



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua y la Literatura
en Educación Secundaria y Bachillerato

La enseñanza y el aprendizaje del léxico a través de plataformas virtuales en el grado sexto

Trabajo fin de estudio presentado por:	María del Pilar Sánchez Giraldo
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	Dra. María Simón Parra
Fecha:	22 de junio de 2021

“Ninguno somos conocedores absolutos de la lengua materna; cada día estamos aprendiendo palabras nuevas y si tuviéramos conciencia de las que ignoramos seríamos un poco menos sabihondos y dogmáticos de lo que somos en este terreno.”

José Siles Artés

Dedicatoria

Con todo mi amor a mi hijo, que supo respetar mis espacios de estudio, reuniones y aprendizajes, confiando plenamente en mis capacidades para salir adelante con este proyecto personal.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme este aprendizaje y dejarme crecer como persona haciendo mis sueños realidad.

A mi familia que, con su incondicional apoyo, me ha ayudado a dedicar la mayor parte de mi tiempo para la realización de este trabajo, fruto de un período largo de estudio.

A mi gran amiga Ingrid Saray Ruiz Soto, por darme ánimo día tras día para conseguir y culminar, de la mejor manera, estos estudios tan significativos para mi carrera profesional.

Al colegio de La Compañía de María La Enseñanza en Medellín, que ha sido fuente de inspiración para la realización de este proyecto, permitiéndome dedicar tiempo en la Institución para mis mejoras profesionales.

Mi agradecimiento muy sincero a la Dra. Inés Sevilla Llissterri porque sus aportaciones en la clase de “Didáctica de la Léxico-semántica”, sembraron una semilla de análisis para el tema central de este TFM; sus opiniones tan acertadas me permitieron crecer como docente.

Y, por último, agradezco enormemente y de corazón por ser mi guía a la Dra. María Simón Parra, Directora del TFM, porque sin su espacio, dedicación y excelente comunicación no hubiera podido terminar este proyecto.

Gracias

Resumen

La enseñanza de nuevo léxico en los estudiantes de secundaria se ha visto nublada durante los últimos años porque se le ha dado más importancia a la gramática y al análisis de la misma, que al aprendizaje de nuevos términos que les permita desenvolverse en cualquier situación comunicativa. Por lo que, aprovechando la inclusión de las TIC a la educación, se presenta en este trabajo de Fin de Máster, una propuesta didáctica de innovación para alumnos de sexto grado teniendo como referencia los marcos legales establecidos por la Ley de Educación colombiana y las 8 Competencias Educativas, en la que se plantean diferentes herramientas tecnológicas que motiven a los estudiantes a adquirir nuevo vocabulario y les permita comprender la importancia de hacer uso de estos términos atendiendo a los escenarios en los que se encuentren.

El marco teórico de esta tesis apunta a la forma como el ser humano adquiere y almacena el léxico en su cerebro para ser recordado de forma efectiva en la comunicación, planteando diferentes herramientas tecnológicas que pueden servir de apoyo para el docente y atraer la atención de sus estudiantes, y que evoque con facilidad los nuevos términos adquiridos y haga uso de ellos constantemente.

Palabras clave: comunicación, léxico, herramientas tecnológicas, virtualidad, Competencias Educativas, nuevas tecnologías.

Abstract

The teaching of new vocabulary in middle school students has been blurred in recent years because it has been given more importance to grammar and its analysis, than to learning new terms that allow them to communicate in any situation. Therefore, taking advantage of the inclusion of ICTs in education, this Master's Thesis presents a didactic proposal of innovation for sixth-grade students. It takes as a reference the legal frameworks established by the Colombian Education Law and the 8 Educational Competencies, in which different technological tools are proposed to motivate students to acquire new vocabulary and allow them to understand the importance of making use of these terms according to the scenario in which they find themselves.

The theoretical framework of this thesis makes emphasis on how the human being acquires and stores new words in his brain to be remembered effectively for communication. It also proposes different technological tools that can serve as support for the teacher and attract the attention of his students. These students are the ones who easily evoke newly learned terms and make use of them constantly.

Keywords: communicaton, lexicon, technological tolos, virtuality, educational competences, new technologies.

Índice de contenidos

1. Introducción	11
1.1. Justificación.....	12
1.2. Objetivos del TFE	14
1.2.1. Objetivo general	14
1.2.2. Objetivos específicos	14
2. Marco teórico.....	14
2.1. Marco legal y de referencia	14
2.1.1. Ley 115 de febrero 8 de 1994.....	14
2.1.2. Estándares Básicos de Competencias.....	15
2.1.3. Competencias Educativas	16
2.2. Importancia del léxico.....	17
2.2.1. La competencia léxica.....	17
2.2.2. Conocimiento de un léxico amplio	19
2.2.3. Léxico activo y pasivo	20
2.3. Aprendizaje del léxico	22
2.3.1. Redes de relaciones para almacenar léxico	22
2.3.2. Metodologías de enseñanza del léxico	22
2.4. Herramientas TIC que facilitan el aprendizaje del léxico	24
3. Propuesta didáctica de innovación	30
3.1. Presentación	30
3.1.1. Reseña sobre la propuesta	30
3.1.2. Metodología aplicada en la propuesta.....	31
3.1.2.1. Competencias Educativas.....	33

3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica	34
3.2.1.	Objetivo general	34
3.2.2.	Objetivos específicos	34
3.3.	Contexto.....	34
3.3.1.	Historia de la Institución Educativa	34
3.3.2.	Recursos de la Institución Educativa	35
3.3.3.	Características del grado sexto.....	36
3.4.	Actividades.....	36
3.4.1.	Actividades del período 1	36
3.4.2.	Actividades del período 2	41
3.4.3.	Actividades del período 3	45
3.5.	Evaluación	48
3.6.	Cronograma	49
4.	Conclusiones.....	50
5.	Limitaciones y prospectiva	53
	Referencias bibliográficas.....	54
Anexo A.	Contenidos del grado sexto.....	59
Anexo B.	Competencias Educativas.....	59
Anexo C.	Rúbrica de evaluación para el período 1.....	61
Anexo D.	Rúbrica de evaluación para el período 2.....	62
Anexo E.	Rúbrica de evaluación para el período 3.....	63

Índice de figuras

Figura 1. Plan Vive Digital	13
Figura 2. Competencias Educativas	17
Figura 3. La competencia léxica.....	18

Índice de tablas

Tabla 1. Herramientas tecnológicas y sus usos en el aula.....	24
Tabla 2. Períodos de la propuesta didáctica	31
Tabla 3. Actividad “Frutas frescas”	36
Tabla 4. Actividad ¿Quién da más?.....	37
Tabla 5. Actividad de la puesta en común del taller #1	38
Tabla 6. Actividad en <i>Liveworksheets</i>	40
Tabla 7. Actividad “¿A quién me uno?”	41
Tabla 8. Actividad del listado ortográfico 2.....	42
Tabla 9. Actividad de la puesta en común del taller #2	42
Tabla 10. Actividad “Seamos actrices”	43
Tabla 11. Actividad “Mañanas de cine”	45
Tabla 12. Actividad de la puesta en común de las palabras de la película	46
Tabla 13. Actividad de producción de un texto argumentativo.....	47
Tabla 14. Cronograma de actividades	49

1. Introducción

A finales del 2019 e inicios del 2020, el mundo comenzó una batalla campal entre la vida y la muerte con la aparición del Covid-19. La situación caótica que generó nos ha enlutecido y nos ha puesto a pensar sobre las cosas verdaderamente importantes en la vida del ser humano: la salud, la familia y el cuidado del medio ambiente. Sin embargo, nos muestra que a pesar de los cuidados que debemos tener con nosotros mismos para “no contagiarnos” de este temible virus, la vida continúa y nos enseña a avanzar frente a todas las adversidades de la sociedad, una de ellas, continuar con la formación de los educandos.

Es así como resuena la necesidad de reinventarnos frente a una educación que hasta ahora ha tenido un valor más académico que de principios sociales, donde el docente deja de ser protagonista y dador de información y le permite al alumno convertirse en el actor principal de su propio aprendizaje; por consiguiente, y se hace evidente, el papel esencial que juegan las nuevas tecnologías en esta dimensión de formación integral del ser humano.

Este análisis conduce a determinar la nueva educación desde casa. Una educación que, por obligación, comenzó a darse de forma virtual. Idear nuevas maneras para presentar el conocimiento a los niños, adolescentes y jóvenes, indagar nuevos modelos para captar la atención de los estudiantes y dinamizar las clases, fantasear con las mejores herramientas tecnológicas para que nuestras clases sean las más llamativas, son en este momento la utopía de todo docente. Teniendo clara esta ambición se hace necesario el manejo de todos los instrumentos que se tienen a la mano.

Pero todo este aprendizaje, no se puede dar sin el desarrollo de muchas competencias, entre ellas la competencia comunicativa. Adquirir la habilidad de comprender una conversación, hacer uso de las herramientas del lenguaje y hablar bien, es entonces, adquirir la capacidad para desenvolverse en una conversación de forma fluida. Y es aquí, cuando la importancia de aprender nuevo léxico juega un papel esencial para desarrollar esta habilidad; es sin duda, el centro de la comunicación efectiva. Adquirir nuevas palabras durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, les permite crear su propia riqueza del lenguaje; una riqueza que lleva a una precisión lingüística correcta para una comunicación efectiva, con significados claros y una comprensión exacta de la realidad.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la situación actual y la importancia de que los estudiantes adquieran nuevo léxico, las Tecnologías de la Informática y la comunicación (TIC) entran en un momento crucial de la educación. Un instante preciso en el que trae consigo una variedad de herramientas tecnológicas que motivan el aprendizaje del estudiante y lo habilitan emocionalmente para la adquisición de nuevas palabras y conceptos que le permiten desarrollar con optimismo la competencia comunicativa.

1.1.Justificación

La necesidad por el conocimiento y manejo de nuevas herramientas digitales que permitan un aprendizaje significativo a los estudiantes en todas las áreas del conocimiento, se hace latente entre los educadores. En este sentido, este trabajo se centrará en conocer, analizar y determinar las herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas para formar en el conocimiento y conseguir una enseñanza armoniosa y motivadora para los alumnos que deseen cultivar su educación.

El aprendizaje del léxico será la excusa perfecta para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes de sexto grado y que se convierta en una herramienta con la que los alumnos puedan contextualizar su mundo y transmitir lo que piensan y sienten.

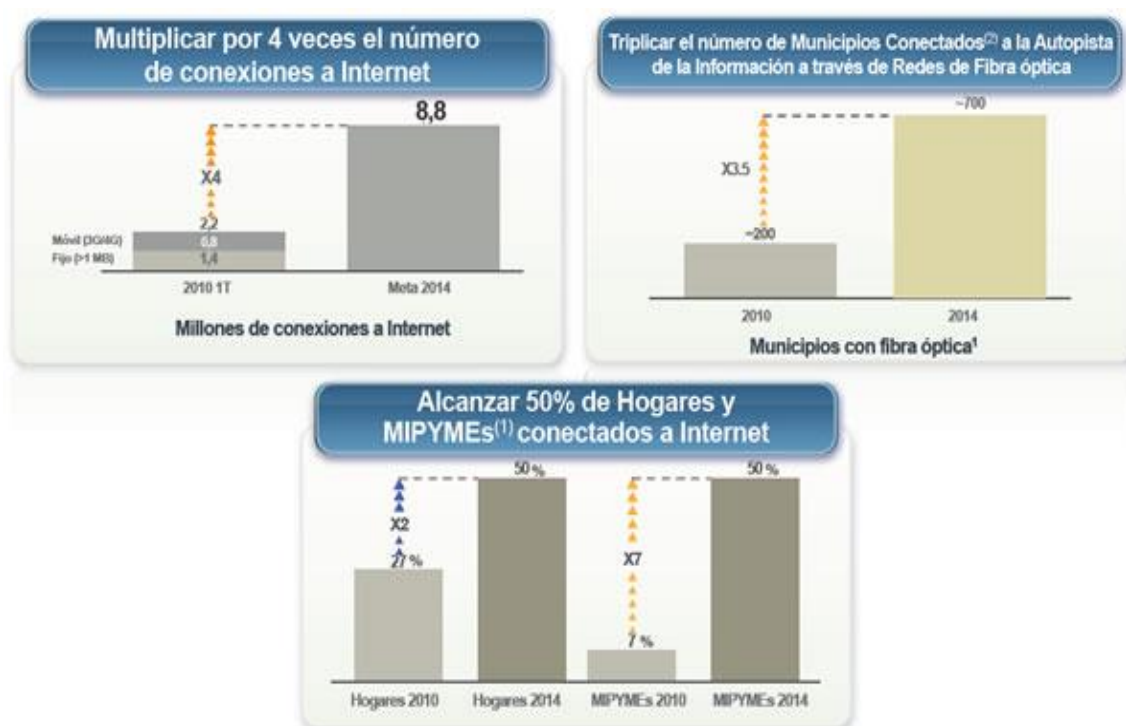
La “Tecnología e Informática” como área obligatoria en la Educación Básica de Colombia (Ley 115, 1994), les da una amplia entrada a las tecnologías digitales y las herramientas de telecomunicaciones; sin embargo, deja de lado la relación existente entre estas y los conocimientos tecnológicos que deben ser adquiridos. Luego de ser incorporada como asignatura al currículum¹ por medio de un acuerdo entre el MEN (*Ministerio de Educación Nacional*) y las confederaciones de educadores, tanto del sector privado como público, ha posibilitado el uso de la TI como campo del saber.

Todo esto trajo consigo planes que el gobierno de Colombia ha implementado para que los estudiantes del país puedan comenzar con pie derecho su educación, al promover herramientas digitales y conexiones de internet, como es el plan Vive Digital que ha adquirido reconocimiento y que tiene como objetivo:

¹ Incorporada a través de la Resolución 2343 de 1996

Impulsar la masificación del uso de Internet, para dar un salto hacia la prosperidad Democrática. Creemos que, a través de la masificación del uso de Internet, de la apropiación de tecnología, de la creación de empleos TIC directos e indirectos, lograremos reducir el desempleo, reducir la pobreza, aumentar la competitividad del país y dar un salto hacia la Prosperidad Democrática. (Plan Vive Digital 2014 – 2018)

Figura 1. Plan Vive Digital



Nota: el gráfico representa los objetivos y aspiraciones del Plan Vive Digital para el período 2014-2018. Tomado de <https://cutt.ly/Bn3xLzf>

El manejo inusitado de estas tecnologías y la facilidad que el Internet nos ha dado, ha generado una necesidad más inminente de comunicarnos y nos ha permitido un análisis más detallado de los elementos comunicativos que para una producción más acorde con la situación comunicativa y el dominio de determinado léxico, pueda ayudar al ser humano a desenvolverse en una conversación y comprender la idea central de un texto.

Dentro de este orden de ideas, la competencia léxica juega un papel esencial en el aprendizaje para el desarrollo de la competencia comunicativa. No solo es la gramática o las

reglas que permiten una combinación de las palabras para llevar un orden determinado y hacerse entender, sino ese léxico que debe adquirir un estudiante para que las palabras cobren vida y lo lleven a una conversación más desenvuelta y dinámica dentro de la sociedad. Conocer el significado de los diferentes términos utilizados en una comunicación, facultan al ser humano y lo hacen partícipe de una comunicación fluida, determinan el enriquecimiento del vocabulario utilizado con frecuencia y le otorgan comprensión del entorno que lo rodea.

1.2. Objetivos del TFE

1.2.1. Objetivo general

- Diseñar una propuesta didáctica que permita adquirir la competencia léxica en los alumnos de sexto grado para fortalecer la comunicación lingüística, a través de las nuevas herramientas y plataformas virtuales.

1.2.2. Objetivos específicos

A partir del objetivo general planteado, se pueden especificar los siguientes objetivos que permitan adquirir vocabulario:

- Analizar qué dice la legislación sobre la enseñanza de la Lengua.
- Reflexionar sobre la importancia del léxico.
- Conocer qué aspectos hay que tener en cuenta en el aprendizaje del léxico.
- Clasificar qué herramientas TIC pueden ser utilizadas para trabajar el aprendizaje del vocabulario.

2. Marco teórico

2.1. Marco legal y de referencia

2.1.1. Ley 115 de febrero 8 de 1994

La Ley General de Educación de Colombia, Ley 115 (1994), decreta en su Artículo 23 que “Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y

fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional” (p. 8).

Entre las que está Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros, dando real importancia a la necesidad del ser humano para comunicarse satisfactoriamente y mediante el lenguaje. Toma relevancia, el estudio de la Lengua como medio de expresión que facilita la comprensión del mundo que le rodea y posibilita el saber de otras áreas del conocimiento.

Y, en los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria, Artículo 22, nombra en primer lugar:

- a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua;
- b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo. (Ley 115, 1994, p. 7)

Planteándolos como prioritarios frente al conocimiento de otras áreas y al desarrollo de otras competencias relacionadas con el saber hacer. Es necesario mencionar, que dichos objetivos son el pilar de la educación frente al desarrollo de la capacidad que requiere el ser humano para desempeñarse en cualquier labor en su edad adulta y comprender las diferentes situaciones que se le han de presentar a lo largo de su vida.

2.1.2. Estándares Básicos de Competencias

El Ministerio de Educación Nacional (2006) en su libro *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas* reúne las áreas del conocimiento que permite al ser humano acercarse más a la realidad en la que vive y dar un lineamiento a las instituciones de las capacidades que deben desarrollar los estudiantes para que puedan afrontar su futuro de forma equitativa como ciudadanos, basados en la Ley General de Educación de Colombia.

En este orden de ideas, en el área de Lengua Castellana se plantean 5 factores en los que se organizan estos estándares y permiten la comprensión tanto del docente en el desarrollo de su labor como del estudiante en la adquisición de las herramientas necesarias para

desarrollar dichas competencias o capacidades acordes con las edades y grados cursados de los estudiantes: Producción textual, Comprensión e interpretación textual, Literatura, Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y Ética de la comunicación.

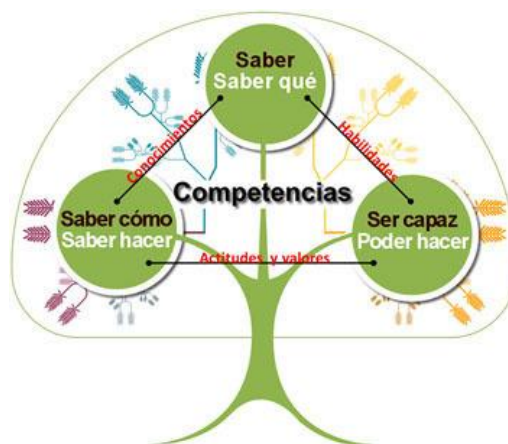
2.1.3. Competencias Educativas

Las competencias educativas se entienden como el conjunto de habilidades, capacidades y comportamientos, que un individuo debe desarrollar a lo largo de su vida para enfrentar su mundo laboral y social en el período de la adultez. Es así, como podremos decir, que desde pequeños se deben originar espacios de desarrollo integral y llevar a cabo las actividades que promuevan, en el individuo, la autonomía y las capacidades de responder a ciertas problemáticas.

A partir de los enunciados de Chomsky, 1964, citado en Cenoz, (s.f.) sobre el concepto de *Competencia Lingüística*, se habla hoy en día de las habilidades y destrezas que el ser humano debe desarrollar a lo largo de su vida para afrontar su edad adulta y las labores que llegan consigo. Así pues, la *UNESCO* en la década de los 90's propuso a cada uno de los gobiernos realizar un programa que tuviera como base los 4 pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, los cuales dieron pie para generar unas competencias básicas promovidas en los establecimientos educativos, para que los alumnos pudieran aplicar estas habilidades en los diferentes campos de su vida.

De este modo se determinaron 8 competencias básicas educativas las que sirven como fundamento para cada una de las áreas del conocimiento y permiten desarrollar las capacidades necesarias en los niños. Estas serán mencionadas a continuación, pero abordadas en la propuesta didáctica de innovación, son: Competencia en comunicación Lingüística, Competencia de razonamiento matemático, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia digital y tratamiento de la información, Competencia social y ciudadana, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender y Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

Figura 2. Competencias Educativas



Nota: la figura 2 muestra Lo que buscan alcanzar las Competencias Educativas en los estudiantes. Tomado de

<https://cutt.ly/En3c1bB>

2.2.Importancia del léxico

2.2.1. La competencia léxica

El aprendizaje nunca cesa. La tarea de todo ser humano de aprender cada día es indispensable para su desarrollo individual; la necesidad de comunicarse con otros no es una excepción. Formarse en la competencia comunicativa ha permitido que el conocimiento de la lengua y la capacidad para utilizarla sea un proceso que otorgue adecuados mecanismos de intercambio de información para comprender y elaborar los diferentes eventos comunicativos a los que el ser humano se siente obligado a interpretar.

Podemos decir entonces, que una de las divisiones de dicha competencia es la formación léxica, que se conoce como el conocimiento que se tiene de las palabras de una lengua y la capacidad para hacer uso de ellas en las diferentes situaciones comunicativas, en pocas palabras, conocer el vocabulario y utilizarlo en diferentes contextos; como lo menciona De Alba Quiñones (2011), esto no puede desligarse, de ninguna manera, de la competencia semántica, aquella que permite ser consciente y dominar la organización de los significados dentro de un texto oral o escrito.

Del mismo modo, Barolo (2005) afirmó en el *I Congreso Internacional: El español, lengua del futuro*, en Toledo:

Cuando conocemos una palabra sabemos distintos aspectos asociados a ella, además de su forma y de su significado. Podemos esquematizar ese conocimiento, atendiendo a la forma, al significado y al uso de la palabra, tanto en la lengua oral como escrita, como emisor y como intérprete. (p. 1)

La importancia que se le da a la gramática dentro de los programas académicos escolares ha traído consigo el deterioro de las destrezas discursivas y la expresión oral que deben desarrollar los alumnos a lo largo de su educación. Sin decir que este estudio es menos importante, es también trascendente el aprendizaje de las palabras que deben utilizarse a la hora de comunicarse y el conocimiento de un vocabulario o léxico amplio para hacer uso de las diferentes palabras con sus fenómenos semánticos (antonimia, sinonimia, homonimia, campos semánticos y los grupos a los que pertenecen según su significado).

Figura 3. La competencia léxica



Nota: la comunicación es un proceso social presente en todos los momentos del ser humano. Tomado de <https://cutt.ly/in3vutZ>

Visto de esta forma, la competencia léxico-semántica desempeña un papel fundamental en el aprendizaje de los niños, especialmente, si tenemos en conjunto todos aquellos términos que pueden ser útiles a la hora de una comunicación efectiva en la adquisición del lenguaje. Como lo afirma Jorge (2011):

No podemos negar que hay predisposición biológica para la adquisición del lenguaje. Entre los dieciocho y los treinta meses el niño adquiere todas las herramientas

necesarias para poder comunicarse, debido, fundamentalmente, al desarrollo cognitivo, afectivo y social y a la madurez del sistema neuronal y sensorial. (p. 200)

2.2.2. Conocimiento de un léxico amplio

“El conocimiento de una palabra es una representación mental de gran complejidad, que integra diferentes aspectos y componentes cognitivos, algunos más automáticos e inconscientes y otros más conscientes, reflexivos y experienciales” (Baralo, 2005, p. 1).

Conocer un léxico o vocabulario amplio significa introducir palabras nuevas que luego serán utilizadas en diferentes situaciones comunicativas. El conocimiento de dicho vocabulario se da mediante un proceso de aprendizaje, en el que el ser humano va descifrando el contexto en el que se desarrolla y le va dando sentido al evento comunicativo al que se ve sometido día tras día. Como lo dice Gómez (1997) frente a la importancia de que los estudiantes adquieran nuevas palabras, no puede olvidarse de que comprendan los diferentes componentes gramaticales de estas, siendo el maestro quien invite a sus alumnos a generar nuevas unidades léxicas para conocer los elementos que las componen.

Conversar sobre el proceso de adquisición del lenguaje del ser humano puede ser tenso en estos tiempos, pues todavía hay diferencias de pensamiento entre los especialistas que se dedican al estudio de este tema. Para algunos autores es solo el desarrollo de una capacidad biológica innata, para otros es la combinación entre esa capacidad biológica innata y las experiencias vividas dentro de un contexto determinado. Siguiendo estos criterios, la adquisición del vocabulario se da desde las primeras etapas del ser humano, en las que influyen dos aspectos:

- El entorno habitual: para aprender nuevas palabras ayuda el ambiente en el que se desarrolle el niño. Por una parte, aprende a designar los objetos que le rodean asociando el referente y la palabra, teniendo en cuenta el nombre que el adulto le dé; por otro lado, aprenden el vocabulario deduciendo las palabras dependiendo del contexto según como las usen los adultos.
- Las experiencias en la escuela: en este aspecto ayuda el adiestramiento que el docente proporcione con ejercicios que acostumbren a comenzar con dibujos del entorno habitual y de ahí, pasando a campos asociativos conocidos y luego, a los desconocidos;

contextos específicos trabajados y vocabulario de temas elaborados, pero que tengan un propósito educativo basado en la diferenciación y en permitir que sea el estudiante quien seleccione, planifique y analice su propio aprendizaje de palabras.

Por consiguiente, incrementar o ampliar el vocabulario tendrá sus bases en la diferencia que existe entre la unidad léxica y la palabra como tal, donde la primera se toma como el fundamento del aprendizaje del léxico y está formada mínimo con una palabra que posee valor semántico propio y se estima como una unidad memorística. En cambio, la segunda es la secuencia formal de letras que conserva al menos un significado. Conocer y utilizar las palabras no termina en la edad preescolar o en la primaria, es un proceso continuo, posiblemente, hasta la edad adulta, es decir, no se termina de adquirir vocabulario nuevo durante la existencia.

2.2.3. Léxico activo y pasivo

El proceso de aprendizaje del léxico que es de forma progresiva y continua, como lo afirma Siqueira (2007), comienza con el primer contacto que el estudiante tiene con las palabras nuevas teniendo en cuenta la representación y el significado, por lo que este contacto debe hacerse con base en los aprendizajes previos y las habilidades que los alumnos tengan para comunicarse con los otros.

Sabemos que cuando hablamos de léxico conocemos muchas más palabras de las que utilizamos o somos consciente de su significado. Se podría decir que el vocabulario de una persona podría diferenciarse en dos: vocabulario activo y vocabulario pasivo; estos presentan una gran diferencia a la hora discutir sobre la cantidad de palabras utilizadas en un texto oral o escrito.

La diferencia de ambos vocabularios se descubre en las palabras que son utilizadas con más frecuencia y aquellas que, aunque se conocen, no son utilizadas. Esto es:

- Vocabulario activo: es utilizado de manera continua en una situación comunicativa, producción oral o producción escrita.
- Vocabulario pasivo: se refiere a la cantidad de palabras que un ser humano conoce y reconoce dentro de un contexto, pero no utiliza en sus producciones.

Las primeras palabras que un niño aprende son aquellas que le permiten emitir su necesidad o estado de ánimo, lo que lo faculta para comprender el mundo que lo rodea y establecer criterios propios frente a las exigencias que tiene del espacio en el que se desarrolla. Con el aporte que hizo Bueno (2016):

El niño irá aprendiendo poco a poco el lenguaje, con lo que se podrá comunicar con otros. Uno de los mecanismos más importantes a la hora de adquirir el lenguaje es la imitación, por lo que a través de ella, aprenden las palabras que oyen. Si los niños creciesen en un medio social aislado, no aparecería el lenguaje. (p. 7)

Se puede determinar que a partir de este conocimiento que hace el ser humano del lenguaje, continúa un desarrollo cognitivo más consciente en comprensión de significados e interpretaciones, que le deja concebir el manejo de palabras para expresar las diferentes situaciones que se le presentan y entender la sociedad como parte de ese desarrollo.

Es aquí donde se puede determinar la cantidad de palabras que pueden ser utilizadas por un adulto en una locución y que pueden llegar a ser hasta 25.000; sin embargo, este mismo adulto puede reconocer hasta 50.000 palabras sin utilizarlas todas. Esto quiere decir que en su vocabulario activo maneja hasta 25.000 palabras, conoce su significado y hace uso de ellas con frecuencia. En cambio, en su vocabulario pasivo puede llegar a conservar 50.000 que reconoce en su contexto, identifica cuando las escucha o lee, pero no las utiliza en sus producciones o eventos comunicativos. Esta ampliación de vocabulario se da a lo largo de la vida para comprender las situaciones a las que el ser humano está sometido y aquellas que le permiten entablar relaciones acordes y armoniosas con los demás.

Lograr adquirir vocabulario o léxico que sea activo en la vida laboral y social en edad adulta del ser humano es un gran reto para la educación. Supone estrategias de enseñanza que le permitan al estudiante utilizar de forma adecuada las palabras aprendidas y valerse de ellas como herramientas de expresión y comunicación. Supone también estrategias de aprendizaje que le permitan memorizarlas y evocarlas en los momentos de necesidad para hacerse comprender y expresar de mejor manera su pensamiento, sus sentimientos y su criterio.

2.3. Aprendizaje del léxico

2.3.1. Redes de relaciones para almacenar léxico

Después de muchos estudios se ha determinado que la manera como se almacena el léxico en el cerebro es compleja, pues plantea una red relacionada en la que conecta unas palabras con otras formando un sistema de conectividad y agrupamiento, en los que los diferentes conceptos o significados se entretajan para darle propiedad a la persona a la hora de emitir un mensaje ya sea oral o escrito.

Las palabras se organizan en el cerebro como una red de significados que nos permite comprender el lenguaje en tiempo real generando predicciones que facilitan el procesamiento lingüístico. Esta red de significados, que forma parte de lo que llamamos léxico, toma su contenido del conocimiento conceptual almacenado en la memoria semántica. (Zugarramurdi, 2014, p. 3)

Reconocer las palabras adquiridas en una lengua fundamenta la capacidad que se ha adquirido para entender lo que se escucha y lee y, crear unidades léxicas sin tener que analizarlas de fondo. Esto lleva al hablante a obtener un recurso personal, del cual se puede valer para comunicarse con el mundo. Tal y como lo expresa De Alba Quiñones (2011):

Como compartimos la idea de que el léxico no se guarda en compartimentos estancos, sino que se integra en una compleja red tridimensional basada en interconexiones entre sus elementos; una vez que se trasciende de las analogías formales, no hay nada mejor que acercarnos al léxico desde el ámbito del significado. (p. 8)

2.3.2. Metodologías de enseñanza del léxico

La enseñanza del léxico ha estado marcada hasta hace ciertos años por el método tradicional, en el que se da un listado de palabras descontextualizadas e independientes (sin ninguna conexión semántica o morfológica) que debía ser memorizada por el estudiante para luego ser evaluada teniendo en cuenta solo su ortografía o la gramática como tal. Si se tiene en cuenta lo afirmado por Vidiella (2012) que:

Por otro lado, tanto los estudios de adquisición como la teoría sobre el enfoque léxico ponen de manifiesto que aprender una unidad léxica no significa únicamente conocer su significado, sino que también implica saber todos aquellos rasgos que nos permiten reconocerla en diferentes contextos (situacionales y lingüísticos) y usarla adecuadamente. (p. 12)

Se puede determinar que la concepción del método tradicional, con el tiempo, ha cambiado. Los lineamientos sobre el enfoque léxico, en los que nos obligan a replantearnos el aprendizaje del vocabulario en el que un individuo no parte en una comunicación de la nada, sino de evocar una secuencia léxica ya elaborada con anterioridad para la creación del texto oral o escrito, en la que aborda de manera más profunda estos elementos de la lengua para promover un enfoque comunicativo. Estos lineamientos fueron definidos desde 1993 por Lewis, plasmada en su obra *The Lexical Approach. The State o ELT and a Way Forward*, en la década de los 90 y criticado en varias ocasiones por el mundo.

Este enfoque comunicativo trajo consigo una conceptualización más honda sobre la enseñanza del léxico, donde el maestro debe ser un guía para que el alumno se convierta en protagonista de su propio aprendizaje y lo construya desde sus experiencias de vida e investigación. La memorización de palabras se quedó de lado y le dio paso a la producción de contenidos que permita a los estudiantes tomar herramientas para desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje y técnicas de estudio significativas, que aprueben la adquisición de nuevos términos para ser utilizados en cualquier situación comunicativa.

La enseñanza del léxico tiene como objetivo primordial permitir y desarrollar en los estudiantes la competencia comunicativa, así como lo afirma Gómez (1997): “La enseñanza del léxico tiene como finalidad que las unidades léxicas pasen a la competencia comunicativa del individuo, dado el valor del vocabulario como elemento estructurador del pensamiento y su necesidad para la interacción social” (p. 71), partiendo de lo conocido por los alumnos para llegar a los nuevos términos que amplíen su vocabulario.

El enfoque comunicativo de la enseñanza del léxico pretende acercar más al estudiante al uso de la lengua en su realidad desde su propio contexto, para facilitar su expresión y dar un gran paso del aprendizaje pasivo al activo. Así, el vocabulario aprendido sale a flote y

permite recordar, evocar y utilizar adecuadamente los términos adquiridos y contextualizarlos en el evento comunicativo. Para ello, se debe tener en cuenta que, si el léxico se almacena en el cerebro por redes interconectadas, la presentación de uno nuevo puede realizarse desde ejercicios que impliquen mapas conceptuales, esquemas de términos o actividades que permitan *aprender a aprender*.

2.4. Herramientas TIC que facilitan el aprendizaje del léxico


El objetivo de este trabajo es, por tanto, analizar y clasificar algunas de las herramientas tecnológicas que facilitan el aprendizaje del léxico a los alumnos, aquellas que pueden ayudar y permitan un adiestramiento frente a la adquisición de vocabulario contextualizado y que se convierta, por ende, en un aprendizaje activo para los estudiantes.



Se plantea entonces la necesidad de trabajar el léxico dentro de un marco de actividades en las que el alumno desarrolle la competencia lingüística en su totalidad, es decir, conozca vocabulario, ejercite la expresión escrita, haga uso de la ortografía y se valga de esta literatura para hacer sus propias producciones.




Las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) son aquellas herramientas y recursos tecnológicos que han servido en la educación para hacer un cambio en el aula y permitir que la enseñanza – aprendizaje llegue a los hogares en medio de esta situación mundial, el Covid-19. Estas herramientas pueden ser utilizadas en todas las áreas del conocimiento para obtener una participación más activa de los estudiantes e interactuar desde la virtualidad con diferentes actividades y entre los mismos compañeros de clase.

A continuación, se presentan algunas de las herramientas gratuitas que pueden utilizarse en el aula y son fáciles de manejar tanto por el docente como por los alumnos.


Tabla 1. Herramientas tecnológicas y sus usos en el aula



Nombre:	Redenforest	
Logo:	 Redenforest	Fuente: https://www.renderforest.com/

Características	Plataforma que permite crear videos con animaciones, logos de videojuegos, páginas Web, imágenes y fotografías, y editor de presentaciones, para empresas o particulares.	
Uso en el aula	Los alumnos pueden crear videos con historietas, cuentos e historias demostrando el léxico aprendido. Es fácil de trabajar y sus muchos diseños lo hacen llamativo para los adolescentes.	
Nombre:	<i>Edpuzzle</i>	
Logo:		Fuente: https://edpuzzle.com/
Características	Herramienta online para crear cuestionarios y preguntas con notas de voz, trabajar con videos e interactuar dentro de ellos para presentar a los alumnos documentos personalizados sobre un tema específico.	
Uso en el aula	Pueden trabajarse talleres de repaso, listados con notas de voz, cuestionarios de múltiple elección y evaluaciones. Es bastante utilizada también en <i>Flipped Classroom</i> .	
Nombre:	<i>Flippity</i>	
Logo:		Fuente: https://www.flippity.net/Resources.htm
Características	Página Web que, por medio de plantillas realizadas en páginas de cálculo de <i>Google</i> , permite crear actividades y juegos online como: flashcards, juegos de preguntas, sectores de nombres aleatorios, juegos de mesa, sopas de letras, entre muchos más. La hoja de cálculo debe descargarse al Drive personal y se modifica con los datos necesarios.	
Uso en el aula	Aunque es un poco limitada frente a los datos que pueden manejarse en la hoja de cálculo, contiene muchos juegos para trabajar el léxico con los estudiantes. Se pueden obtener muchas actividades que lo hacen	

	dinámico y divertido.	
Nombre:	<i>Liveworksheets</i>	
Logo:		Fuente: https://cutt.ly/mn3gC8e
Características	Página Web en las que se puede crear fichas interactivas a partir de archivos PDF y JPEG, realizadas por el docente con el tema específico para su asignatura. Estas fichas son autocorregibles.	
Uso en el aula	Es una herramienta excelente para que los alumnos puedan escribir y elegir respuestas con varios métodos de trabajo: completar, arrastrar respuestas, relacionar y escribir con sus propias palabras. Es divertida.	
Nombre:	<i>Quizizz</i>	
Logo:		Fuente: https://in.linkedin.com/in/dcheenath
Características	Página Web creada para trabajar cuestionarios en línea con única respuesta.	
Uso en el aula	Para trabajar el léxico es una excelente herramienta. Permite crear cuestionarios con imágenes y grabaciones de voz en los que el docente puede trabajar un vocabulario específico para que el alumno pueda hacer pequeñas competencias con sus compañeros.	
Nombre:	<i>Kahoot</i>	
Logo:		Fuente: https://iddocente.com/crear-kahoot/
Características	Plataforma que permite la creación de cuestionarios tipo test en la que los estudiantes pueden trabajar en concurso con otros alumnos y	

	reforzar ciertos aprendizajes. Elemento lúdico de evaluación.	
Uso en el aula	Es una plataforma con finalidades similares a las de <i>Quizizz</i> , pues permite el aprendizaje del léxico con juegos online en los que los alumnos compiten entre ellos. Permite la autoevaluación al alumno.	
Nombre:	<i>Plickers</i>	
Logo:		Fuente: https://cutt.ly/8n3gGVs
Características	Página Web interactiva que por medio de una aplicación en el celular y/o tableta o una página Web en el computador permite a cada alumno, con una tarjeta personalizada o código, escanear y obtener al instante las respuestas frente a una pregunta dada por el docente.	
Uso en el aula	Es una herramienta que facilita el trabajo del profesor y permite trabajar con los alumnos el léxico a manera de concurso. Motiva a los estudiantes porque las respuestas se ven en tiempo real y ellos mismos pueden evaluar su proceso frente a los temas trabajados. Es bastante útil en el aula porque se puede trabajar de forma interactiva, pero sin necesidad de que los estudiantes lleven aparatos electrónicos.	
Nombre:	<i>Socrative</i>	
Logo:		Fuente: https://status.socrative.com/uptime
Características	Aplicación Web que sirve como apoyo en el aula para crear cuestionarios, exámenes breves, test, etc. y motivar a los estudiantes a participar de los temas trabajados y les permite jugar compitiendo con sus compañeros. La visualización de las respuestas de los estudiantes es en tiempo real, lo que facilita la labor del docente. Es fácil de manejar.	

Uso en el aula	A partir de preguntas simples y sencillas, se puede trabajar el léxico de forma escrita con esta herramienta digital. Las preguntas deben ser puntuales porque las respuestas solo admiten múltiple escogencia, verdadero o falso y respuestas cortas, lo obliga al estudiante a pensar con más rapidez y precisión.	
Nombre:	<i>Mentimeter</i>	
Logo:	 Mentimeter	Fuente: https://cutt.ly/sn3hztI
Características	Aplicación Web que permite interactuar a un usuario con el público con el que está trabajando para obtener resultados y respuestas inmediatas. Permite hacer preguntas sencillas sin necesidad de saber quién responde, simplemente el porcentaje y cantidad de respuestas dadas. Es una aplicación sencilla de manejar y presenta más herramientas cuando se obtiene la de pago.	
Uso en el aula	Al ser una herramienta que admite realizar juegos con los estudiantes, es motivadora para ellos. Con esta aplicación puede trabajarse el léxico, no solo de forma escrita, sino también de forma oral a manera de concurso. Pueden realizarse preguntas en las que los estudiantes deban seguir correctamente ciertas instrucciones (comprensión) y hacer trabajos colaborativos como carreras de observaciones con un léxico específico o concursos de respuestas rápidas.	
Nombre:	<i>Google Sites</i>	
Logo:		Fuente: https://cutt.ly/Yn3hnDu
Características	Aplicación Web de la familia de <i>G-Suite</i> . Esta permite crear páginas Web en la que se aplican ciertos contenidos permitiéndole al creador	

	compartir el trabajo con un grupo de personas y dejándolas como editoras del contenido o espectadoras del mismo. Es amigable en cuanto al manejo y contiene muchas posibilidades de creación.
Uso en el aula	Esta herramienta al ser amigable le permite al estudiante trabajar como creador de una página Web o realizar una tarea colaborativa para interactuar con sus compañeros desde el sitio donde se encuentre. Es bastante intuitiva.
Nombre:	<i>Jamboard</i>
Logo:	 Jamboard Fuente: https://cutt.ly/rn3hTeb
Características	Pizarra digital e interactiva del conjunto de herramientas de <i>G-Suite</i> . Permite al usuario proyectar en una pantalla a otros, en tiempo real, la información que desee escribir o trabajar con una pluma stylus o con el dedo, imágenes, gráficos o dibujos.
Uso en el aula	Es excelente herramienta para explicar a los alumnos como si fuera una pizarra física. También, les deja interactuar con el trabajo que el docente esté realizando para participar de la clase de manera activa.
Nombre:	<i>Padlet</i>
Logo:	 padlet Fuente: https://cutt.ly/Un3hIGG
Características	Plataforma Web que permite hacer muros colaborativos en los que el usuario puede compartir recursos de varios formatos para que otros puedan interactuar con ellos.
Uso en el aula	Para el aprendizaje del léxico es bastante útil. El alumno se desinhibe y participa con sus opiniones y pensamientos en el muro como si fuera post it para crear sus propias producciones.

Fuente: elaboración propia

3. Propuesta didáctica de innovación

Teniendo en cuenta todo lo mencionado en los apartados anteriores, es necesario trascender en la enseñanza del léxico para que los alumnos encuentren motivación a la hora de aprender nuevos términos y conceptos para una comunicación efectiva.

Esta propuesta permite a los estudiantes adquirir, a través de las herramientas tecnológicas y con los juegos tradicionales, una cantidad de palabras que se convertirán en léxico activo para una buena comprensión en la comunicación y la expresión fluida al momento de entablar conversaciones con otros o escribir textos acordes con su edad.

3.1. Presentación

La siguiente propuesta didáctica de innovación llamada: *“Aprendiendo nuevas palabras con nuevas tecnologías”* está destinada para alumnos del grado sexto con edades comprendidas entre los 12 y 13 años, y que requieren de una gran estimulación del entorno para conseguir un léxico nuevo y hacer de la competencia comunicativa una habilidad que se convierta en destreza para su futuro.

La importancia de adquirir léxico en edades escolares y que se convierta en activo, es quizás, uno de los retos más grandes que tiene el docente a la hora de enseñar porque, aunque el vocabulario se almacena en el cerebro en redes, los jóvenes tienden a expresarse con las mismas palabras sin hacer uso de unas nuevas y aprendidas en otros entornos.

3.1.1. Reseña sobre la propuesta

Lo que se pretende conseguir con la propuesta *“Aprendiendo nuevas palabras con nuevas tecnologías”* es desarrollar en los estudiantes la capacidad de comprender tanto la realidad como los textos y conversaciones por medio de la adquisición de nuevo léxico, teniendo como base los *Estándares Básicos de Competencias* y las *Competencias Educativas*, mencionados en los apartados anteriores, y dejando que los contenidos sean una excusa para el desarrollo de la comunicación lingüística.

Las actividades que aquí se proponen, tendrán como herramientas las nuevas tecnologías con las aplicaciones y páginas Web vistas y que servirán como estrategias para la motivación

y el disfrute de los estudiantes y posterior afianzamiento de los conceptos para la adquisición de contenidos específicos y léxico nuevo.

Estas actividades estarán divididas en 3 períodos cada uno de un mes, los que contarán con actividades de motivación, de desarrollo y afianzamiento y actividades de evaluación. En cada una de ellas, los estudiantes deberán apropiarse de las palabras presentadas o encontradas en diferentes textos haciendo uso de las herramientas tecnológicas para su posterior evaluación, ya sea individual, grupal o en trabajo cooperativo. En los diferentes períodos, se busca el aprendizaje de léxico nuevo teniendo en cuenta las palabras desconocidas o poco trabajadas en cada asignatura y por medio de la didáctica afianzar estos conocimientos y aprender de cada experiencia.

Finalmente, se determina una metodología para las actividades que promueva el aprendizaje efectivo y duradero. De esta misma forma, se presenta en 3 períodos de trabajo con cada una de las actividades propuestas, así:

Tabla 2. Períodos de la propuesta didáctica

Período 1	Período 2	Período 3
Semanas (virtuales): 1 a 4	Semanas (alternancia): 5 a 8	Semanas (alternancia): 9 a 12
Sesiones: 1 a 8	Sesiones: 9 a 16	Sesiones: 17 a 24
Actividades: 1 a 5	Actividades: 6 a 10	Actividades: 11 a 15

Fuente: elaboración propia

3.1.2. Metodología aplicada en la propuesta

La metodología que se utilizará durante la realización de esta propuesta didáctica será una combinación entre la metodología didáctica tradicional (en la que se le daba más importancia a la gramática y a la clase magistral, donde docente era dador de conocimiento y el estudiante era un simple receptor de información) con una metodología cognitivista (en la que el estudiante es partícipe de su aprendizaje y creador de su conocimiento basado en su contexto y experiencias vividas, y el maestro pasa a ser un apoyo a ese aprendizaje). Es

por ello, que no se dejará de lado ninguna de las dos metodologías para llegar a un acuerdo entre ambas y utilizar de manera efectiva las virtudes que cada una demanda.

Ninguna de las dos metodologías es absoluta en su acción, sino que la mezcla entre ellas complementa la labor docente, con las que se puede desarrollar aprendizajes activos en los estudiantes y darle un nuevo enfoque didáctico a la educación. De la misma manera, se hace uso de algunas técnicas que introducen a los estudiantes a un aprendizaje certero y colaborativo en el que las destrezas y rutinas de pensamiento pueden ayudar a plantear patrones sencillos y crear hábitos saludables a los jóvenes.

En general se utilizarán metodologías basadas en la enseñanza y aprendizaje de carácter individual en la que el alumno deba enfrentar conocimientos previos con los contenidos planteados, cooperativo en donde las acciones de varios estudiantes deberán dar como resultado un conocimiento común y abordado desde varias perspectivas y, el trabajo por talleres en los que el desarrollo de habilidades se sumerja en la lúdica de la escritura.

Teniendo en cuenta lo anterior, las actividades que serán utilizadas en esta propuesta tendrán un diseño y un tipo de actividad dependiendo de la lúdica planteada, así:

Las actividades de introducción y motivación, actividades de desarrollo, actividades de síntesis y aplicación, actividades que permitan la resolución de dudas, actividades de evaluación, y actividades de ampliación y refuerzo, se identifican por tener un diseño que permita al alumno comprender, participar de su aprendizaje y evaluarse a sí mismo el contenido presentado por el docente.

En cambio, las siguientes actividades serán aquellas que, por el tipo de actividad, permiten al alumno adquirir de manera experiencial y eficaz los contenidos trabajados:

- Según las técnicas: son las actividades convencionales (aquellas de resolución individual y mecánica, poco contextualizadas. Relacionan palabra con definición), las actividades lúdicas (estas fomentan el juego y la cooperación con poco contexto), las actividades de constelaciones (que presenta el trabajo con palabras dentro de redes simulando el aprendizaje del léxico en el cerebro) y las actividades de dramatizaciones.
- Según el contexto podemos encontrar: las actividades descontextualizadas (son las que se utilizan en los primeros años de vida como las flashcards; relacionan el significado y el

significante), las actividades parcialmente contextualizadas (que se dan dentro un pequeño contexto como oraciones, para introducirlas dentro de uno grande y dar origen a nuevos términos) y las actividades contextualizadas (actividades en las que se utilizan párrafos, textos y otros, para que el significado de la palabra se dé por el mismo contexto vivido por el alumno).

Cada una de las actividades se presentará mediante una tabla con los datos específicos y relevantes para su desarrollo, en el apartado de actividades.

Los contenidos del grado sexto se tomarán teniendo como base los *Estándares Básico de Competencias del Lenguaje* (2006) adaptados a la realidad de la Institución Educativa y los *Derechos Básicos de Aprendizaje* (2016), ambos pueden verse en el **(Anexo A)** y que dan los lineamientos para que la educación en Colombia sea gradual y equitativa entre la educación pública y la privada.

3.1.2.1. Competencias Educativas

El aprendizaje que se da teniendo en cuenta las competencias educativas permite que la construcción del conocimiento sea desde diferentes perspectivas y disciplinas, a través de las experiencias que cada individuo tiene desde sus diferentes ámbitos culturales, según Flores (2019); así como pensar, analizar, reflexionar y evaluarse, son algunos de los aspectos esenciales a la hora de manejar información y establecerla como un aprendizaje permanente y para toda la vida, en el que favorezca todos los aspectos y movilice la mayoría de los saberes.

Las 8 competencias a desarrollar en la educación que comparten la misma importancia y ciertos temas comunes, son: (CC)² Competencia comunicativa, (CM) Competencia de razonamiento matemático, (CCFN) Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural, (CDI) Competencia digital y tratamiento de la información, (CSC) Competencia social y ciudadana, (CAA) Competencia aprender a aprender, (CCA) Competencia cultural y artística, y (CAIP) Competencia para la autonomía e iniciativa personal. **(Anexo B)**

² En este trabajo las Competencias Educativas fueron nombradas con las iniciales de cada una de ellas para facilitar el trabajo en las tablas de actividades en el apartado 3.4.

3.2.Objetivos de la propuesta didáctica

3.2.1. Objetivo general

- Desarrollar en las estudiantes del grado sexto la capacidad de aprender y mantener activo un léxico trabajado en las diferentes áreas del conocimiento para que puedan utilizarlo en sus distintos entornos comunicativos.

3.2.2. Objetivos específicos

- Aprender nuevo léxico con el uso de las nuevas tecnologías.
- Comprender la importancia de la buena comunicación.
- Relacionar palabras nuevas con las usadas en la cotidianidad.
- Elaborar técnicas que permitan adquirir nuevo vocabulario.
- Respetar las opiniones de los demás y escuchar sus ideas para realizar trabajos colectivos.

3.3.Contexto

3.3.1. Historia de la Institución Educativa

El Colegio de la Compañía de María La Enseñanza es una institución privada para educar a la mujer, inspirada en el proyecto educativo de Santa Juana de Lestonnac (1556 – 1664). Una verdadera señora de Burdeos (Francia) quien luchó porque la mujer fuera educada y valorada en la sociedad; canonizada el 15 de mayo de 1949. Provocada por los ideales de su tío, Miguel de Montaigne, humanista cristiano y creador del Ensayo (género literario), Juana se dedicó a la formación integral de la mujer y funda la compañía en 1607 que se extendió a 4 continentes y llega a Bogotá – Colombia en 1783. Posteriormente viene a Medellín y desde hace 122 años forma a mujeres de esta ciudad y sus alrededores para que sean capaces de afrontar las dificultades del mundo actual por medio de la educación personalizada, en la que Santa Juana creyó tanto que basó su pedagogía en “Educar en la vida y para la vida”. (De Lestonnac, 1607)

Su misión está enfocada en:

Ofrecer una educación humanista cristiana que desde el diálogo fe-justicia, fe-ciencia y tecnología, incida en la formación integral de las personas, en la valoración de la misión de la mujer en la sociedad y en la construcción de un mundo más humano y fraterno. (Colegio Compañía de María La Enseñanza, párr. 3)

Y su visión:

El Colegio, inspirado en el Carisma de Santa Juana de Lestonnac, se identificará por la vivencia de los valores del Evangelio, la excelencia educativa, la calidad en la gestión, la apertura al mundo plural y diverso, el compromiso social y el cuidado del planeta. (Colegio Compañía de María La Enseñanza, párr. 4)

3.3.2. Recursos de la institución Educativa

El colegio de la Compañía de María La Enseñanza cuenta con unos excelentes recursos tecnológicos. Ubicado en el barrio El Poblado de Medellín con un estrato socioeconómico alto, cuenta con unas instalaciones distribuidas para cada uno de los niveles educativos a los que presta el servicio a la sociedad: Preescolar, Primaria y Bachillerato; lo que permite obtener herramientas de uso digital modernas y cuenta con dispositivos tecnológicos para el disfrute de las estudiantes. Los padres de familia, en su mayoría, con un nivel profesional de estudios y trabajados estables, con familias en las que ambos trabajan y otras que tiene la posibilidad de que la madre esté en casa haciendo un acompañamiento académico a sus hijas. También, cuentan con los recursos tecnológicos en casa, acceso a internet, computadores, tabletas y celulares, los que han servido en gran medida en este momento de pandemia.

La Institución goza de un gran espacio, amplio y bondadoso, en el que Preescolar está en un área independiente y moderna, Primaria y bachillerato en un lugar compartido, pero bastante grande que posee aulas para las asignaturas básica y aulas especializadas como: laboratorios de Física y Química, salón de Música, 3 salones de computadores (con computador para cada estudiante), 2 bibliotecas (una para Primaria y otra para Bachillerato) y un salón de actos. Y los espacios comunes como zonas de recreo, auditorio, coliseo y restaurante escolar. Tiene cámaras para dar las clases en simultaneidad en estos tiempos en que, las familias que deseen envían a sus hijas a la presencialidad, asisten y aquellas que no

lo quieran, se quedan en acompañamiento en casa y reciben la misma clase de sus compañeras presenciales.

Presta un buen servicio de Wifi para toda la comunidad, lo que facilita la labor docente frente al uso de la tecnología y de los dispositivos móviles durante las clases.

3.3.3. Características del grado sexto

La propuesta didáctica *“Aprendiendo nuevas palabras con nuevas tecnologías”* está enfocada en los tres grupos del grado sexto (6°1, 6°2 y 6°3) con edades entre los 12 y 13 años y para un total de 61 alumnas. En este nivel educativo ninguna estudiante presenta necesidades especiales y son jóvenes activas y dispuesta a aprender, aun así, se observa cierta dificultad en la lectura y en la comprensión, por lo que se trabaja con constancia en dicha habilidad comunicativa. Las familias, en su gran mayoría, prestan un acompañamiento a sus hijas bueno y están en frecuente comunicación con el Colegio.

La preadolescencia ha traído consigo algunas estudiantes tímidas, a las que se les dificulta la participación virtual, frente a la cámara y el micrófono, y el estudio autónomo desde casa. Sin embargo, la gran mayoría de estudiantes, son responsables y muestran una buena actitud para realizar las actividades propuestas durante las clases.

3.4. Actividades

Las actividades se presentarán por períodos como fue mencionado en el apartado anterior. Se especificará con su respectiva descripción cada una de ellas de la siguiente manera:

3.4.1. Actividades del período 1

Actividades propuestas para 1 mes de trabajo, distribuidas en 4 semanas con 2 sesiones cada una de ellas.

Tabla 3. Actividad “Frutas frescas”

Nombre de la actividad: Frutas frescas			
Período: 1	Semana: 1 (virtual)	Sesión: 1	Actividad: 1
Objetivo específico	Analizar las palabras teniendo en cuenta la categoría gramatical a la que pertenece.		

Contenidos de Lengua	Análisis de las categorías gramaticales en las palabras.	
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales	
Metodología: grupal		Duración: 45 minutos
Diseño de la actividad	Introducción y motivación	
Tipo de actividad	Según la técnica: lúdica	Según el contexto: contextualizada
Competencias	CC, CCFN y CSC	
Recursos	Computadores personales, acceso a internet y plataforma: <i>Google for Education (Meet)</i>	
Descripción		
<p>Para esta actividad se aprovechará el tema trabajado en Ciencias Naturales sobre los hábitos de alimentación saludable. El grupo se dispondrá teniendo en cuenta el orden en el que queden en la videollamada por <i>Google Meet</i> y el docente comenzará con la actividad diciendo un alimento saludable que comience con la inicial de la estudiante que tenga a su lado derecho. Luego, esta estudiante debe decir el alimento que dijo el docente y el que le corresponda según la inicial del nombre de su compañera del lado derecho y, así sucesivamente hasta que todas participen. Si alguna se equivoca se le pone una pena para hacer más divertido el juego.</p>		
<p>Evaluación de la actividad: se evaluará la evocación de las palabras trabajadas en Ciencias Naturales y la fluidez verbal de cada una de las alumnas frente al tema. Posteriormente, se debe evaluar de forma oral, también, la lúdica y el gusto de las estudiantes por la actividad.</p>		

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Actividad ¿Quién da más?

Nombre de las actividades:		¿Quién da más?	Listado ortográfico 1 (taller #1)
Período: 1	Semanas: 1, 2 y 3 (virtual)	Sesión: 2, 3, 4, 5 y 6	Actividades: 2 y 3
Objetivos específicos		<ul style="list-style-type: none"> • Crear oraciones con claridad y coherencia aplicando los conectores aditivos, opositivos, causativos y/o comparativos. • Aplicar las normas para el uso de las mayúsculas en los escritos. • Establecer relaciones semánticas entre las palabras. 	

Contenidos de Lengua	El signo lingüístico, definición y características.	
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales y Ciencias Sociales	
Metodología: individual y grupal		Duración: 4 horas y 15 minutos.
Diseño de la actividad	Actividad de desarrollo	
Tipo de actividad	Según la técnica: lúdica	Según el contexto: parcialmente contex.
Competencias	CC, CCFN, CDI, CSC y CAA	
Recursos	Computadores personales, acceso a internet, cuaderno de la alumna, taller #1, Plataforma <i>Google for Education (Classroom, Meet y Jamboard)</i> , diccionario digital e Impresora (quienes dispongan) .	
Descripción		
<p>Se dejará en la plataforma de <i>Google Classroom</i> el Listado ortográfico 1 (taller #1) en la que se determinarán 3 puntos a trabajar.</p> <p>Los dos primeros puntos se deberán desarrollar de forma individual y el tercero será en equipos conformados por 5 alumnas aproximadamente (4 equipos), que deberán formar de acuerdo como la docente lo disponga y con la ayuda de la ruleta en <i>Wheel of names</i> se determinará el grupo de palabras para cada uno.</p> <p>El juego consiste en detectar y lograr descubrir el significado de cada una de las palabras que presentan las compañeras. Cada equipo deberá compartir pantalla por <i>Google Meet</i> y presentar el trabajo realizado en <i>Google Jamboard</i> en el que elaborarán de manera colaborativa los 3 significados de cada palabra que les debió corresponder, para que los otros equipos voten por el significado correcto en <i>Encuestas de Google Meet</i>. Los grupos que respondan de forma correcta tienen puntos para la nota más bajita de la materia.</p>		
<p>Evaluación de la actividad: el trabajo personal de las estudiantes será esencial para la evaluación del taller. Se tendrá en cuenta, también el trabajo en grupo, la cooperación de cada integrante y el buen trato entre ellas, para la evaluación de los significados creados; cada grupo deberá responder la ficha de <i>Liveworksheets</i> con las preguntas teniendo en cuenta su trabajo en equipo.</p>		

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Actividad de la puesta en común del taller #1

Nombre de la actividad:	¿Quién da más?	Puesta en común del taller #1
-------------------------	----------------	-------------------------------

Período: 1	Semana: 4 (virtual)	Sesión: 7	Actividad: 4
Objetivo específico	Corregir la redacción, ortografía y elaboración de los significados creados en el taller #1		
Contenidos de Lengua	Los contenidos trabajados en el taller #1		
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales y Ciencias Sociales		
Metodología: grupal		Duración: 45 minutos	
Diseño de la actividad	Actividad de resolución de dudas y evaluación grupal		
Tipo de actividad	No aplica		
Competencias	CC, CCFN, CDI, CSC y CAA		
Recursos	Computadores personales y acceso a internet, cuaderno de la alumna y taller #1, Plataforma <i>Google for Education (Classroom, Meet y Jamboard)</i>		
Criterios de evaluación de grupo (Anexo C)	<ul style="list-style-type: none">● Presentación del trabajo de manera adecuada y con ortografía correcta.● Conocer las palabras correspondientes y significados acordes con el contexto trabajado.● Exposición de las palabras con propiedad.● Que los significados incorrectos logren engañar los demás grupos de compañeras.● El trabajo en equipo cumplió con el objetivo propuesto por la actividad.		
Descripción			
Cada grupo presentará su trabajo y se realizará el juego de acertar el significado correcto de cada una de las palabras expuestas. Con ayuda de <i>Encuestas de Google Meet</i> , se observan las respuestas de cada equipo, mientras ellas las van discutiendo en las videollamada para dar con la solución correcta. Posteriormente, la docente compartirá de manera remota en un <i>Google Jamboard</i> , realizado por ella, el taller #1 para ser corregido con la participación de las estudiantes, permitiéndoles la edición del archivo en la sopa de letras y realizar la corrección de los puntos 1 y 2.			
Evaluación de la actividad: se evaluará la actividad realizada por cada grupo con los parámetros presentados en los criterios de evaluación en la rúbrica (Anexo C). Posteriormente, se evaluará de forma oral con el grupo de estudiantes completo la			

actividad con preguntas como: - ¿Les gustó la actividad? - ¿Cómo les pareció? – ¿Cómo se sintieron en su equipo? - ¿qué le cambiarían a la actividad?

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Actividad en *Liveworksheets*

Nombre de la actividad:		Pon a prueba tu conocimiento		Liveworksheets	
Período: 1		Semana: 4 (virtual)		Sesiones: 8	
				Actividad: 5	
Objetivo específico		Escribe y aplica de forma correcta las palabras del listado ortográfico 1 en oraciones y textos.			
Contenidos de Lengua		Todos los contenidos aplicados en el taller #1			
Interdisciplinariedad		Ciencias Naturales y Ciencias Sociales			
Metodología: individual			Duración: 45 minutos		
Diseño de la actividad		Actividad de evaluación			
Tipo de actividad		Según la técnica: lúdica		Según el contexto: contextualizada	
Competencias trabajadas		CC, CCFN, CDI, CSC, CAA y CAIP			
Recursos		Computadores personales y acceso a internet, Plataforma <i>Google for Education (Meet)</i> , acceso a la plataforma Web de <i>Liveworksheet</i>			
Criterios de evaluación individual		Ficha interactiva en <i>Liveworksheets</i>			
Descripción					
Cada alumna deberá entrar a la página Web <i>Liveworksheet</i> con su usuario y contraseña (asignado desde principio del curso escolar por la docente, página que es utilizada en varias asignaturas) para realizar la ficha interactiva propuesta como evaluación individual sobre las 40 palabras trabajadas en el listado ortográfico 1 (taller #1). Las actividades de la ficha interactiva serán contextualizadas mediante una lectura corta teniendo en cuenta las otras áreas del conocimiento con las que se trabajó.					
Evaluación de la actividad: se evaluarán las palabras mediante la ficha autocorregible en <i>Liveworksheets</i> . Luego, se realizará la puesta en común para que las alumnas puedan autoevaluarse.					

Fuente: elaboración propia

3.4.2. Actividades del período 2

Las actividades que aquí se proponen, pertenecen al periodo 2 del mes de trabajo 2, distribuidas en 4 semanas de la misma forma que en el período 1, en las que se comenzará la modalidad de alternancia en la Institución y se asistirá a presencialidad por semanas.

Tabla 7. Actividad “¿A quién me uno?”

Nombre de la actividad: ¿A quién me uno?			
Período: 2	Semana: 5 (virtual)	Sesiones: 9 y 10	Actividad: 6
Objetivo específico	Ordenar palabras para crear oraciones con lógica.		
Contenidos de Lengua	Identificación del sustantivo, adjetivo, verbo, artículo y pronombre personal.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas y Educación Física		
Metodología: grupal		Duración: 45 minutos	
Diseño de la actividad	Actividad de introducción y motivación		
Tipo de actividad	Según la técnica: lúdica	Según el contexto: descontextualizada	
Competencias	CC, CSC, CCA, CAIP		
Recursos	Computadores personales y acceso a internet, Plataforma <i>Google for Education (Meet)</i> y correo electrónico institucional		
Descripción			
<p>Se pondrá un documento en PDF en el que estén dispuestas las 5 sesiones y cada sesión con la sílaba correspondiente para cada alumna. Estas palabras se tomarán de las asignaturas de Matemáticas y Educación Física, trabajadas por las estudiantes. Durante la videollamada por la plataforma <i>Google Meet</i> cada alumna estará atenta de la sílaba que le corresponde teniendo en cuenta la sesión de juego que se desarrolla, y con ayuda de la extensión <i>Visual Effects for Google Meet</i> escriben la sílaba que les corresponde para que quede visible ante sus compañeras. Dispondrán de 2 minutos, contados en el <i>Timer de Meet</i>, para formar palabras por el micrófono, por el chat y por otros <i>Google Meet</i> con otras compañeras.</p> <p>Al finalizar los 2 minutos deberán ponerse de acuerdo para decir la categoría gramatical a la que pertenece la palabra formada y una oración haciendo uso de su significado.</p>			
Evaluación de la actividad: se observarán las decisiones de cada alumna para escoger el			

grupo que pueda complementar su sílaba, la rapidez para elegir otras sílabas y la capacidad para formar palabras. Posteriormente, se evaluará el conocimiento frente a la categoría gramatical de la palabra formada y la capacidad para formar oraciones con ella.

Se valorará la actividad con una lluvia de ideas en las que las estudiantes digan las dificultades que se les presentaron, los momentos en los que se sintieron más seguras y si debieron dedicarle más tiempo del planeado en las clases.

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Actividad del listado ortográfico 2

Nombre de la actividad: Listado ortográfico 2 (Taller #2)			
Período: 2	Semana: 6 (<i>presencial</i>)	Sesión: 11	Actividad: 7
Objetivo específico	Construir oraciones sencillas con palabras dadas.		
Contenidos de Lengua	Composición de oraciones sencillas con léxico nuevo.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas y Educación Física		
Metodología: individual		Duración: 45 minutos	
Diseño de la actividad	Actividad de desarrollo		
Tipo de actividad	Según la técnica: convencional y lúdica	Según el contexto: descontextualizada	
Competencias	CC, CAA y CAIP		
Recursos	Útiles escolares de la estudiantes, diccionarios de la Institución y el taller #2		
Descripción			
Se entregará de forma física el taller #2 propuesto con palabras que las estudiantes deberán trabajar de forma individual. Las 16 palabras del crucigrama lo podrán trabajar en parejas si alguna desea, sin embargo, es importante que se enfrenten al taller solitas.			
Evaluación de la actividad: se observará la capacidad de cada alumna para realizar el trabajo individual y no grupal. La evaluación de la actividad como tal se realizará cuando se haga la puesta en común.			

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Actividad de la puesta en común del taller #2

Nombre de la actividad: Puesta en común del taller #2			
Período: 2	Semana: 6 (<i>presencial</i>)	Sesión: 12	Actividad: 8
Objetivo específico	Corregir la ortografía de las palabras trabajadas en el listado ortográfico 2.		
Contenidos de Lengua	Escribe correctamente las palabras del listado ortográfico.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas y Educación Física		
Metodología: grupal		Duración: 45 minutos	
Diseño de la actividad	Resolución de dudas y ampliación de conceptos		
Tipo de actividad	Según la técnica: no aplica	Según el contexto: convencional	
Competencias	CC, CSC, CAA y CAIP		
Recursos	Útiles escolares de la estudiantes, el taller #2 y pizarra física.		
Descripción			
Se realizará la puesta en común del listado 2 (taller #2) para que las estudiantes corrijan las palabras trabajadas, las oraciones construidas y las definiciones creadas. La participación de las alumnas será esencial pues se propuso como trabajo personal y deberá corregirse muy bien para que las palabras queden bien escritas y las definiciones bien planteadas. Se aprovechará la presencialidad para realizar la evaluación continua grupal, preguntándole a las estudiantes para que todas participen activamente.			
Evaluación de la actividad: este trabajo será más una autoevaluación que una evaluación del docente en sí, pues con las correcciones las estudiantes demostrarán cuánto han aprendido y en qué fallaron. La participación demuestra el interés en el desarrollo de la actividad.			

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Actividad “Seamos actrices”

Nombre de la actividad: Seamos actrices			
Período: 2	Semanas: 7 (virtual) 8 (presencial)	Sesiones: 13, 14, 15 y 16	Actividades: 9 y 10
Objetivo específico	Producir textos literarios teniendo en cuenta sus elementos y		

	características.	
Contenidos de Lengua	El género dramático: estructura, características y elementos.	
Interdisciplinariedad	Artística	
Metodología: grupal		Duración: 1 y ½ hora (<i>virtual</i>), 1 y ½ hora (<i>presencial</i>)
Diseño de la actividad	Aplicación y evaluación	
Tipo de actividad	Según la técnica: dramatización	Según el contexto: contextualizada
Competencias	CC, CDI, CSC, CAA y CCA	
Recursos	<i>(virtual)</i> : computadores personales y acceso a internet, taller #2, Plataforma <i>Google for Education (Meet)</i> , programa de <i>Word</i> . <i>(Presencial)</i> : guion teatral realizado en casa, materiales para la escenografía, salón de actos (micrófonos, computador y parlantes)	
Criterios de evaluación en grupo (Anexo D)	<ul style="list-style-type: none">● Guion teatral con estructura y características específicas del género dramático.● Uso correcto de las palabras del listado ortográfico 2 demostrando conocer sus definiciones.● Expresión corporal, vocalización y tono de voz adecuados.● Tema acorde con la realidad que se está viviendo.● El trabajo en equipo cumplió con el objetivo propuesto por la actividad.	
Descripción		
Se preparará una obra de teatro en equipos cooperativos escogidos por la docente, de a 4 alumnas por grupo, para 5 grupos en total, en el que cada una tendrá un rol para desempeñar en su equipo. Durante las dos sesiones de la semana 7 (<i>virtual</i>) se realizará el guion teatral por videollamada de <i>Google Meet</i> en el que puedan hacer uso de las palabras aprendidas y utilizadas en el listado ortográfico 2 (taller #2); no hay un tema específico para el guion, pero deberá ser de actualidad y visto de manera positiva. Posteriormente, en la primera sesión de la semana 8 (presencial) se ensayará lo trabajado para que en la siguiente sesión se pueda hacer la presentación de cada grupo. Se tendrán como invitadas las estudiantes de primero y segundo de primaria. Todo el material para la escenografía será elaborado durante 3 sesiones en la asignatura de Artística. Las obras se grabarán en video.		

Evaluación de la actividad: para la evaluación de los contenidos se tendrá en cuenta los criterios de evaluación planteados en la rúbrica (**Anexo D**). El guion deberá ser entregado antes de representar la obra para hacer la observación del uso de estas palabras en ella. Después, se les entregará un formato en para que respondan teniendo en cuenta el trabajo en equipo. Posteriormente, cada grupo observará su obra de teatro grabada para corregir las dificultades presentadas y mejorar la expresión corporal, vocalización y tono de voz.

Fuente: elaboración propia

3.4.3. Actividades del período 3

Las propuestas de actividades para este tercer período se realizarán durante un mes distribuidas en 4 semanas en la modalidad de asistencia a la Institución en alternancia.

Tabla 11. Actividad “Mañanas de cine”

Nombre de la actividad: Mañanas de cine (película “ <i>El cielo sí existe</i> ”)			
Período: 3	Semana: 9 (virtual)	Sesiones: 17 y 18	Actividad: 11
Objetivo específico	Analizar las palabras desconocidas o poco utilizadas en el contexto de una película.		
Contenidos de Lengua	Identificación de palabras desconocidas en un texto.		
Interdisciplinariedad	Educación Religiosa y Tecnología		
Metodología: grupal		Duración: 1 ½ hora	
Diseño de la actividad	Introducción y motivación		
Tipo de actividad	Según la técnica: constelaciones	Según el contexto: contextualizadas	
Competencias	CC, CDI, CSC y CCA		
Recursos	Computadores personales y acceso a internet, plataforma <i>Google for Education (Meet)</i> y servicio streaming de <i>Netflix</i> (personal del docente)		
Descripción			
Se organizarán 7 grupos de a 3 estudiantes aproximadamente (elegidas por ellas mismas). Se compartirá pantalla desde el computador de la docente y se presentará la película “ <i>El cielo sí existe</i> ”. Las alumnas podrán estar en el sofá de su casa con palomitas y gaseosa.			

Cada grupo deberá escribir 10 palabras desconocidas o poco utilizadas que encuentren en la película para realizar una actividad. Luego, en clase de Educación Religiosa, se retomará la película y se analizará según lo expuesto en ella.

Evaluación de la actividad: se observará cada una de las palabras elegidas por cada grupo al determinar el grado en que las conocen y atención durante la película. La participación de cada alumna en los *Google Meet* correspondientes será esencial para la nota final de este listado de palabras.

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Actividad de la puesta en común de las palabras de la película

Nombre de la actividad: Palabras desconocidas			
--	--	--	--

en la película.
Evaluación de la actividad: como evaluación continua se tendrá en cuenta la palabra encontrada y el significado dado a cada una. Se evaluará la actividad como tal en Educación Religiosa.

Fuente: elaboración propia

Tabla 13. Actividad de producción de un texto argumentativo

Nombre de la actividad: Y... escribo mi pensamiento (puesta en común de la película)			
Período: 3	Semana: 12 (presencial)	Sesiones: 23 y 24	Actividad: 14 y 15
Objetivo específico	Producir textos argumentativos atendiendo a necesidades específicas de comunicación.		
Contenidos de Lengua	Composición escrita de textos argumentativos.		
Interdisciplinariedad	Educación Religiosa y Tecnología		
Metodología: grupal		Duración: 4 horas y 50 minutos	
Diseño de la actividad	Síntesis y aplicación, y evaluación.		
Tipo de actividad	Según la técnica: lúdica	Según el contexto: contextualizada	
Competencias	CC, CDI, CSC y CCA		
Recursos	<i>(Virtual)</i> : computadores personales y acceso a internet, plataforma <i>Google for Education (Meet)</i> y servicio streaming de <i>Netflix</i> (personal del docente) <i>(Presencial)</i> : sala de computadores del Colegio y apuntes de casa.		
Criterios de evaluación de grupo (actividad 14)	<ul style="list-style-type: none">● Elección de palabras desconocidas o poco utilizadas en la cotidianidad de las estudiantes.● Uso correcto de las palabras en el texto argumentativo atendiendo a su definición.● Lectura fluida, haciendo uso de los signos de puntuación y tono de voz adecuado.● Texto argumentativo acorde con el tema planteado en la película <i>“El cielo sí existe”</i>.● El trabajo en equipo cumplió con el objetivo propuesto por la actividad.		

Descripción
<p>En la sesión 23 (actividad 14) se responderán unas preguntas prácticas (realizadas por la docente) sobre algunas de las palabras trabajadas en las clases anteriores, en <i>Plickers</i>, a manera de recordatorio y de síntesis de la variedad de palabras trabajadas por los diferentes grupos. Posteriormente, se realizará en la sala de Tecnología un texto argumentativo sobre la película haciendo uso de las palabras trabajadas en <i>Plickers</i> y demostrando la comprensión de su significado y uso dentro de la comunicación. Este texto se trabajará desde los análisis realizados en Educación Religiosa.</p> <p>Para finalizar, en la sesión 24 (presencial), se presentará el texto elaborado en un <i>Padlet</i> para leerlos y analizarlos. Este trabajo será evaluado tanto en Español como en Educación Religiosa.</p>
<p>Evaluación de la actividad: el texto argumentativo será evaluado en el <i>Padlet</i> bajo los criterios de evaluación establecidos. En grupo se responderán las preguntas del docente para la evaluación del trabajo grupal y observar la mejora en cuanto al respeto por el pensamiento del otro.</p>

Fuente: elaboración propia

3.5. Evaluación

Para la evaluación de esta propuesta didáctica, es necesario tener en cuenta que según Jorge (2011) muchos de los aspectos que entran en juego a la hora de aprender léxico como los significados de las palabras, los contextos y los mecanismos formales que permiten establecer otras palabras y unirlas a las redes elaboradas en el cerebro.

Mecanismo que se tuvo en cuenta a la hora de proponer las tareas en este trabajo. Durante las actividades de inicio y motivación, el planteamiento del juego llama la atención de las estudiantes y permite al docente hacer una evaluación diagnóstica del contenido a trabajar y de la disposición de las alumnas para este aprendizaje. Sin embargo, la evaluación progresiva y formativa se llevó a cabo durante cada una de las sesiones en las que se realizaron las acciones propuestas en cada uno de los períodos.

Aunque la propuesta didáctica de innovación “*Aprendiendo nuevas palabras con nuevas tecnologías*” no se realizó en su totalidad, se pudieron realizar algunas de las actividades planteadas y se observó la aceptación de estas frente a la motivación que mostraron las alumnas y la participación en los juegos. El cambio de una enseñanza del léxico por medio de lista de palabras descontextualizadas a una enseñanza con palabras de diferentes áreas del

conocimiento y planteadas o mencionadas durante las clases, demuestra ser más significativo para las estudiantes. Contextualizarles la información les permite hacer redes de palabras y relacionarlas para memorizarlas y utilizarlas cada vez más.

Cuando se habla de la evaluación de las diferentes actividades y la evaluación del mismo conocimiento adquirido por las alumnas, se puede demostrar que mediante la observación (evaluación cualitativa) y la nota obtenida como tal (evaluación cuantitativa) se obtuvieron resultados favorables y demuestra que los estudiantes no aprenden de forma independiente los términos o palabras, sino que la contextualización les permite crear asociaciones para la memorización tanto del léxico como de los contenidos que se trabajan en cada una de las asignaturas. A groso modo y personalmente, el trabajo por proyectos se me ha dificultado comprenderlo y aplicarlo, pero al realizar estas actividades con las estudiantes, me afirma la necesidad de trabajar los contenidos de cada grado de forma conjunta con las diferentes áreas del conocimiento para permitirles un aprendizaje significativo y permanente.

Las rúbricas de evaluación propuestas para los estudiantes según las actividades planteadas se enmarcan dentro de unos cuadros específicos para las tareas realizadas por las estudiantes en cada uno de los períodos: para el período 1 (**Anexo C**), para el segundo período (**Anexo D**) y para el último período (**Anexo E**).

3.6.Cronograma

El siguiente cronograma muestra el resumen de las actividades realizadas en el tiempo establecido para esta propuesta didáctica de innovación *“Aprendiendo nuevas palabras con nuevas tecnologías”*, la cual comprende 3 meses de trabajo distribuidos en 3 períodos, así:

Tabla 14. Cronograma de actividades

Período	Semana	Sesiones	actividades	
1	1	1	Actividad 1: “Frutas frescas”	Virtual
		2	Actividad 2: taller #1	
	2	3 y 4	Actividad 2: continuación del taller #1	
	3	5 y 6	Actividad 3: “¿Quién da más?”	

