<b>R2</b>									
<b>R3</b>									
<b>R4</b>									
<b>Apreciaciones generales</b>									
<b>1</b>		<b>5</b>							
<b>2</b>		<b>6</b>							
<b>3</b>		<b>7</b>							
<b>4</b>		<b>8</b>							

<b>ACTIVIDAD</b>				
	<b>TORRE JENGA EN EQUIPO</b>	<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
		<b>D</b>		
<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>				
<b>Sección</b>				

<b>Aula:</b>			<b>Grupos participantes</b>								
<b>Semana:</b>			<b>Estudiantes participantes</b>								
<b>Sesión:</b>			<b>No participantes</b>	<b>No voluntarios</b>							
<b>Fecha:</b>				<b>Tardanza</b>							
<b>Horario:</b>				<b>Inasistencia</b>							
<b>OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>											
<b>Indicadores SÍ (S) NO (N)</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<b>Antes</b>	<b>Se agrupan por afinidad y no al azar.</b>										
	<b>Cuentan con 4 integrantes y no menos.</b>										
	<b>Planean una estrategia antes de empezar.</b>										
<b>Indicadores de logro 0,25, 50, 75, 100% (0,1,2,3,4)</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<b>Durante</b>	<b>Conocen las reglas del jenga.</b>										
	<b>Aplican los cambios en las reglas del juego</b>										
	<b>Se comunican durante la actividad.</b>										
	<b>Toman decisiones en conjunto</b>										
	<b>Un integrante asume el liderazgo del grupo.</b>										
	<b>Reaccionan con calma ante la presión.</b>										
	<b>Aplican una estrategia en la actividad.</b>										
	<b>Solucionan dificultades en la actividad.</b>										
	<b>Participan en más del 50% del trabajo.</b>										
	<b>Cumplen con el logro de la actividad.</b>										
	<b>Dialogan sobre la actividad realizada</b>										
<b>Indicadores SÍ (S) NO (N) NO JUGÓ (0)</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<b>2° vez</b>	<b>Mejoran su trabajo en equipo</b>										
	<b>Mejoran el resultado anterior.</b>										
<b>Apreciaciones generales</b>											

<b>ACTIVIDAD</b>						
	<b>TORRE JENGA XL EN EQUIPO</b>			<b>Código</b>	<b>T.E.</b>	<b>T.R.</b>
				<b>D</b>		

<b>Sección</b>			<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>								
<b>Aula:</b>			<b>Grupos participantes</b>								
<b>Semana:</b>			<b>Estudiantes participantes</b>								
<b>Sesión:</b>			<b>No participantes</b>	<b>No voluntarios</b>							
<b>Fecha:</b>				<b>Tardanza</b>							
<b>Horario:</b>				<b>Inasistencia</b>							
<b>OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>											
		<b>Indicadores</b>	<b>SÍ (S)</b>	<b>NO (N)</b>							
			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<b>Antes</b>	Se agrupan por afinidad y no al azar.										
	Cuentan con 4 integrantes y no menos.										
	Planean una estrategia antes de empezar.										
		<b>Indicadores de logro</b>	<b>0,25,</b>	<b>50,</b>	<b>75,</b>	<b>100% (0,1,2,3,4)</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<b>Durante</b>	Conocen las reglas del jenga.										
	Aplican los cambios en las reglas del juego										
	Se comunican durante la actividad.										
	Toman decisiones en conjunto										
	Un integrante asume el liderazgo del grupo.										
	Reaccionan con calma ante la presión.										
	Aplican una estrategia en la actividad.										
	Solucionan dificultades en la actividad.										
	Participan en más del 50% del trabajo.										
	Cumplen con el logro de la actividad.										
	Dialogan sobre la actividad realizada										
		<b>Indicadores</b>	<b>SÍ (S)</b>	<b>NO (N)</b>	<b>NO JUGÓ (0)</b>						
			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<b>2° vez</b>	Mejoran su trabajo en equipo										
	Mejoran el resultado anterior.										
<b>Apreciaciones generales</b>											

<b>ACTIVIDAD</b>
------------------

PESCA EN EQUIPOS (DÚOS)		Código	T.E.	T.R.							
		<b>F</b>									
<b>Sección</b>		<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>									
<b>Aula:</b>		Dúos participantes									
<b>Semana:</b>		Estudiantes participantes									
<b>Sesión:</b>		No participantes	No voluntarios								
<b>Fecha:</b>			Tardanza								
<b>Horario:</b>			Inasistencia								
<b>OBSERVACIÓN DE LOS DÚOS EN LA ACTIVIDAD (Muestra de 10)</b>											
<b>Indicadores SÍ (S) NO (N)</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Se agrupan por afinidad, no al azar.											
Planean una estrategia previa											
<b>Indicadores 0,25, 50, 75, 100%</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Conocen las reglas del juego											
Se comunican durante la actividad.											
Toman decisiones en conjunto.											
Un integrante asume el liderazgo.											
Reaccionan con calma ante la presión.											
Aplican una estrategia en el juego											
Solucionan dificultades en el juego											
Participan en más del 50% del juego.											
Cumplen con el logro del juego.											
Dialogan sobre el juego realizado.											
<b>Indicadores SÍ (S) NO (N)</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Mejoran su trabajo en equipo.											
Mejoran el resultado anterior.											
<b>Apreciaciones generales</b>											

ACTIVIDAD													
	TENIS DE MESA					Código	T.E.	T.R.					
						F							
Sección							TOTAL DE ESTUDIANTES						
Aula:							Dúos participantes						
Semana:							Estudiantes participantes						
Sesión:							No participantes	No voluntarios					
Fecha:								Tardanza					
Horario:								Inasistencia					
<b>OBSERVACIÓN DE LOS DÚOS EN LA ACTIVIDAD (Muestra de 10)</b>													
Indicadores SÍ (S) NO (N)		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Se agrupan por afinidad, no al azar.													
Planean una estrategia previa													
Indicadores 0,25, 50, 75, 100%		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Conocen las reglas del juego													
Se comunican durante la actividad.													
Toman decisiones en conjunto.													
Un integrante asume el liderazgo.													
Reaccionan con calma ante la presión.													
Aplican una estrategia en el juego													
Solucionan dificultades en el juego													
Participan en más del 50% del juego.													
Cumplen con el logro del juego.													
Dialogan sobre el juego realizado.													
Indicadores SÍ (S) NO (N)		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Mejoran su trabajo en equipo.													
Mejoran el resultado anterior.													
<b>Apreciaciones generales</b>													

ACTIVIDAD																		
22	PING PONG ENCAJE						Código	T.E.	T.R.									
							F											
Sección		TOTAL DE ESTUDIANTES																
Aula:								Dúos participantes										
Semana:								Estudiantes participantes										
Sesión:								No partici- pantes	No voluntarios									
Fecha:									Tardanza									
Horario:									Inasistencia									
<b>OBSERVACIÓN DE LOS DÚOS EN LA ACTIVIDAD (Muestra de 10)</b>																		
Indicadores		SÍ (S)	NO (N)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
Se acerca al 1º o 2º llamado																		
Se agrupan por afinidad, no al azar.																		
Indicadores 0,25, 50, 75, 100%				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
Se comunican durante la actividad.																		
Reaccionan con calma ante la presión.																		
Aplican una estrategia en el juego																		
Reaccionan con calma ante la presión.																		
Se ayudan durante el juego																		
Cumplen con el logro del juego.																		
Dialogan sobre el juego realizado.																		
<b>OBSERVACIÓN DEL JUEGO INDIVIDUAL</b>																		
1	Aplica una estrategia de juego.					SÍ		NO										
2	Mantiene la calma bajo presión					SÍ		NO										
3	Se expresa en voz alta en el juego					SÍ		NO										
4	Se expresa en voz alta al final del juego					SÍ		NO										
5	Logro del éxito del juego		100%			50%			25-0%									
<b>Apreciaciones generales</b>																		

ACTIVIDAD										
ORIGAMI PERSONAL: AVIÓN					Código	T.E.	T.R.			
					F					
Sección				TOTAL DE ESTUDIANTES						
Aula:				Participantes						
Semana:				No participantes						
Sesión:				1	No voluntarios					
Fecha:				2	Tardanza					
Horario:				3	Inasistencia					
OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD										
INDICADORES Y CANTIDAD DE ESTUDIANTES SEGÚN LOGRO										
1	Tiempo disponible para el armado del origami									
	Completo		Regular		Poco					
2	Ayuda extra (celular, amigos, etc.)									
	No necesitó		No		Sí					
3	Tiempo de entrega de lo armado									
	Puntual		Demoró un poco		Demoró mucho					
4	Diseño del origami									
	Estable		Regular		Inestable					
5	Tiempo de práctica de vuelo									
	Mucho		Regular		Poco		Nada			
6	Cambio de estrategia de lanzamiento y/o diseño									
	No necesitó		No		Sí					
7	Éxito en la prueba de vuelo									
	Mucho		Regular		Poco		Nada			
8	Presentación del origami en la semana 7									
	SÍ (bueno)		Sí (regular)		NO					
Apreciaciones generales										

ACTIVIDAD												
ORIGAMI GRUPAL					Código		T.E.		T.R.			
					F							
Sección				TOTAL DE ESTUDIANTES								
Aula:				Equipos - países		T	J	NJ: T	NJ: I			
Semana:				1								
Sesión:				2								
Fecha:				3								
Horario:				4								
				5								
				6								
				7								
				8								
OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD												
Indicadores (A-B-C)					1	2	3	4	5	6	7	8
Antes	Buscan a los integrantes del equipo.											
	Se organizan con rapidez.											
	Preparan el material a utilizar											
Durante	El capitán da indicaciones exactas											
	Los integrantes cumplen las reglas											
	Comunican estrategias o soluciones.											
	Mantienen una postura adecuada.											
	Los integrantes cumplen las reglas.											
Final	Presentan con éxito los origamis											
	Cumplen con el tiempo indicado											
	Conversan sobre la actividad											
Después	Presentan el origami en la semana 12											
Apreciaciones generales												

ACTIVIDAD										
ARMADO EN 3D CON PIEZAS DE JENGA					Código	T.E.	T.R.			
					F					
<b>Sección</b>					<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>					
<b>Aula:</b>					<b>Equipos - países</b>		<b>T</b>	<b>J</b>	<b>NJ: T</b>	<b>NJ: I</b>
<b>Semana:</b>					1					
<b>Sesión:</b>					2					
<b>Fecha:</b>					3					
<b>Horario:</b>					4					
					5					
					6					
					7					
					8					
<b>OBSERVACIÓN DE LOS GRUPOS EN LA ACTIVIDAD</b>										
<b>Indicadores (A-B-C)</b>					<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Antes</b>	<b>Buscan a los integrantes del equipo.</b>									
	<b>Eligen rápidamente la figura a armar</b>									
<b>Durante</b>	<b>Toman decisiones en conjunto</b>									
	<b>Un integrante asume el liderazgo del grupo.</b>									
	<b>Reaccionan con calma ante la presión.</b>									
	<b>Solucionan dificultades en la actividad.</b>									
	<b>Participan en más del 50% del trabajo.</b>									
	<b>Cumplen con el logro de la actividad.</b>									
	<b>Logran una semejanza con lo solicitado.</b>									
<b>Final</b>	<b>Conversan sobre la actividad realizada</b>									
	<b>Registran lo armado en una foto</b>									
	<b>Suben la foto al foro de Canvas</b>									
<b>Apreciaciones generales</b>										

ACTIVIDAD										
ARMADO CON PALITOS DE FÓSFORO					Código	T.E.	T.R.			
					F					
Sección				TOTAL DE ESTUDIANTES						
Aula:				Participantes						
Semana:				No participantes						
Sesión:				1	No voluntarios					
Fecha:				2	Tardanza					
Horario:				3	Inasistencia					
OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA ACTIVIDAD										
INDICADORES Y CANTIDAD DE ESTUDIANTES SEGÚN LOGRO										
1	Tiempo disponible para el armado con los palitos									
	Completo		Regular		Poco					
2	Rapidez en la elección de la figura a armar									
	No necesitó		No		Sí					
3	Tiempo de entrega de lo armado									
	Puntual		Demoró un poco		Demoró mucho					
4	Porcentaje de lo armado									
	100%		75%		50%		25%			
5	Parecido con lo indicado que se armaría									
	Bastante		Regular		Poco		Nada			
6	Empleo de detalles específicos en el armado									
	Muy bueno		Bueno		No presenta					
7	Cantidad de piezas utilizadas									
	Mucho		Regular		Poco					
8	Sube la foto de lo armado al foro de Canvas									
	SÍ (a tiempo)		Sí (demora)		NO					
Apreciaciones generales										

**ANEXO 7  
EVIDENCIA FOTOGRÁFICA**

**PROYECTO *UNA EMOCIÓN PARA CAMBIAR EL MUNDO*  
ANTECEDENTE DE LA INVESTIGACIÓN (2016)**



**1. Reflexiones sobre días internacionales (p.e. Día de la leche)**



**2. Motivación para tema a redactar sobre inclusión (“Cuerdas”)**



### 3. Motivación sobre habilidades personales (“Día y noche”)



### 4. Motivación sobre empatía (“Cambio de pilas”)

CONCURSO  
**DOCENTES  
INNOVADORES UTP**  
2016

*¡Felicitaciones!*

A nuestros ganadores del II Concurso de Experiencias Innovadoras



**1er Puesto**  
Carlos Portocarrero  
Gonzales  
"Una emoción para  
cambiar el mundo"





**2do Puesto**  
Carlos Alvarado De la  
Portilla  
"El juego de roles en el  
proceso de enseñanza  
aprendizaje para uso de  
tornos paralelos de la UTP"



**3er Puesto**  
Ivan Martinez  
Morán  
"Apps de  
autoevaluación  
móvil online"



**3er Puesto**  
Sergio Jiménez  
Dulanto  
"Uso de videos para el  
aprendizaje del  
modelamiento de sistemas  
con el software Arena"

### 5. Proyecto basado en videos de motivación académica y no académica

**MISCELÁNEOS  
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN (2017)**



**6. Buscando inspiración en la azotea antes de redactar sobre Lima.**

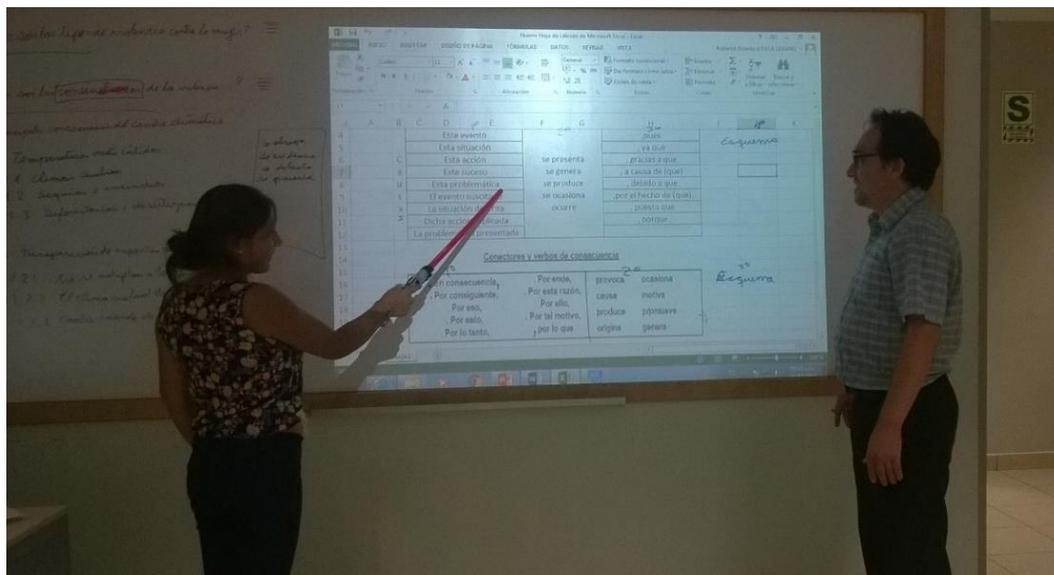


**7. Dibujando antes de leer textos sobre arte**

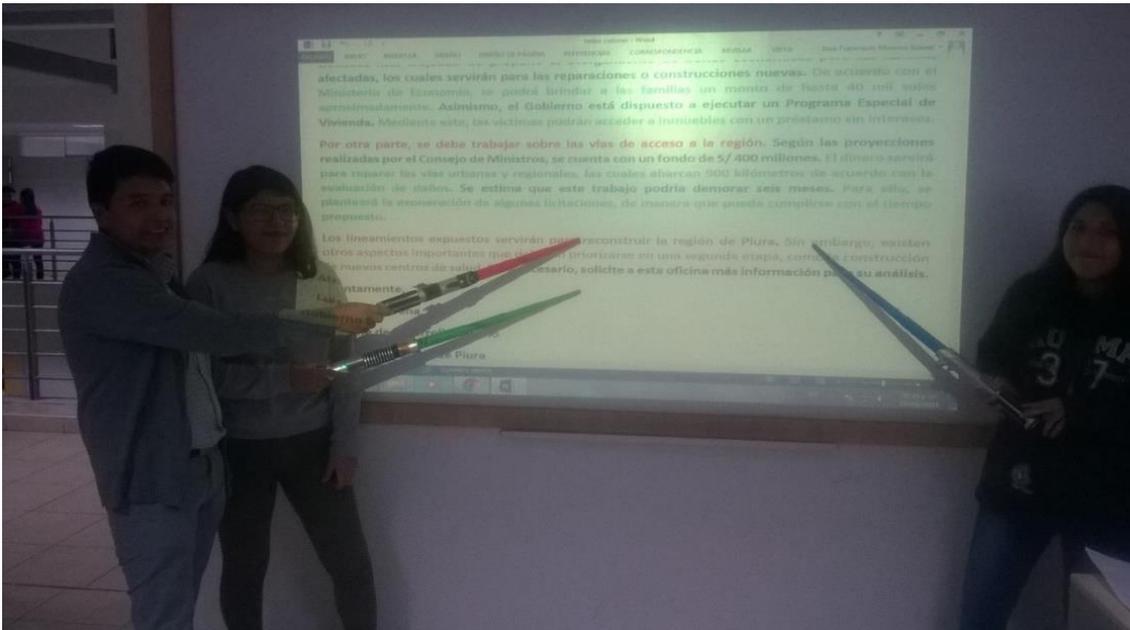
## DINÁMICA SORPRESA STAR WARS ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN (2017)



**8. Señalando ideas con el sable láser**



**9. Explicación individual sobre lo entendido**



10. Explicación en equipo sobre lo aprendido

**PROYECTO HORRORMÓN GO- CLUB S.E.M.A.F.O.RO  
ANTECEDENTE DE LA INVESTIGACIÓN (2017)**



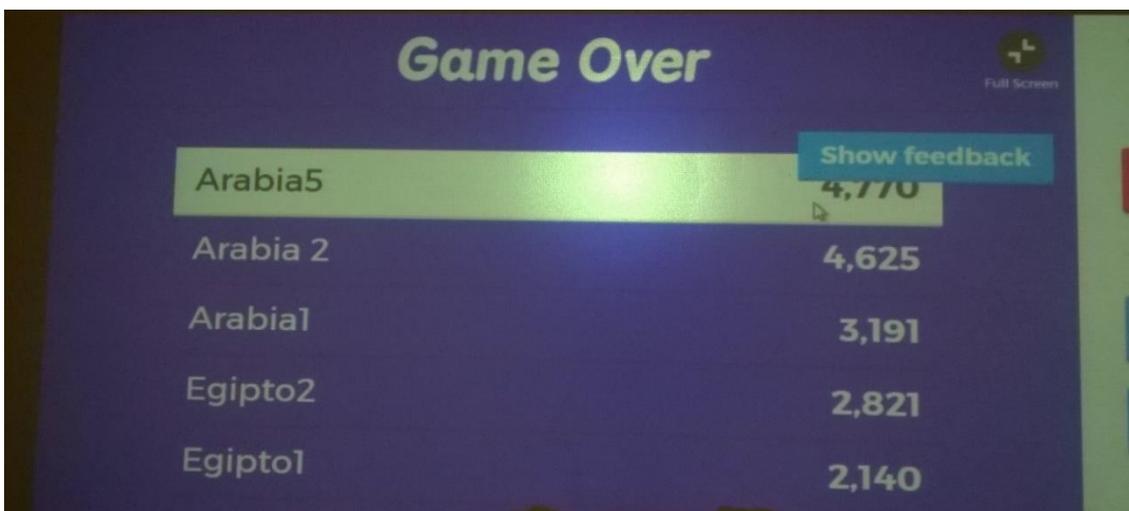
11. Se puede apreciar las evidencias registradas por los estudiantes, fuera de clase, para demostrar lo aprendido en ortografía

<https://www.facebook.com/clubSEMAFOROUTP>

**PROYECTO MUNDIAL REDA 2018**  
**ANTECEDENTE DE LA INVESTIGACIÓN (2018)**



12. Banner motivador del proyecto Mundial Reda 2018. Intersalones



13. Resultados del partido final del proyecto con el aplicativo Kahoot



14. Equipo de Arabia con sus medallas y constancias oficiales

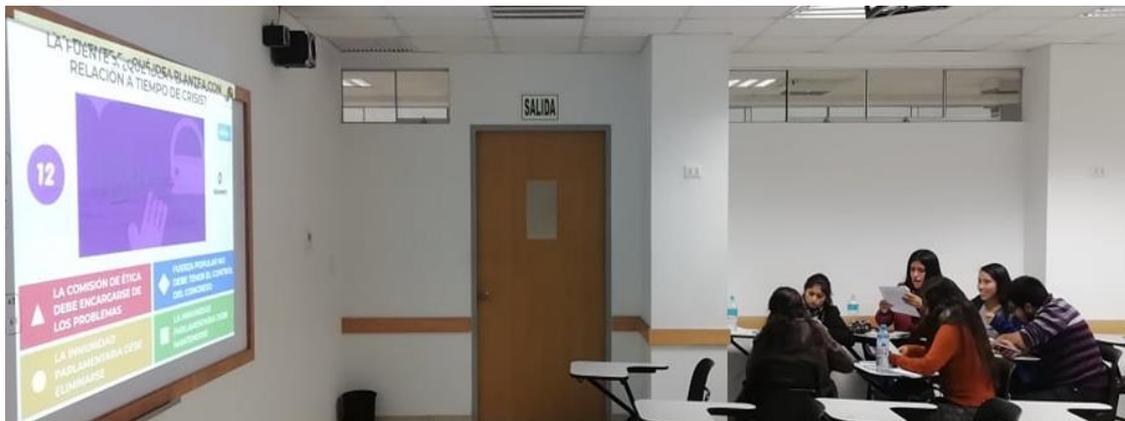
DINÁMICA BASADA EN GAMIFICACIÓN  
 PROYECTO COPA AMÉRICA REDA 2019



15. Banner de proyecto del ciclo 2019-1



16. Etapa final del proyecto. Cada equipo representaba a un país. Intersalones



**17. El equipo de Brasil en uno de los partidos con Kahoot****18. Premiación del equipo que representó a Perú****19. Premiación del equipo que representó a Brasil**

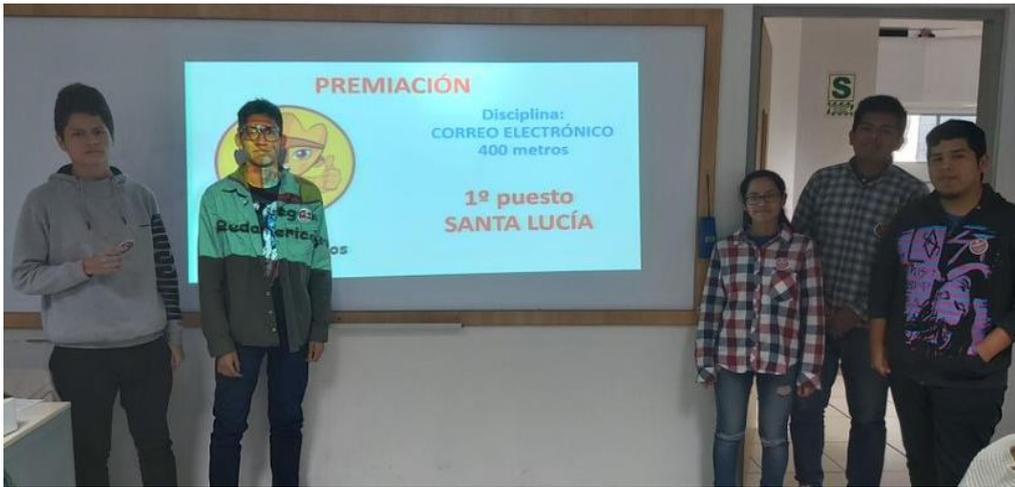
**DINÁMICA BASADA EN GAMIFICACIÓN**  
**PROYECTO JUEGOS REDAMERICANOS LIMA 2019**



20. Banner del proyecto del ciclo 2019-2



21. Premiación de pines en la tercera semana



**22. Premiación en la quinta semana**



**23. Premiación en la séptima semana**



**24. Premiación final a equipos con más disciplinas ganadas**



**25. Premiación final a equipos con más disciplinas ganadas´**



**26. Premiación de equipos con más disciplinas ganadas**



**27. Premiación a equipos con más disciplinas ganadas**

**DINÁMICA CON JUEGOS DE MESA  
ARMADO DE ROMPECABEZAS**



**28. Dinámica de armado de rompecabeza con dos piezas menos.**



**29. Dinámica de rompecabezas con piezas completas**



**30. Dinámica en proceso en uno de los grupos experimentales**



**31. Dinámica en proceso en otro de los grupos experimentales**

## DINÁMICAS CON JUEGOS DE MESA



**32. Juego de cartas: Nervioso**



**33. Tumba muñecos**



**34. Armado de Cubilocos en modalidad individual**



**35. Armado de cubilocos en modalidad por equipos**



**36. Trabajo en equipo: minitenis de mesa**



**37. Origami de aviones**



**38. Armado de Jenga Gigante sobre el piso**



**39. Armado de Jenga sobre carpeta y sobre mesa**



**40. Jenga Boom**



**41. Resolviendo el laberinto oculto en las esposas para liberarse**

**DINÁMICAS CON LEGO  
ANTEDECENTES DE LA INVESTIGACIÓN (2018)**



**42. Experimentando dinámicas Lego. Turno tarde (2018-1)**



**43. Experimentando dinámicas Lego. Turno noche (2018-1)**



**44. Experimentando dinámicas Lego. En la azotea (2018-2)**



**45. Experimentando dinámicas Lego. En la azotea (2018-2)**

**DINÁMICAS CON LEGO  
DE LA INVESTIGACIÓN (2019)**



**46. Primer día de clase de un salón. Bienvenida sorpresa con Lego**



**47. Primer día de clases de otro salón. Bienvenida sorpresa con Lego**



**48. Armando libre con Lego**



**49. Armado personalizado con Lego con manual**



**50. Trabajo del equipo Azul con Lego, sin manual**



**51. Trabajo del equipo Rojo con Lego, sin manual**



**52. Trabajo del equipo Amarillo con Lego, sin manual**

**RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO:**  
 1. EN LA CALIFICACIÓN INFLUIRÁ LA PROPIEDAD GRAMATICAL Y LA PRESENTACIÓN.  
 2. SE DEBERÁN ADJUNTAR TODOS LOS BORRADORES.  
 3. UTILICE LAPICERO DE TINTA COLOR AZUL O NEGRO, NO USAR LÁPIZ.  
 4. DESARROLLE EL EXAMEN CON LETRA LEGIBLE Y/O CON LETRA IMPRINTA.  
 5. NO ESCRIBA SU NOMBRE, FIRMA, NI CUALQUIER OTRA MARCA ADICIONAL FUERA DE LA PUNTA DESGLOSABLE DE DATOS DEL ESTUDIANTE.

**RECOMENDACIONES PARA EL PROFESOR:**  
 1. NO OLVIDAR CALIFICAR TODAS PREGUNTAS.  
 2. TACHAR LOS ESPACIOS EN BLANCO.  
 3. REVISAR LOS DATOS DE CADA PREGUNTA.

NOTA	
EN NÚMEROS	EN LETRAS

FIRMA

Juan el Ingeniero, decidió viajar en su jet privado, conducido por Miguel, el piloto; mientras estaban el viaje hubo una turbulencia que los obligó a aterrizar en la ciudad de México. Estando ahí vieron una anuncio de Lucha libre donde promocionaban a Rocky, el luchador fantástico, y decidieron asistir al espectáculo. Al finalizar se hicieron amigos del luchador y hoy en día los 3 son mejores amigos.

**RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO:**  
 1. EN LA CALIFICACIÓN INFLUIRÁ LA PROPIEDAD GRAMATICAL Y LA PRESENTACIÓN.  
 2. SE DEBERÁN ADJUNTAR TODOS LOS BORRADORES.  
 3. UTILICE LAPICERO DE TINTA COLOR AZUL O NEGRO, NO USAR LÁPIZ.  
 4. DESARROLLE EL EXAMEN CON LETRA LEGIBLE Y/O CON LETRA IMPRINTA.  
 5. NO ESCRIBA SU NOMBRE, FIRMA, NI CUALQUIER OTRA MARCA ADICIONAL FUERA DE LA PUNTA DESGLOSABLE DE DATOS DEL ESTUDIANTE.

**RECOMENDACIONES PARA EL PROFESOR:**  
 1. NO OLVIDAR CALIFICAR TODAS PREGUNTAS.  
 2. TACHAR LOS ESPACIOS EN BLANCO.  
 3. REVISAR LOS DATOS DE CADA PREGUNTA.

FIRMA DEL DOCENTE

Era un día soleado en donde una chica viaja a conocer los Estados Unidos, es ahí que decide hospedarse en el hotel Sheraton el cual un botones recibe su equipaje y le lleva a su recámara para que pueda descansar. Al día siguiente por parte del hotel recibe una invitación para un juego de Fútbol Americano, la cual en el transcurso del juego uno de los jugadores y es atendido por el Doctor Tv.

En el laboratorio, Jesenia, intenta realizar una posima; ella está asociada con el villano Pepe. El tiene la tarea de dar por engaño dicha posima a Lucia una hipie y rival de Jesenia. El sheriff Roberto, intervino en ello, logrando capturar a los dos delincuentes.

Jesenia

Pepe

Lucia

Roberto

53. Minihistorias creadas con minifiguras Lego

La Tóxica

Pepito es un maestro de la UTP que enseña en el turno noche, la cual una de sus alumnas es su vecina. Su nombre es Yadhira una noche saliendo de clase de estadística a las 11 de la noche, caminaba hacia el paradero, se encontró con un extranjero llamado Jacobo que venía de trabajar, de pronto ambos se miran y se saludaron, a lo lejos venía una chica que se acercó para hacerle una botella de celos, pues era la novia actual de Jacobo, la novia llamada Jessica muerta de celos, empuja a pegarle a Yadhira quien no sabía cómo defenderse, Jeanra saca su cuchillo y le da un corte a Yadhira, mientras tanto el profesor Pepito ve a lo lejos el ataque hacia su alumna Yadhira Ríos, Jessica se da a la fuga mientras se acerca a Yadhira quien estaba gravemente herida, Jacobo y Pepita la llevan al hospital más cercano para salvarle la vida. Dentro del hospital el doctor Frans estaba a punto de terminar su hora de guardia cuando se pronto llega una paciente muy herida, Jacobo y el profesor Pepito le piden al doctor que salve a Yadhira, el doctor la lleva a quirófano y los deja a ambos en la sala de espera. Después de unos minutos, el doctor Frans les da la mala noticia de que Yadhira ha fallecido, los dos ambos lamentaron su pérdida. A final se descubre que el doctor Frans ~~era~~ es el padre de Jessica quien inyectó una dosis letal para que Yadhira falleciera.

FIN



Trio Amoroso

Había una vez, una pareja de enamorados separados por Sheila que le gustaba más que a Antonio que estaba en la casa de sus padres y siempre quedaba en su casa de cura, un día ~~Antonio~~ Antonio entera a Sheila que vivía en los celos y el día del solador, se daña en el bus de ella se encuentra con un chico llamado Antonio que era bien parecido a que descubrió la cámara de vigilancia y ~~Antonio~~ Antonio para producir su mujer en donde estaba en la televisión a el le atraía Sheila e ~~Antonio~~ Antonio, al pasar las semanas con la telecap y ~~Pepito~~ Pepito se fue a la UTP para estudiar allá, con un chico de la Capucha Pedro ~~Antonio~~ Antonio se quedaba de hablar el curso de Pedagogía III con el profesor para ~~Antonio~~ Antonio en el tiempo del día Pedro llega a buscar a Antonio y legalmente una mp4, como ella era interesada le sugiere aceptar regalo que el le brinda. Al día siguiente Antonio le regaló para le regala el reproductor de música y ella responde que su mejor amigo, entre los otros le termine pero también se enteró que se había besado con él, lo cual ella se a casa ~~Antonio~~ Antonio como si nada con el chico Ricardo los días ~~Antonio~~ Antonio en ~~Antonio~~ Antonio de la casa con Pedro por toda la UTP con un ~~Antonio~~ Antonio en una "antología de amor".

Antonio    Sheila    Ricardo (Fornicador)

Martín Solís  
América @intertan

Una tarde cualquiera en el Jory Cruz llegó Joaquín del mundial de Lima con un amigo muy simpático. En ese mismo momento llegó los recién casados Joco y Julieta, ella usó de manera muy ligera con ropa de fiesta y el usó una playera con un perro rojo.

Solo dos personas se despiden a lo que al primer nivel por el amor cuando este se detiene observan a una persona como "Tonia" pero de niña, usaba un overol y pelo rojo, su nombre era Pedro. Sin importar lo a nadie ingresaron al ascensor. Estando Pedro dentro, se fue la luz y el ascensor se detuvo abruptamente, Juan era un delirante y apurado al momento para bajar sin que nadie se diera cuenta.

Al bajar llegó un electricista con un feroz familia llamado Alberto, solucionado el problema, Pedro fueron a casa, lamentablemente cuando llegaron a sus derechos se dieron cuenta de que habían sido robados e inmediatamente supieron de quien se trataba.

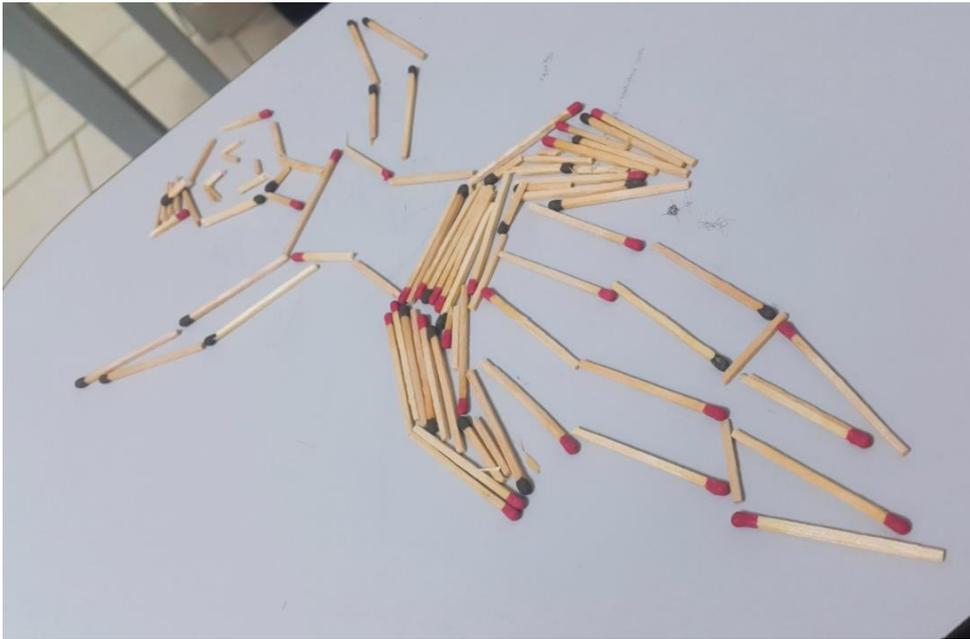
- Ramos Jessica  
- Joco Bautista  
- Carlos Fuentes

- Leonardo León  
- Marcela Zambora

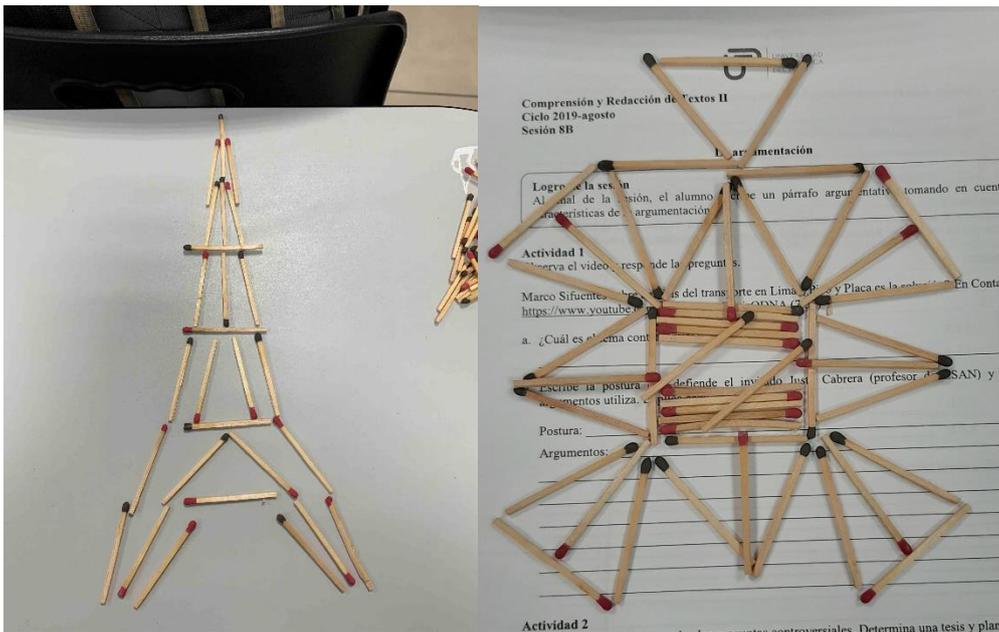


54. Historias creadas con minifiguras Lego

## DINÁMICAS DE ARMADO CON PALITOS DE FÓSFORO



55. Bailarina de ballet



56. Torre Eiffel y Escudo de Dertropia

## CANJE DE RECOMPENSAS DE LA GAMIFICACIÓN



**57. Los equipos acumulaban puntos en las Tarjetas de débito del juego Monopolio electrónico.**



**58. Con la máquina lectora de tarjetas, canjeaban sus puntos.**

## PROYECTO REDACTORES FANTÁSTICOS Y DÓNDE ENCONTRARLOS



59. Banner del proyecto mayor del curso



60. Dinámica de selección de los equipos por colores

PROYECTOS CONSECUENTES DE LA INVESTIGACIÓN  
CURSO MODALIDAD VIRTUAL POR ZOOM

PROYECTO LIGA REDACCIÓN (2020)



61. En los ciclos 2020-1 y 2020-2, se ambientó el curso con el anime Pokemon. Debían conseguir las medallas de gimnasio según sus logros en el curso.

Liga Redacción: ZONA A  
CARLOS CESAR PORTOCARRERO GONZALES

ZONA A

Semana	TEMA A PARTICIPAR O EXPERIENCIA A COMPARTIR
6	¿Alguna vez has presentado una queja o reclamo por un producto o servicio?
7	Realiza un comentario sobre la primera mitad del curso. Puedes abarcar un solo tema o varios (metodología, temas, trabajo en equipo, evaluaciones, interacción con el docente, zoom, etc.)
8	Menciona alguna canción en la cual el personaje de la historia mencione sus argumentos en base a algún problema o controversia.
9	Realiza una reflexión u opinión sobre el cortometraje visto en clase "Cuerdas".
10	Realiza un comentario o comparte una anécdota o experiencia relacionada con el cortometraje visto en clase: "Las aves".

Este tema fue bloqueado en 31 de oct de 2020 en 23:59.

62. Actividades semanales en el ciclo 2020-2

---

**RAFAEL MARTIN ROSA AZUERO**  
1 de set de 2020

¿Alguna vez has presentado una queja o reclamo por un producto o servicio?  
Si he presentado un reclamo. En este caso fue la adquisición de un TV smart en Saga Fátima, a inicios de marzo del presente año.  
En el mes de mayo el TV presentaba problemas de cambio de canal no permitía modificar el volumen, y otras veces se colgaba y reiniciaba. Como se sabe, desde marzo hasta fines de julio existimos en periodo de cuarentena por la emergencia sanitaria, por lo tanto, suspedidos perfectos reemplazaciones en físico y llegué hasta el encargado de tienda.  
La devolución de dinero se llevó a cabo una semana después del reclamo.

👍 11 me gusta

---

**LUCIO ANTONIO HERNANDEZ VARGAS**  
1 de set de 2020

Señala 06:  
¿Alguna vez has presentado una queja o reclamo por un producto o servicio?  
En realidad sí, por un delivery de algunas pizzas que compré vía online, en la cual no era como lo foto del anuncio lo pasó. Fue el mismo local y pedí el libro de reclamaciones. Yo que no se parecían en nada  
Revisar en: LIGAS REDACCION LIMA CENTRO - 2020 - 2021

👍 11 me gusta

---

**RAFAEL MARTIN ROSA AZUERO**  
8 de set de 2020

Realiza un comentario sobre la primera etapa del curso. Pueden abarcar un solo tema o varios (metodología, temas, trabajo en equipo, evaluaciones, interacción con el docente, team, etc.)  
Con respecto a la metodología de enseñanza, considero que estoy más a gusto con la impartición de información, interacción bidireccional con los alumnos, técnicas lúdicas, enfoque de causalidad y sobre todo la paciencia en explicar los puntos esenciales. Todo este conjunto es lo que define grande a los demás, ya sea por su contenido teórico y metodológico de enseñanza, ha permitido ampliar y reforzar mi comprensión de técnicas de redacción, teniendo como base el planteamiento de preguntas, mapa mental y el diagrama de Ishikawa.

👍 11 me gusta

---

**RAFAEL MARTIN ROSA AZUERO**  
27 de set de 2020

Menciona alguna canción en la cual el personaje de la historia menciona sus argumentos en base a algún problema o controversia.  
La canción "Degeneración actual" realizada por el compositor peruano Pedro Suarez Varez, cuya canción se adaptó en 1990. Esta canción se adaptó a la Apocal. donde se entiende que cada día se va perdiendo los valores y respeto a la vida (deshumanización), argumentando con un re

👍 11 me gusta

---

**LUCIO ANTONIO HERNANDEZ VARGAS**  
27 de set de 2020

Señala 07:  
Realiza un comentario sobre la primera etapa del curso. Pueden abarcar un solo tema o varios (metodología, temas, trabajo en equipo, evaluaciones, interacción con el docente, team, etc.)  
Desde un buen inicio durante esta primera etapa del curso, debido a que las enseñanzas proporcionadas la metodología con los más adecuados y a mi parecer son los más efectivos, teniendo en consideración la metodología de clase virtual que se lleva a cabo. Si bien conozco una generación

Revisar en: LIGAS REDACCION LIMA CENTRO - 2020 - 2021

### 63. Participación de estudiantes en ciclo virtual

**PROYECTO (2021-1) GUANTELETE DEL INFINITO:  
EL PODER DE REDACTAR ESTÁ EN TU MANO**

**Procedimiento Torneo Copa Avengers**



**64. Banner del Torneo Avengers**

**TABLA DE POSICIONES FASE DE GRUPOS**

**FECHA 1, 2 y 3**

GRUPO A	PG	PE	PP	GF	GC	DG	PUNTOS
X MEN	3	0	0	33	11	22	9
CAPITANA MARVEL	2	0	1	19	13	6	6
CAPITAN AMÉRICA	1	0	2	22	23	-1	3
PANTERA NEGRA	0	0	3	0	27	-27	0

GRUPO B	PG	PE	PP	GF	GC	DG	PUNTOS
OJO DE HALCÓN	2	0	1	33	28	5	6
VISION	2	0	1	32	27	5	6
IRONMAN	2	0	1	29	18	11	6
HULK	0	0	2	6	20	-14	0

GRUPO C	PG	PE	PP	GF	GC	DG	PUNTOS
THOR	2	1	0	31	23	8	7
SPIDERMAN	1	2	0	29	24	5	5
ANTMAN	1	1	1	31	25	6	4
BRUJA ESCARLATA	0	0	3	15	34	-19	0

GRUPO C	PG	PE	PP	GF	GC	DG	PUNTOS
THANOS	2	0	1	26	0	0	6

**65. Resultados de los avances en la gamificación con Kahoot**

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	<b>SEMIFINALES (2° tiempo)</b>								
2	Played on	18 Jun 2021							
3	Hosted by	VocesProfugas							
4	Played with	32 players							
5	Played	6 of 6							
6									
7	<b>Overall Performance</b>								
8	Total correct answers (%)	83.33%							
9	Total incorrect answers (%)	16.67%							
10	Average score (points)	4604.22 points							
11									
12	<b>Feedback</b>								
13	Number of responses	0							
14	How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5							
15	Did you learn something?	0.00% Yes			0.00% No				
16	Do you recommend it?	0.00% Yes			0.00% No				
17	How do you feel?	● 0.00% Positive		● 0.00% Neutral		● 0.00% Negative			
18									

## 66. Parte de la rúbrica de Kahoot

» TODO ESCRITORIO » KAHOOT » Reportes »

	Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
	Gemas 2-7	4/07/2021 21:08	Carpeta de archivos	
	COPA AVENGERS Fase de grupos F1 (1)	11/05/2021 13:07	Hoja de cálculo d...	63 KB
	COPA AVENGERS Fase de grupos F1 (2)	13/05/2021 20:31	Hoja de cálculo d...	60 KB
	COPA AVENGERS Fase de Grupos F2 (1)	13/05/2021 20:32	Hoja de cálculo d...	59 KB
	COPA AVENGERS Fase de Grupos F2 (2)	14/05/2021 19:46	Hoja de cálculo d...	61 KB
	COPA AVENGERS Fase de Grupos F3 (1)	20/05/2021 10:41	Hoja de cálculo d...	62 KB
	COPA AVENGERS Fase de Grupos F3 (2)	25/05/2021 13:49	Hoja de cálculo d...	59 KB
1	COPA AVENGERS. CF. 1T (1)	27/05/2021 10:12	Hoja de cálculo d...	66 KB
	COPA AVENGERS. CF. 1T (2)	28/05/2021 12:23	Hoja de cálculo d...	61 KB
	COPA AVENGERS	1/07/2021 11:34	Hoja de cálculo d...	285 KB
iles	CUARTOS DE FINAL 2° TIEMPO (1)	3/06/2021 08:56	Hoja de cálculo d...	65 KB
	CUARTOS DE FINAL 2° TIEMPO (2)	9/06/2021 11:10	Hoja de cálculo d...	62 KB
	FINAL (2° tiempo) (1)	24/06/2021 11:24	Hoja de cálculo d...	72 KB
	FINAL (2° tiempo) (2)	1/07/2021 10:18	Hoja de cálculo d...	65 KB
	FINAL DEL TORNEO (1° TIEMPO) (1)	22/06/2021 12:28	Hoja de cálculo d...	64 KB
	FINAL DEL TORNEO (1° TIEMPO) (2)	23/06/2021 11:52	Hoja de cálculo d...	64 KB
	Nuevo Documento de Microsoft Word	18/05/2021 13:35	Documento de Mi...	1,974 KB
	Nuevo documento de texto enriquecido	14/05/2021 20:49	Formato de texto ...	1 KB
	SEMIFINALES (1° tiempo) 1	8/06/2021 12:50	Hoja de cálculo d...	59 KB
	SEMIFINALES (1° tiempo) 2	9/06/2021 12:43	Hoja de cálculo d...	60 KB
	SEMIFINALES (2° tiempo) 1	17/06/2021 11:35	Hoja de cálculo d...	62 KB
	SEMIFINALES (2° tiempo) 2	23/06/2021 10:08	Hoja de cálculo d...	61 KB
	Tabla final de grupos	26/05/2021 13:43	Documento de Mi...	491 KB

## 67. Archivos de resultados de las rúbricas

Procedimiento Colección de cartas

COLECCIONA LOS PERSONAJES DE APOYO



CADA SEMANA, CADA EQUIPO OBTENDRÁ 2 CARTAS DE ESTOS PERSONAJES. AL AZAR.

68. Cartas virtuales coleccionables



CARLOS CESAR PORTOCARRERO GONZALES

1 de abr de 2021

ZONA TORRE AVENGERS ( 1 - 5 - 8 )

0	1	0	1	3	1	3	1
1	2	2	0	2	0	1	2

69. Cartas virtuales coleccionables

- 
- 

**CARLOS CESAR PORTOCARRERO GONZALES**

12 de abr de 2021

⋮

Una de las cartas elegidas correspondía a una de las 8 partes para completan el personaje del equipo Thanos (gemas).

Otra de las cartas elegidas correspondía a una de las 8 partes para completan el personaje del equipo Thanos (pecho derecho).

Editado por CARLOS CESAR PORTOCARRERO GONZALES el 18 de abr en 19:42

👍
- 
- 

**ANTONY MIGUEL MARTINEZ ANDRES**

16 de abr de 2021

⋮

Aceptarían el cambio de la carta de Okoye que les sobra por la nuestra carta de Gamora ? (somos el equipo 2 los que solicitamos el cambio)

Editado por ANTONY MIGUEL MARTINEZ ANDRES el 16 de abr en 11:12

👍
(1 me gusta)
- 
- 

**CARLOS CESAR PORTOCARRERO GONZALES**

23 de abr de 2021

⋮

Espero que se animen al cambio. Revisen las nuevas indicaciones sobre los intercambios.

👍

## 70. Interacción de los alumnos con las cartas virtuales

### Procedimiento Gemas del Infinito

---



**ZONA WAKANDA ( 4 - 12 - 13 )**

CARLOS CESAR PORTOCARRERO GONZALES

Todas las secciones

30 de mar en 10:58

1

### EQUIPOS DE LA ZONA WAKANDA

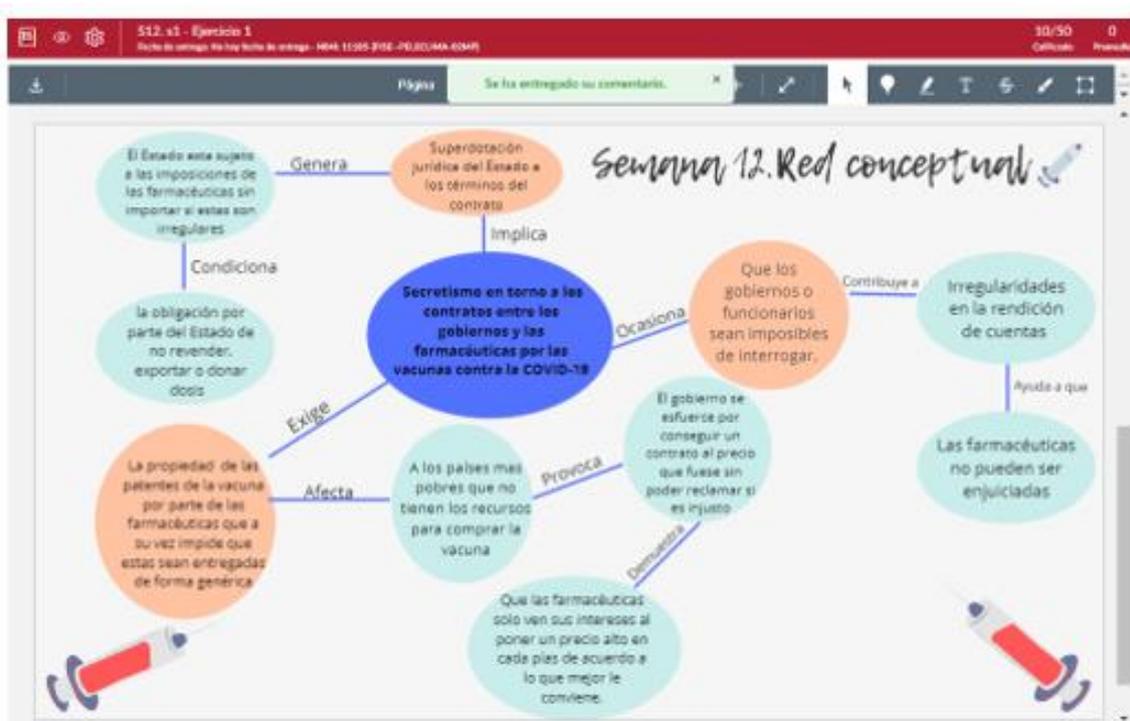
		
<b>EQUIPO PANTERA NEGRA ( 13 )</b>	<b>EQUIPO HULK ( 12 )</b>	<b>EQUIPO SPIDER MAN ( 4 )</b>
Elder Smith Quispe Tocto	Andrea Nicoll Pacheco Ávalos	Diana Valentina Povis Mucha
Francisco Valentin Henostroza Arroyo	Ashley Nikole Ortega Trujillo	Joseph David Luna Salazar
Giomar Aldair Alarcón Alca	Bryan Jesús Mayuri Jaime	Max Manfre Quispe Salazar
	Renato Isaac Huamán Domínguez	Sebastian Alberto Leyva Schaus

## 71. Designación de equipos

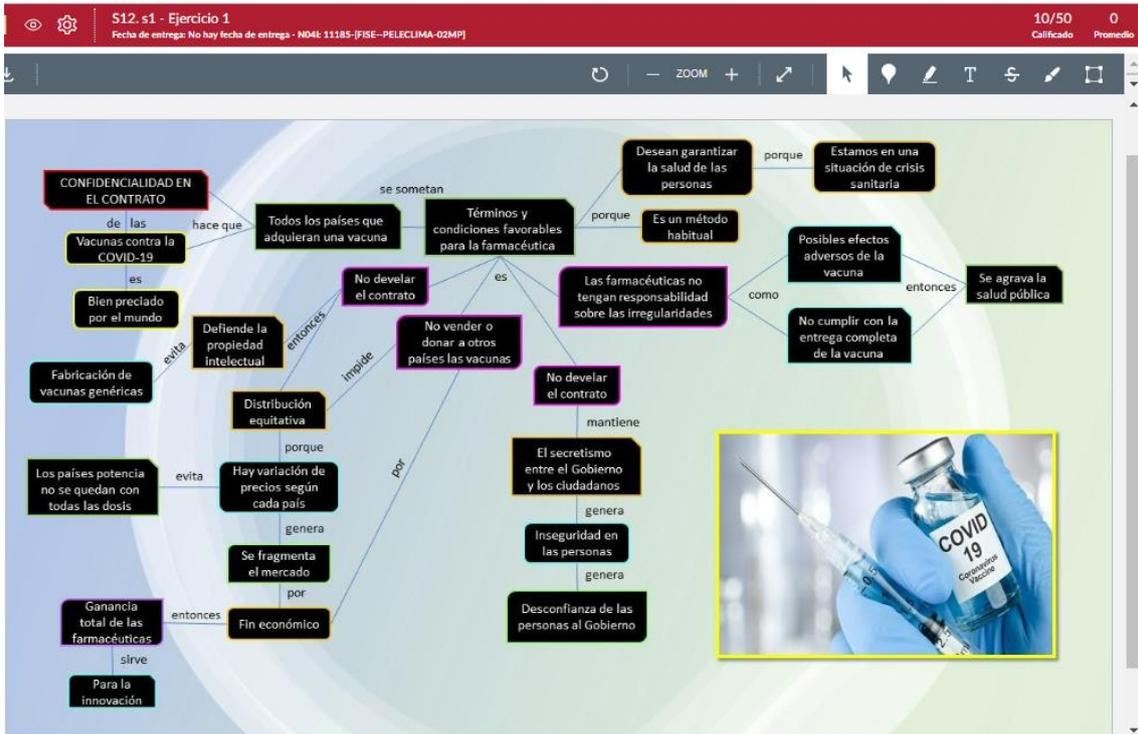
GEMAS OBTENIDAS

SEMANA 2-3	SEMANA 4-5	SEMANA 6-7
 <p><b>SPACE GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>TIME GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>REALITY GEM</b> ITEM OF POWER</p>
Poder:	Poder:	Poder:
SEMANA 9-10	SEMANA 11-12	SEMANA 14-15
 <p><b>MIND GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>POWER GEM</b> ITEM OF POWER</p>	
Poder:	Poder:	Poder:

