

**Plan de Flexibilización Curricular Mediado por las TIC con Gamificación en
Programación para la Inclusión y la Igualdad**

ACTIVIDAD 5 - Diseño Plan de flexibilización curricular mediados por TIC



Eisen Haver Moreno Palacios ID 100131239

Janeth Prada Bravo ID 100128014

Johan David Turga Ortiz ID 100134581

Johnie Andrés Morales Apráez ID 100156475

DOCENTE:

MARTHA JANETH ROJAS QUITIAN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, MAESTRIA EN EDUCACION

DIVERSIFICACIÓN Y FLEXIBILIDAD CURRICULAR

SEPTIEMBRE DE 2023

Tabla de Contenido

INTRODUCCIÓN	3
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA POBLACIÓN.....	6
UNIVERSIDAD REMINGTON EN ARAUCA.....	7
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS	7
CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN	8
RELEVANCIA DEL PLAN DE FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR	9
IDENTIFICACIÓN DE LAS INDIVIDUALIDADES Y BARRERAS DE APRENDIZAJE	9
EVALUACIÓN INICIAL DE ESTUDIANTES EN PROGRAMACIÓN Y USO DE TIC	10
COLABORACIÓN CON ESPECIALISTAS PARA IDENTIFICAR BARRERAS Y SOLUCIONES	10
DESARROLLO DE UN PLAN DE FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR MEDIADO POR LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN EN PROGRAMACIÓN	12
ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS SMART	12
ADAPTACIÓN CURRICULAR PARA INCLUIR LA GAMIFICACIÓN	12
DIVERSIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN ...	13
APOYO Y RECURSOS TECNOLÓGICOS Y DE GAMIFICACIÓN	13
IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN MEDIADO POR LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN EN PROGRAMACIÓN	14
SEGUIMIENTO Y AJUSTE CON ENFOQUE EN LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN EN PROGRAMACIÓN	14
COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN DIGITAL EN EL CONTEXTO DE LA GAMIFICACIÓN EN PROGRAMACIÓN	14
EVALUACIÓN Y MEJORA CONTINUA CON ENFOQUE EN LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN EN PROGRAMACIÓN	15
REFERENCIAS.....	21

INTRODUCCIÓN

El siglo XXI ha presenciado un avance sin precedentes en la tecnología de la información y la comunicación (TIC), transformando profundamente la manera en que las instituciones educativas, incluyendo las universidades, abordan la enseñanza y el aprendizaje. Este cambio radical se ha traducido en la necesidad de replantear y adaptar los enfoques curriculares para garantizar la inclusión educativa y la igualdad de oportunidades. En este contexto, el presente plan de flexibilización curricular, inspirado en la experiencia de educadores, particularmente en el contexto colombiano, se centra en la integración efectiva de las TIC en la universidad como un medio para superar barreras de aprendizaje y promover la equidad educativa.

El uso de las TIC en la educación superior es una tendencia global que ha tomado impulso en los últimos años. En Colombia, por ejemplo, diversas instituciones han adoptado estrategias innovadoras basadas en TIC para mejorar la calidad de la educación superior y brindar una experiencia de aprendizaje más accesible y enriquecedora (Giraldo, Cadavid, & Flórez, 2019; Posso-Restrepo, 2019). Estos avances han demostrado ser especialmente efectivos para atender las necesidades individuales de los estudiantes y reducir las barreras de aprendizaje, al tiempo que promueven una mayor inclusión y participación activa en el aula (Medina Agredo, 2019).

La flexibilización curricular, en el contexto de la educación superior en Colombia, se presenta como una estrategia pedagógica esencial para abordar la diversidad de habilidades, estilos de aprendizaje y necesidades que caracterizan a los estudiantes. Esta estrategia reconoce la heterogeneidad de los perfiles de los educandos y busca proporcionar un entorno de aprendizaje que sea más sensible y adaptable a las diferencias individuales.

En particular, en el trabajo de Giraldo et al. (2019), se resalta la importancia de diseñar planes de estudio flexibles que permitan a los estudiantes no solo adquirir conocimientos y competencias, sino también personalizar su proceso de aprendizaje. Esto implica tener en cuenta que cada estudiante puede tener enfoques diferentes para el aprendizaje, ritmos de desarrollo variados y distintas formas de enfrentar los desafíos académicos. La flexibilidad curricular, en este sentido, no solo se traduce en ofrecer una amplia gama de asignaturas electivas, sino también en permitir la elección de itinerarios de estudio que se ajusten a los intereses y metas individuales de cada estudiante.