	4	7	Actividad 4: puesta en común del taller #1	
		8	Actividad 5: “Pon a prueba tu conocimiento”	
Alternancia				
2	5	9 y 10	Actividad 6: “¿A quién me uno?”	Virtual
	6	11	Actividad 7: taller #2	Presencial
		12	Actividad 8: puesta en común del taller #2	
	7	13 y 14	Actividad 9: “Seamos actrices”	Virtual
	8	15 y 16	Actividad 10: presentación de las obras de teatro	Presencial
3	9	17 y 18	Actividad 11: película “El cielo sí existe”	virtual
	10	19 y 20	Actividad 12: trabajo de Tecnología	Presencial
	11	21 y 22	Actividad 13: puesta en común del trabajo	virtual
	12	23 y 24	Actividad 14: “Y... escribo mi pensamiento”	Presencial
Períodos: 3	Semanas: 12	Sesiones: 24	Actividades: 14	

Fuente: elaboración propia

4. Conclusiones

La propuesta didáctica anterior, “*Aprendiendo nuevas palabras con nuevas tecnologías*”, no pudo ser desarrollada en su totalidad, sin embargo, aprovechando las prácticas universitarias realizada para este Máster se pudo hacer uso de varias de las herramientas planteadas en el apartado 2.4 (*Tabla 1*) y conocer el funcionamiento de las mismas para posteriores actividades con los alumnos, ya que tienen un sin número de posibilidades de llevar a cabo en el aula y desarrollar la Competencia Comunicativa y, en especial, la Competencia Léxica. La mayor ventaja para hacer uso de estas herramientas fue la virtualidad vivida con los estudiantes, pues la necesidad de buscar nuevas formas de enseñar léxico motivó al docente a conocer estrategias diferentes a las utilizadas en las clases magistrales. Esta nueva tecnología despierta al alumno de la rutina de estar frente al

computador y le obligaba, por medio del juego, a centrar su atención y concentración en los diferentes conceptos de aprendizaje.

Se pueden tomar los objetivos específicos propuestos para dar unas conclusiones más exactas sobre este proceso vivido y la didáctica planteada.

Analizar qué dice la legislación sobre la enseñanza de la Lengua.

No obstante, se tomaron como base las Leyes Educativas para la enseñanza de la lengua y la necesidad que tienen de estar presente como asignatura, tanto en primaria como en bachillerato, que incluya en la educación herramientas tecnológicas para desarrollar habilidades necesarias para la adultez. Se confirmó la necesidad de estas herramientas para atraer la atención de los estudiantes, pues estas nuevas metodologías son llamativas y permiten al alumno una adquisición más duradera para su proceso.

Reflexionar sobre la importancia del léxico.

Llegar al punto en que los adolescentes comprendan que el léxico es la riqueza de palabras que pueden ser utilizadas en las diferentes áreas del saber y depende de la sociedad en la que nos encontremos, es difícil y plantear herramientas llamativas que sirvan de motivación para la adquisición de nuevas palabras es delicado para el docente. Puede llegar a ser efectivo para el estudiante si se tiene en cuenta que son “nativos digitales”, personas nacidas en este tiempo de virtualidad que vuelven la tecnología parte de su vida y la que se convierte en indispensable para su supervivencia.

Conocer qué aspectos hay que tener en cuenta en el aprendizaje del léxico.

Se puede hablar de una nueva forma de evaluar el aprendizaje adquirido por los estudiantes, pues al presentarse las clases no presenciales se debe tener en cuenta el desarrollo de las actividades y no solo los resultados, aspecto que no es visible para el docente, y que debe atraer gran parte de la atención de este para una calificación adecuada. Pero, el cansancio de los estudiantes ante esta virtualidad, no conversar con otros de forma presencial, jugar e intercambiar información, forma en la que se aprendía el léxico de manera efectiva teniendo en cuenta el contexto, y que ahora se dificulta al pasar tanto tiempo frente a al computador y prácticamente solos. Todo esto que antes los rodeaba y les permitía aprender para la vida ahora es imposible.

A pesar de los inconvenientes mencionados, se puede decir que un aspecto a resaltar y bastante positivo para los estudiantes, es que dicha evaluación aplicando las diferentes herramientas virtuales logre ser autocorregible, es decir, una evaluación que les permita observar sus ritmos de trabajo en las diferentes áreas del conocimiento, analizar sus resultados (normalmente estas herramientas muestran las respuestas del alumno) y satisfacer la necesidad del ser humano de una “competencia sana”, trayendo como resultados favorables la formación de cada persona en autonomía, hábitos saludables para superarse a sí mismo y el fortalecimiento de la autoestima al desear ser mejor cada día.

Clasificar qué herramientas TIC pueden ser utilizadas para trabajar el aprendizaje del vocabulario.

Clasificar las herramientas TIC que pueden ser utilizadas para trabajar el aprendizaje del vocabulario fue una labor interesante. Se necesitó investigar cada una de las aplicaciones Web para comprobar la eficacia frente a la enseñanza de léxico al adolescente y el grado de interés que podrían presentar los estudiantes a la hora de utilizarlas. Esta tarea, facilitó en gran medida el cambio en las clases que, durante esta época de pandemia, debió tener la educación desde casa y el nivel al cual debe llegar un educador para estar a la altura de la situación, lo que deja en entredicho todos los cambios para la educación digital, donde la calidad de la docencia debe basarse en el desarrollo del pensamiento crítico, en aprender a aprender y aprender para la vida, y donde el proceso enseñanza – aprendizaje está definido desde las orientaciones de la formación profesional del educador, de los modelos educativos renovados y del manejo de las herramientas que deben facilitar dicho aprendizaje.

El grado de consecución de los objetivos planteados en este Trabajo de Fin de Máster parcialmente se ha cumplido, pues estas herramientas utilizadas en ciertos momentos con los estudiantes, han arrojado resultados favorables en cuanto a la reflexión de estos sobre la importancia que tiene el aprendizaje de nuevo léxico para la competencia comunicativa y enriquecer sus conversaciones con otros que no sean sus mismos compañeros de clase. Las nuevas tecnologías juegan un papel esencial en el aprendizaje de estos nativos digitales y los motiva a seguir aprendiendo teniendo en cuenta la situación actual que les tocó vivir.

Por último, es bastante importante mencionar que todas estas ventajas y desventajas observadas, en el poco tiempo en el que se realizaron ciertas actividades con estas herramientas tecnológicas, permitió observar las necesidades de los estudiantes y las prioridades que tiene para adentrarse al mundo de lo virtual y conseguir objetivos personales en cuanto al juego y a la lúdica, motivo por el que les llama la atención el uso de estas nuevas tecnologías

5. Limitaciones y prospectiva

En este apartado se pretende profundizar en todas aquellas limitaciones observadas durante las pocas actividades que se pudieron realizar con las estudiantes y, también, las que dentro del diseño teórico se proponían.

Se puede comenzar por decir que la limitación más grande y quizás la principal, es que toda esta propuesta didáctica no pudo realizarse en el tiempo establecido ni bajo los criterios mencionados en los apartados anteriores; todos aquellos datos observados son producto de actividades realizadas en otros momentos y dentro de otras temáticas que, aunque no son menospreciadas, realmente no equivalen al trabajo planteado en este documento. Sin embargo, el uso de las herramientas tecnológicas mencionadas ha sido, dentro de estas clases virtuales, un material de gran ayuda para la labor docente; con el que este se ha valido para motivar, enseñar y dar a conocer nuevo léxico a sus alumnos, teniendo como medio de enlace un tema contextualizado y, en cierto modo actual, para dar a conocer nuevos términos de los que puede tomar provecho el estudiante.

Dentro de esta limitación, se pueden enfrascar también: la dificultad en algunos momentos para acceder a internet de ciertos estudiantes, no disponer de algún aparato electrónico para realizar la actividad propuesta y el poco manejo que tienen algunos alumnos de las herramientas utilizadas que, aunque no eran frecuentes, dificultaba la labor a la hora de realizar los ejercicios que les permitían adquirir nuevas palabras para un vocabulario activo.

Se cree y es evidente analizar, también, qué actividades son provechosas para presentar con una herramienta tecnológica de las mencionadas en los apartados anteriores, que no les parezca absurda o sencilla de realizar y pierda el sentido y horizonte de lo que se desea que

el estudiante adquiera porque, las edades planteadas de los estudiantes para este proyecto, son bastante difíciles en cuanto a la motivación.

Referencias bibliográficas

- Adell, F. (2012). Mundos virtuales y entornos educativos complejos. *Mosaic*, (102). Recuperado de <https://cutt.ly/kn3jz7x>
- Amor, M., Hernando, A. y Aguaded, I. (2011). La integración de las TIC en los centros educativos: percepciones de los coordinadores y directores. *Estudios Pedagógicos*, XXXVII (2), 197-211. Recuperado de <https://cutt.ly/4n3kHpK>
- Baralo, M. (2005). Aspectos de la adquisición del léxico y su aplicación en el aula. En Sr. Bernecker (Presidencia), *I Congreso Internacional El español, lengua del futuro*. FIAPE (Federación Internacional de Asociaciones de Profesores de Español). Toledo. <https://cutt.ly/in3hHta>
- Brand J., Brooker J. y Versvik M. (2015). Kahoot. [Plataforma gratuita]. Recuperado de <https://kahoot.com/schools-u/>
- Bueno, L. (2016). *Adquisición del léxico en Educación Infantil: propuesta de trabajo por proyectos*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Jaén. Recuperado de <https://cutt.ly/Wn3hXVE>
- Castañeda, L., Salinas, J. y Adell J. (2020). Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa. *RCUB Revistes Científiques de la Universitat de Barcelona*, (37). Recuperado de <https://cutt.ly/8n3kLPS>
- Cenoz, J. (s.f.). *El concepto de competencia comunicativa*. Instituto Cervantes Centro Virtual Cervantes. Recuperado el 27 de mayo de 2021 de <https://cutt.ly/mn3jbmV>
- Cervera, T. (2012). El léxico y la enseñanza de la lengua: innovación y propuestas didácticas a partir del análisis de un método de enseñanza de español. *Enunciación*, (17) 2, 139-154. Recuperado de <https://cutt.ly/0n3jQ5p>

- Chiluisa, M.J., Castro, S.J., Chavez, V.V. y Salguero, N.G. (2017). La lingüística aplicada a la enseñanza de la lengua. *Redipe. Red Iberoamericana de Pedagogía*, (6)3, 123-127. Recuperado de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/213>
- Ciro, L.A. (2014). *El léxico de la informática e internet en el ámbito hispanohablante*. (Tesis de doctorado). Universidad de Lleida. Recuperado de <https://cutt.ly/kn3kCht>
- Colegio de la Compañía de María La Enseñanza. (s.f.). Misión y visión Colegio La Enseñanza Medellín. Recuperado el 15 de marzo de 2021 de <https://cutt.ly/Qn3jU8l>
- Colombia aprende. La red del conocimiento. (2016). *DBA Derechos Básicos de aprendizaje*. Ministerio de Educación de Colombia. <https://cutt.ly/Pn3jPgQ>
- Cueto, H. (s.f.). *Bases pedagógicas para la integración de las TICs en primaria y secundaria*. Calameo. Recuperado el 15 de marzo de 2021 de <https://cutt.ly/tn3jSm1>
- De Alba Quiñones, V. (2011). La competencia léxica. Una propuesta de actividades sobre los campos léxicos para las clases de ELE. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (13), 1-14. Recuperado de <https://marcoele.com/la-competencia-lexica/>
- Estaire, S. (2006-2007). *Tareas para reciclar el léxico y ampliar sus redes asociativas*. Instituto Cervantes Centro Virtual Cervantes. Recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://cutt.ly/Cn3jGqT>
- Flores, A. (2019). Las 8 competencias educativas más importantes para los alumnos. *Centro Educativo ECA*. <https://cutt.ly/En3jJQj>
- García, M. (2018). Una aproximación a la aplicación de las nuevas tecnologías en la enseñanza de las lenguas de especialidad. *ILCEA*, (32), 1-15. Recuperado de <https://cutt.ly/yn3kNtk>
- Gayol Fernández Víctor. (¿). Liveworksheets. [Aplicación Web]. Recuperado de <https://es.liveworksheets.com/>
- Goel Nitesh. (2012). [Aplicación Web]. Recuperado de <https://es.padlet.com/dashboard>
- Gómez, J.R. (1997). *El léxico y su didáctica: una propuesta metodológica*. e_Bu@h Biblioteca Digital Universidad de Alcalá. Recuperado el 28 de mayo de 2021 de <https://cutt.ly/2n3hMOL>

- Google G. Suites. (2008). Google Sites. [Aplicación Web]. Recuperado de <https://sites.google.com/new>
- Google G. Suites. (2016). Google Jamboard. [Aplicación Web]. Recuperado de <https://cutt.ly/1n3jXvu>
- Google Inc. (2013). Flippity. [Aplicación Web]. Recuperado de: <https://www.flippity.net/>
- Gupta, A. y Cheenath J. (2015). Quizizz. [Página Web 2.0]. Recuperado de <https://quizizz.com/>
- Higueras, M. (s.f.). *Claves prácticas para la enseñanza del léxico*. Instituto Cervantes Centro Virtual Cervantes. Recuperado el 20 de abril de 2021 de <https://cutt.ly/ln3jBGy>
- Jorge, N.A. (2011). La enseñanza del vocabulario: la semántica idiomática en el aula. *Revistas Científicas Complutenses*, (23), 195-225. Recuperado de <https://cutt.ly/Zn3j3Op>
- Lewis, M. (1993). *The Lexical Approach. The State o ELT and a Way Forward*. <https://cutt.ly/Xn3h8rm>
- Ley General 115/1994, de 8 de febrero, de Educación. Diario Oficial, 41214, de 8 de febrero de 1994. pp. 6-9. Recuperado de <https://cutt.ly/Jn3h5Gu>
- Lizcano, Y.Y., Jaimes, K.J., Suárez, H.D. (2019). *Desarrollo del componente léxico de la competencia lingüística para la enseñanza del Español como lengua extranjera*. (Proyecto de grado para optar el título de Magister en Educación). Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado de <https://cutt.ly/Pn3jh3g>
- Maimon A. (2010). Socrative. [Aplicación celular y ordenador]. Recuperado de <https://www.socrative.com/>
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicación. (s.f.). Plan Vive Digital 2014-2018. Ministerio de Educación de Colombia. <https://cutt.ly/Cn3j5t6>
- Nolan A. (2013). Plickers. [Plataforma interactiva]. Recuperad de <https://www.plickers.com/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1996). *La Educación encierra un Tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (compendio)*. <https://cutt.ly/Sn3kelv>

- Ortega, F.A., (2015-2016). *Innovación en perspectivas, planteamientos y metodologías de la educación lingüística en el siglo XXI* (Tesis doctoral). Universidad de Alicante. Recuperado de <https://cutt.ly/jn3kypZ>
- Paz, G.M. (2007). *El enfoque léxico: una perspectiva innovadora en la enseñanza de ELE*. Instituto Cervantes Centro Virtual Cervantes. Recuperado el 7 de abril de 2021 de <https://cutt.ly/Hn3kibX>
- Revolución Educativa Colombia Aprende. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Ministerio de Educación de Colombia. <https://cutt.ly/Vn3kpjb>
- Rhalmi, M. (2009). *El enfoque léxico*. My English Pages. Recuperado el 8 de mayo de 2021 de <https://www.myenglishpages.com/blog/lexical-approach/>
- Rodríguez, C. (2019). *Guía completa [2019] sobre el acoso o bullying escolar*. Otras Voces en Educación OVE. Recuperado el 28 de abril de 2021 de <https://cutt.ly/4n3k8PH>
- Rueda, R. y Franco, M. (2018). Políticas educativas de TIC en Colombia: entre la inclusión digital y formas de resistencia-transformación social. *Pedagogía y Saberes*, (48). Recuperado de <https://doi.org/10.17227/pys.num48-7370>
- Sacristán, M. (s.f.). Cómo citar y referenciar en normas APA. Recuperado de <https://cutt.ly/En3kdI6>
- Safaryan, N. (2013). Redenforest. [Aplicación Web]. Recuperado de <https://www.renderforest.com/es/>
- Siles, J. (1995). La enseñanza del léxico. *Dialnet*, (7), 149-154. Recuperado de <https://cutt.ly/pn3klmO>
- Siqueira, V.J. (2007). *¿Por qué y para qué enseñar vocabulario?*. Instituto Cervantes Centro Virtual Cervantes. Recuperado el 3 de abril de 2021 de <https://cutt.ly/Dn3kxCs>
- Swartz, R., Costa, A., Beyer, Barry., Reagan, R. y Kallick, B. (2008). *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar las competencias del siglo XXI*. [Versión digital]. Madrid: Biblioteca Innovación Educativa. SM. Recuperado de <https://cutt.ly/3n3kbOG>

- Tomé, C. (2016). Vocabulario de la Informática y las Nuevas Tecnologías. Caracterización desde la Disponibilidad Léxica. *Caracteres. Estudios culturales y crítico de la esfera digital*, (5)1, 112-136. Recuperado de <https://cutt.ly/Un3kQCV>
- Vergés X., Sabriá Q., Herrero S. y González J. (2013). Edpuzzle. [Plataforma interactiva]. Recuperado de <https://edpuzzle.com/content>
- Vidiella, M. (2012). *El enfoque léxico en los manuales de ELE*. (Memoria de Máster). Universitat de Barcelona. Recuperado de <https://cutt.ly/un3kRp8>
- Warström J. (2014). Mentimeter. [Aplicación web ordenadores]. Recuperado de <https://www.mentimeter.com/>
- Zugarramurdi, C. (2014). Conocimiento léxico y sistemas de memoria. Colibri Conocimiento Libre repositorio Institucional. Recuperado el 8 de marzo de 2021 de <https://cutt.ly/4n3kUYB>

Anexo A. Contenidos del grado sexto

Estos contenidos fueron tomados desde los *Estándares Básico de Competencias del Lenguaje* (2006) adaptados a la realidad de la Institución Educativa y los *Derechos Básicos de Aprendizaje* (2016).

- Análisis de las categorías gramaticales en las palabras.
- El signo lingüístico, definición y características.
- Identificación del sustantivo, adjetivo, verbo, artículo y pronombre personal.
- Composición de oraciones sencillas con léxico nuevo.
- Escribe correctamente las palabras del listado ortográfico.
- El género dramático: estructura, características y elementos.
- Identificación de palabras desconocidas en un texto.
- Composición escrita de textos argumentativos e informativos haciendo uso de léxico nuevo visto.

Fuente: elaboración propia

Anexo B. Competencias Educativas

Las competencias Educativas	
(CC) Competencia comunicativa:	Incluye tanto la comunicación en la lengua materna como en las lenguas extranjeras. Es la habilidad que tiene un individuo para comprender, interpretar y responder ante unos hechos que lo rodean de forma oral o escrita, haciendo uso de las herramientas lingüísticas y los registros de su lengua para una comunicación de éxito con otros.

<p>(CM)</p> <p>Competencia de razonamiento matemático:</p>	<p>Habilidad para interpretar la información y relacionar los números y símbolos con la resolución de problemas de la vida en los que requiera del razonamiento matemático.</p>
<p>(CCFN)</p> <p>Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural:</p>	<p>Capacidad que se desarrolla para relacionarse racionalmente con el mundo físico y la naturaleza. Permite adquirir hábitos de convivencia sana con el medio que le rodea.</p>
<p>(CDI)</p> <p>Competencia digital y tratamiento de la información:</p>	<p>Permite adquirir la competitividad en el mundo digital, buscando, tratando, seleccionando y procesando información para adquirir estrategias de comunicación.</p>
<p>(CSC)</p> <p>Competencia social y ciudadana:</p>	<p>Son las actitudes que se adquieren y permiten adaptarse a una sociedad para crear hábitos de convivencia social, respeto por los derechos, acción frente a los deberes que se tiene y hacer uso de los valores aprendidos para la resolución de conflictos en sociedad.</p>
<p>(CAA)</p> <p>Competencia aprender a aprender:</p>	<p>Desarrolla la capacidad de comprender lo que se está aprendiendo y conocer sus habilidades para tener control de dicho aprendizaje y utilizarlo en la cotidianidad.</p>
<p>(CCA)</p> <p>Competencia cultural y artística:</p>	<p>La habilidad para conseguir, por medio de diferentes manifestaciones artísticas, enriquecimiento cultural y valorar las tradiciones populares.</p>
<p>(CAIP)</p> <p>Competencia para la</p>	<p>Son las capacidades que se adquieren cuando se vuelven hábitos las estrategias de comprensión y análisis de las</p>

autonomía e iniciativa personal:	diferentes situaciones y se persevera en el esfuerzo de superarse a uno mismo.
----------------------------------	--

Fuente: elaboración propia

Anexo C. Rúbrica de evaluación para el período 1

Rúbrica de evaluación para el listado ortográfico 1 – taller #1					
Indicadores	Desempeño Superior	Desempeño Alto	Desempeño Básico	Desempeño Bajo	puntaje
Estructura y presentación (1 punto)	La presentación del trabajo mostró gran interés por hacer el juego ameno y llamativo.	La presentación del trabajo mostró interés por hacer el juego ameno y llamativo.	La presentación del trabajo mostró poco interés por hacer el juego ameno y llamativo.	La presentación del trabajo no mostró interés por hacer el juego ameno y llamativo.	
Conocimiento de las palabras (1 punto)	Hubo conocimiento de las palabras respectivas por todos los miembros del equipo.	Hubo conocimiento de la mayoría de las palabras respectivas por todos los miembros del equipo.	Hubo conocimiento de algunas de las palabras respectivas por todos los miembros del equipo.	No se demostró conocimiento de las palabras respectivas por los miembros del equipo.	
Significados correctos (1 punto)	El equipo manifestó mucho esfuerzo por construir significados que lograrán engañar al público.	El equipo manifestó esfuerzo por construir significados que lograrán engañar al público.	El equipo manifestó poco esfuerzo por construir significados que lograrán engañar al público.	El equipo no manifestó esfuerzo por construir significados que lograrán engañar al público.	
Organización y exposición (1 punto)	Se apropia con toda seguridad del tema y las palabras correspondientes cuando habla en público.	Se apropia con seguridad del tema y las palabras correspondientes cuando habla en público.	Es insegura para hablar del tema y las palabras correspondientes cuando habla en público.	No da cuenta del tema y las palabras correspondientes cuando habla en público.	
Trabajo cooperativo	Todos los miembros del equipo participaron del	Algunos de los miembros del equipo participaron del	Pocos de los miembros del equipo participaron del	No hubo participación del trabajo en equipo y	

(1 punto)	trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.	trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.	trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.	no se desarrolló la actividad como fue propuesta.	
-----------	--	--	--	---	--

Fuente: elaboración propia

Anexo D. Rúbrica de evaluación para el período 2

Rúbrica de evaluación para la obra de teatro					
Indicadores	Desempeño Superior	Desempeño Alto	Desempeño Básico	Desempeño Bajo	puntaje
Características del género dramático (1 punto)	Todas las características y elementos del género dramático se tuvieron en cuenta en la obra de teatro.	Muchas de las características y elementos del género dramático se tuvieron en cuenta en la obra de teatro.	Algunas de las características y elementos del género dramático se tuvieron en cuenta en la obra de teatro.	No se tuvieron en cuenta los elementos del género dramático en la obra de teatro.	
Uso de las palabras del listado ortográfico 2 (1 punto)	Se identifican claramente las palabras del listado ortográfico 2 bien usadas y con los significados correspondientes.	Se identifican varias de las palabras del listado ortográfico 2 bien usadas y con los significados correspondientes.	Se identifican ciertas palabras del listado ortográfico 2 bien usadas y con los significados correspondientes.	No se identifican las palabras del listado ortográfico 2 bien usadas y con los significados correspondientes.	
Expresión corporal (1 punto)	La expresión corporal correcta, la vocalización adecuada y el tono de apropiado.	Es buena la expresión corporal, la vocalización y el tono de voz.	Debe mejorar en la expresión corporal, la vocalización y el tono de voz.	No son adecuadas la expresión corporal, la vocalización y el tono de voz.	
Tema (1 punto)	El tema escogido para la obra de teatro es actual y adecuado para el público.	Le falta actualidad al tema escogido para la obra de teatro.	El tema escogido para la obra de teatro no es el más adecuado para el público.	El tema escogido para la obra de teatro no es actual ni adecuado para el público.	
Trabajo	Todos los miembros del equipo	Algunos de los miembros del equipo	Pocos de los miembros del equipo	No hubo participación del	

cooperativo (1 punto)	participaron del trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.	participaron del trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.	participaron del trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.	trabajo en equipo y no se desarrolló la actividad como fue propuesta.	
---------------------------------	---	---	---	---	--

Fuente: elaboración propia

Anexo E. Rúbrica de evaluación para el período 3

Rúbrica de evaluación para la película <i>“El cielo sí existe”</i> .					
Indicadores	Desempeño Superior	Desempeño Alto	Desempeño Básico	Desempeño Bajo	puntaje
Palabras desconocidas (1 punto)	Escoge las palabras desconocidas o poco conocidas de la película <i>“El cielo sí existe”</i> .	Escoge las palabras poco conocidas de la película <i>“El cielo sí existe”</i>	No elige palabras desconocidas de la película <i>“El cielo sí existe”</i>	La elección de las palabras de la película <i>“El cielo sí existe”</i> no tiene ningún criterio.	
Uso de las palabras escogidas en el texto argumentativo (1 punto)	Hace un uso correcto de las palabras elegidas en el texto teniendo en cuenta sus significados.	Hace uso de las palabras elegidas en el texto sin demostrar conocer su significado.	Hace uso de las palabras elegidas, pero conocía con anterioridad su significado.	Utiliza las palabras elegidas sin saber su correspondiente significado.	
Exposición del texto elaborado (1 punto)	Lee de forma fluida, haciendo uso de los signos de puntuación y con un tono de voz adecuado.	Lee haciendo uso de signos de puntuación y buen tono de voz.	Le hace falta fluidez y uso de los signos de puntuación en la lectura. Su tono de voz es adecuado.	Le hace falta fluidez, uso de los signos de puntuación y tono de voz es adecuado en la lectura.	
Tema del texto elaborado (1 punto)	Tema es completamente acorde con el de la película <i>“El cielo sí existe”</i> con su punto de vista claro.	Tema es acorde con el de la película <i>“El cielo sí existe”</i> con su punto de vista claro.	Tema no es acorde con el de la película <i>“El cielo sí existe”</i> con su punto de vista claro.	Tema no tiene que ver con el de la película <i>“El cielo sí existe”</i> con su punto de vista claro.	

<p style="text-align: center;">Trabajo cooperativo (1 punto)</p>	<p>Todos los miembros del equipo participaron del trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.</p>	<p>Algunos de los miembros del equipo participaron del trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.</p>	<p>Pocos de los miembros del equipo participaron del trabajo y contribuyeron para un buen desarrollo de la actividad.</p>	<p>No hubo participación del trabajo en equipo y no se desarrolló la actividad como fue propuesta.</p>	
---	--	---	---	--	--

Fuente: elaboración propia