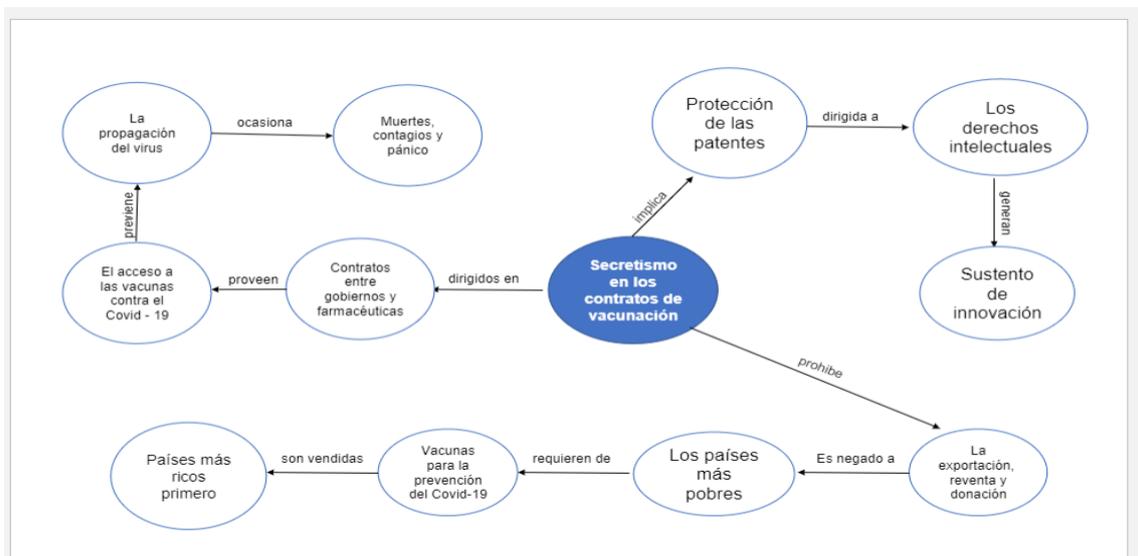
72. Colección bisemanal de gemas



73. Actividad para conseguir gema: elaboración de organizadores gráficos subidos a Canvas (1)



74. Actividad para conseguir gema: elaboración de organizadores gráficos subidos a Canvas (2)



75. Actividad para conseguir gema: elaboración de organizadores gráficos subidos a Canvas (3)

## Procedimiento CLUB S.E.M.A.F.O.R.O.

### GEMAS DEL INFINITO

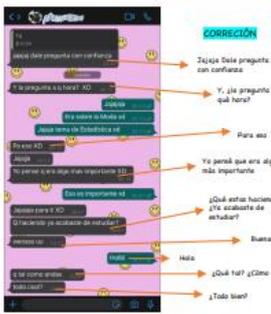
Aquí te recordamos las gemas que has obtenido en cada una de las semanas. Estas tienen un poder de acuerdo a los ejercicios presentados en cada semana.

Para el juego del evento final, en la semana 16, puedes aumentar el poder de una o más gemas, resolviendo unos desafíos rápidos del Club S.E.M.A.F.O.R.O. (Servicio Especial de Mejora, Asesoría y Fomento de la Ortografía, Redacción y Oratoria)

SEMANA 2-3	SEMANA 4-5	SEMANA 6-7
 <p><b>SPACE GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>TIME GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>REALITY GEM</b> ITEM OF POWER</p>
<p>Reto: Lista 10 palabras que lleven tilde.</p> <p>Poder: + 500</p>	<p>Reto: Adjunta la captura de alguna conversación por Whats App o MSN en la cual se evidencie algún error ortográfico relacionado con mayúsculas o signos de puntuación (falta de punto, coma, etc.)</p> <p>Poder: + 600</p>	<p>Reto: Elige una oración de algunos de tus textos elaborados en clase o evaluación en la cual haya error de redacción y corrígelo.</p> <p>Poder: +700</p>
SEMANA 9-10	SEMANA 11-12	SEMANA 14-15
 <p><b>MIND GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>POWER GEM</b> ITEM OF POWER</p>	 <p><b>SOUL GEM</b> ITEM OF POWER</p>
<p>Reto: Busca en la web una imagen con error ortográfico y corrígelo</p> <p>Poder: + 800</p>	<p>Reto: Visita una de las redes sociales de Yuli Ruiz:</p> <p><a href="https://www.instagram.com/yuligrafia/">https://www.instagram.com/yuligrafia/</a> <sup>↗</sup></p> <p><a href="https://www.tiktok.com/@yuligrafia?lang=es">https://www.tiktok.com/@yuligrafia?lang=es</a> <sup>↗</sup></p> <p>Elige una de sus publicaciones y escribe de qué trataba.</p> <p>Poder: +1000</p>	<p>Reto: Visita el canal de Teresa Baró en YouTube.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/user/teresabaro catafau">https://www.youtube.com/user/teresabaro catafau</a> <sup>↗</sup></p> <p>Elige uno de sus videos sobre comunicación no verbal y comenta si te puede ser útil. Adjunta el link del video comentado</p> <p>Poder: + 1200</p>

## 76. Actividades semanales para dar poder a las gemas.

GRUPO 06 – Capitana Marvel

SEMANA 2 - 3	SEMANA 4 - 5	SEMANA 6 - 7
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicación</li> <li>2. Dólar</li> <li>3. Ecología</li> <li>4. Cóndor</li> <li>5. Alegría</li> <li>6. Argumentación</li> <li>7. Redacción</li> <li>8. Depósito</li> <li>9. Cálido</li> <li>10. Perú</li> </ol>	 <p><b>CORRECCIÓN</b></p> <p>Todas las preguntas con confianza</p> <p>Y, ¿le pregunta a qué hora?</p> <p>Para eso</p> <p>Ya pensé que era algo más importante</p> <p>¿Qué está haciendo? ¿Te acordaste de estudiar?</p> <p>Buenas</p> <p>¿Qué tal? ¿Cómo estás?</p> <p>¿Todo bien?</p>	<p><b>Otro ejemplo</b>, pacientes con enfermedades retrovirales, cáncer, entre otros) que requieren atención especializada deben mudarse a la capital de Lima para recibir un mejor tratamiento. Por eso, en este contexto adicionando la pandemia, por la cual atraviesa el planeta, provoca que se afecte gravemente a los pobladores con mayor riesgo de contagio en nuestro país (CDC, 2021). Esto genera que pacientes con la esperanza de una asistencia sanitaria, empeore su situación de salud en la que se encuentran, generando así a corto plazo más pérdidas a causa de la COVID-19.</p> <p><b>Como otro ejemplo</b>, pacientes con enfermedades retrovirales, cáncer, entre otros) que requieren atención especializada) deben mudarse a la capital de Lima para recibir un mejor tratamiento. Por eso, en este contexto adicionando la pandemia, por la cual atraviesa el planeta, provoca que se afecte gravemente a los pobladores con mayor riesgo de contagio en nuestro país (CDC, 2021). Esto genera que pacientes con la esperanza de una asistencia sanitaria, empeore su situación de salud en la que se encuentran, generando así a corto plazo) más pérdidas a causa de la COVID-19.</p>
SEMANA 9 - 10	SEMANA 11 - 12	SEMANA 14 - 15
 <p>Se prohíbe tirar basura en esta área de este terreno</p>	 <p>Yuli mediante esta publicación, nos comenta sobre el uso, importancia y tipos de la coma.</p>	 <p>Claro, es muy útil, ya que Baró nos explica a detalle el cómo transmitimos mensajes y nos comunicamos de forma no verbal. Además, analizámos más el baile en conjunto e individual.</p>

77. Actividades resueltas del Club S.E.M.A.F.O.R.O. (1)

### Desafíos rápidos del Club S.E.M.A.F.O.R.O.

Grupo 2: Ojo de Halcón

ENTER

#### 02. Reto:

Adjunta la captura de alguna conversación por WhatsApp o MSN en la cual se evidencie algún error ortográfico



#### 01. Reto:

Lista 10 palabras que lleven tilde:

1. Cancún
2. Hígado
3. Cálculo
4. Centímetro
5. Década
6. Hábil
7. Geografía
8. Marqués
9. Glándula
10. Gótico

#### 03. Reto:

Elige una oración de algunos de tus textos elaborados en clase o evaluación en la cual haya error de redacción y corrígelo.

Asimismo, esta habilidad no solamente es la base para algunas carreras modernas, como la ingeniería informática o industrial, sino también que, mientras tengan mayor dominio sobre estas, mejor será su desempeño dentro del mercado laboral actual.

Asimismo, esta habilidad no solamente es la base para algunas carreras modernas, como la ingeniería informática o industrial, sino también que, mientras tengan mayor dominio sobre estas, mejor será su desempeño dentro del mercado laboral actual.

78. Actividades resueltas del Club S.E.M.A.F.O.R.O. (2)