Uno de los aspectos más destacados de la flexibilización curricular en Colombia es su capacidad para aprovechar al máximo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de apoyo. Estas tecnologías permiten la creación de entornos de aprendizaje virtuales que pueden adaptarse a las necesidades de cada estudiante. Los recursos en línea, las plataformas educativas y las aplicaciones específicas de aprendizaje proporcionan a los estudiantes un acceso conveniente a materiales de estudio, evaluaciones interactivas y recursos multimedia que pueden complementar su experiencia en el aula.

Además de su flexibilidad, las TIC también ofrecen la posibilidad de abordar barreras de aprendizaje. Para estudiantes con discapacidades o necesidades especiales, las TIC pueden proporcionar adaptaciones personalizadas, como lectores de pantalla, subtítulos y herramientas de traducción, que hacen que el contenido académico sea más accesible. Esto no solo promueve la inclusión de estos estudiantes, sino que también elimina barreras que de otro modo podrían limitar su participación en la educación superior.

Un enfoque adicional que ha ganado importancia en la flexibilización curricular es la gamificación. La gamificación implica el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los

estudiantes. Al incorporar elementos como recompensas, desafíos y competencias en el proceso de enseñanza, la gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y participativo para los estudiantes. En la educación superior en Colombia, la gamificación se ha utilizado con éxito en cursos de programación para fomentar la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración entre estudiantes.

El presente plan de flexibilización curricular mediado por las TIC y basado en experiencias exitosas en Colombia se erige como una respuesta integral a las demandas de la educación superior en el siglo XXI. En un contexto en el que la diversidad de estudiantes es la norma, es esencial desarrollar estrategias pedagógicas que aborden las diferentes habilidades, estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los educandos. La integración efectiva de las TIC en la universidad se convierte en un catalizador esencial para alcanzar estos objetivos.

El plan se propone como una guía detallada que proporciona los pasos necesarios para implementar con éxito la flexibilización curricular mediada por las TIC en la universidad. Esta estrategia va más allá de simplemente agregar tecnología a las aulas; se trata de transformar la experiencia de aprendizaje para que sea verdaderamente inclusiva y accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales. La flexibilización curricular permite que cada estudiante encuentre su propio camino hacia el conocimiento, ajustando el ritmo y el enfoque de acuerdo con sus necesidades específicas.

En este contexto, es crucial resaltar la importancia de la formación docente. Los educadores deben estar preparados para aprovechar al máximo las TIC como herramientas pedagógicas efectivas. Esto implica no solo dominar las tecnologías en sí, sino también comprender cómo integrarlas de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La capacitación docente es un componente clave para el éxito

de esta iniciativa, y se espera que los educadores adquieran las habilidades necesarias para guiar a los estudiantes de manera efectiva en este nuevo entorno de aprendizaje.

Asimismo, el acceso a recursos tecnológicos adecuados desempeña un papel fundamental en la implementación exitosa de este enfoque. La universidad debe garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos, software y aplicaciones relevantes que respalden su participación activa en el aprendizaje mediado por las TIC. Esto incluye la disponibilidad de conexión a internet y la consideración de las necesidades específicas de estudiantes con discapacidades o limitaciones tecnológicas.

Por último, la colaboración entre los diferentes actores educativos es esencial para la implementación efectiva de este plan. Esto implica la cooperación estrecha entre docentes, administradores, especialistas en tecnología y, no menos importante, los propios estudiantes. La participación activa y el diálogo continuo entre estos grupos son fundamentales para evaluar el impacto de las TIC en el aprendizaje, realizar ajustes según sea necesario y garantizar que el proceso de flexibilización curricular sea verdaderamente inclusivo y orientado hacia la igualdad de oportunidades.

Contextualización de la Población

Arauca, la capital del departamento homónimo, es el hogar de una de las sedes de la Universidad Remington. Esta localización estratégica en la frontera oriental de Colombia, cerca de la frontera con

Venezuela, le otorga a la institución un contexto único. La región de Arauca se destaca por su riqueza agropecuaria, su importancia en la industria petrolera y su diversidad cultural.

La población objetivo de este plan de flexibilización curricular en programación, mediado por TIC y gamificación, está compuesta por los estudiantes de Ingeniería de

Sistemas de la Universidad Remington en Arauca, Colombia. Para comprender completamente la importancia de este plan y su relevancia en este contexto, es esencial realizar una contextualización adecuada.

Universidad Remington en Arauca

“Uniremington Arauca se encuentra en un sector de instituciones de educación, además de tener cercanía con las sedes de la Cruz Roja y la Dian, en punto que se configura como fronterizo con la República Bolivariana de Venezuela.

La infraestructura física de Uniremington Arauca está compuesta por cuatro pisos, con un acogedor ambiente académico para desarrollar los programas ofertados en la modalidad a distancia. En este sentido, la sede está dotada con todos los medios educativos y logísticos necesarios para un el óptimo resultado de los procesos de enseñanza y aprendizaje.” (Uniremington, 2022)

La Universidad Remington es una institución de educación superior de renombre en Colombia, y su sede en Arauca se encuentra estratégicamente ubicada en la ciudad capital del departamento de Arauca. La institución ha demostrado su compromiso con la formación de profesionales altamente calificados en diversas áreas, incluida la Ingeniería de Sistemas.

Programa de Ingeniería de Sistemas

El programa de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Remington en Arauca es uno de los programas académicos más destacados de la institución. Ofrece a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades fundamentales en el campo de la tecnología de la información y la programación. Los estudiantes de este

programa se preparan para enfrentar desafíos en el ámbito tecnológico y contribuir al desarrollo de soluciones informáticas innovadoras.

Características de la Población

La población de estudiantes de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Remington en Arauca es diversa y presenta una serie de características distintivas:

Diversidad de Antecedentes: Los estudiantes pueden tener diversos antecedentes educativos, desde recién graduados de la escuela secundaria hasta profesionales en busca de una formación adicional.

Variedad de Intereses: Los intereses de los estudiantes pueden variar, algunos pueden estar particularmente interesados en el desarrollo de software, mientras que otros pueden centrarse en la gestión de tecnología de la información.

Necesidades Individuales: Cada estudiante puede tener necesidades individuales en términos de estilos de aprendizaje, niveles de habilidad en programación y preferencias en cuanto a las TIC.

Expectativas Profesionales: Los estudiantes de Ingeniería de Sistemas pueden tener expectativas profesionales diversas, que van desde trabajar en empresas de tecnología hasta emprender proyectos tecnológicos por cuenta propia.

Relevancia del Plan de Flexibilización Curricular

El plan de flexibilización curricular en programación, mediado por TIC y gamificación, cobra una gran relevancia en este contexto debido a varias razones:

Personalización del Aprendizaje: Permite a los estudiantes personalizar su experiencia de aprendizaje para adaptarse a sus necesidades y metas individuales.

Promoción de la Inclusión: Facilita la inclusión educativa al abordar las barreras de aprendizaje y brindar igualdad de oportunidades a todos los estudiantes.

Motivación y Compromiso: La gamificación como estrategia motivadora puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de la programación.

Preparación para el Futuro: Ayuda a los estudiantes a adquirir habilidades tecnológicas relevantes y a estar preparados para los desafíos cambiantes del campo de la Ingeniería de Sistemas.

Identificación de las Individualidades y Barreras de Aprendizaje

Una fase crucial en el desarrollo del plan de flexibilización curricular en programación, mediado por TIC y gamificación, es la identificación de las individualidades y barreras de aprendizaje que pueden enfrentar los estudiantes de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Remington en Arauca. Esta etapa se centra en comprender a la población estudiantil y sus necesidades específicas para crear un entorno de aprendizaje adaptado y efectivo. A continuación, se detallan los pasos clave en esta fase:

Evaluación Inicial de Estudiantes en Programación y Uso de TIC

Esta evaluación inicial tiene como objetivo obtener una visión integral de las habilidades y conocimientos de los estudiantes en programación y el uso de TIC. Aquí es donde se reconocen las individualidades y se identifican las áreas de fortaleza y las debilidades de cada estudiante. Los pasos principales incluyen:

- **Pruebas de Habilidades Técnicas:** Se pueden administrar pruebas o cuestionarios técnicos para evaluar el nivel de conocimiento en programación y el uso de herramientas TIC.
- **Encuestas de Preferencias y Necesidades:** Se pueden llevar a cabo encuestas o entrevistas con los estudiantes para comprender sus preferencias en cuanto a métodos de enseñanza, herramientas tecnológicas preferidas y necesidades específicas en el proceso de aprendizaje.
- **Análisis de Desempeño Anterior:** Examinar el desempeño académico anterior de los estudiantes en cursos relacionados con programación y TIC puede proporcionar información valiosa sobre sus habilidades y necesidades.

Colaboración con Especialistas para Identificar Barreras y Soluciones

En esta etapa, es fundamental colaborar estrechamente con especialistas en educación, tecnología y apoyo a la inclusión educativa. La meta es identificar posibles barreras que los estudiantes puedan enfrentar en el proceso de aprendizaje y, al mismo

tiempo, diseñar soluciones efectivas para superar estas barreras. