

JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta la problemática planteada, sería necesario entender que para nosotros los docentes de la Institución Educativa La Esperanza es de mucha relevancia asignar tareas a los estudiantes, pues consideramos en la teoría que esto hace parte primordial del proceso formativo del estudiante y que además ayuda a fortalecer la adquisición del conocimiento de manera autónoma. Por otro lado, institucionalmente se considera que la tarea es un elemento que proporciona oportunidades para crear vínculos entre las familias, pues cuando el padre o la madre ayudan al estudiante se refleja el apoyo y el compromiso que se tiene en la formación personal y académica de su hijo o hija. El inconveniente viene cuando la anhelada respuesta del estudiante no llega, es ahí donde nos preguntamos qué sucede y al indagar un poco más nos damos cuenta de que una de las razones por las cuales el estudiante no realiza sus deberes en casa es la falta de motivación al abordarlas, pues para ellos la tarea siempre se torna tediosa y aburrida aun cuando se tenga las herramientas y el conocimiento para llevarla a cabo.

Es entonces cuando se hace necesario que los docentes entendamos la tarea desde la perspectiva del estudiante y pensemos en cambiar nuestra manera tradicional en la asignación de la misma, lo cual requiere que consideremos todas las posibilidades para hacer que los estudiantes se motiven y cambien su forma de verla. De esta manera, nos ponemos a meditar en cuál sería la mejor forma de motivar al estudiante y concluimos que un posible método eficaz sería aquel que tenga en cuenta los gustos de él o ella y que de ninguna manera se aleje de su contexto y sus realidades. Es por esto que surge la idea de cautivar los estudiantes con algo que la mayoría de ellos prefieren y disfrutan y que además tienen al alcance, el internet.

Se trata de asignar tareas a los estudiantes vía internet, donde ellos tendrán que entrar a una página web (quizizz.com) que cumple la función de una aplicación y allí los estudiantes deberán introducir un código que se les proporcionará con antelación y su nombre para dar inicio a la realización de la tarea asignada. Este proyecto como una estrategia para mejorar la motivación de los estudiantes en el cumplimiento de sus tareas tiene aspectos interesantes que justifican su ejecución y valen la pena presentar. En primer lugar, la herramienta virtual que se utilizará brinda la posibilidad de poder convertir los talleres que se van a asignar en forma de quizes o cuestionarios con respuestas múltiples, lo que genera en los estudiantes la oportunidad de aprender autónomamente de sus aciertos y errores, pues adicionalmente pueden realizar varias veces los cuestionarios para lograr cada vez una mayor asertividad al igual que mayor conocimiento, es una herramienta excelente en el campo del inglés, pues es perfecta para que los estudiantes practiquen y aprendan. En segundo lugar, como la página web es a su vez una aplicación, se puede utilizar desde cualquier dispositivo que soporte internet y su presentación es cautivadora por sus colores y su interface, pues los talleres se presentan como juegos de concurso entre los estudiantes que ingresan a

desarrollarlos. A propósito de gamificación, esta es la razón principal por la cual se augura que los estudiantes van a interesarse por realizar las tareas por este medio, pues es bien sabido que el juego es atrayente y cautivador, además de ser un método excelente dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se podría intuir que el hecho de solicitar a los estudiantes, en este caso los estudiantes de grado sexto, que usen un celular o un computador para jugar en sus hogares o fuera de la clase es para ellos una motivación, por lo cual asumimos que la realización de sus tareas se va tornar divertido y que el cumplimiento de ellas se va incrementar considerablemente. Es por ello que este proyecto más que un experimento es la re significación misma de las prácticas pedagógicas, pues se pretende abordar las tareas escolares desde una perspectiva muy diferente a la habitual, convirtiendo el entorno virtual en una experiencia viva de aprendizaje a través de la gamificación.

Resumamos entonces la propuesta en la siguiente pregunta: **¿Cómo la implementación de una herramienta virtual fortalece el cumplimiento de tareas escolares?**

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el cumplimiento en la realización de tareas escolares a través del uso de una herramienta virtual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Motivar a los estudiantes del grado sexto hacia la realización de talleres virtuales en casa.
- Diseñar material virtual de aprendizaje ajustado a las necesidades y preferencias de los estudiantes.
- Inculcar a los padres de familia la importancia de la supervisión de las tareas escolares de sus hijos e hijas en casa.
- Promover el auto aprendizaje y los hábitos de estudio en casa.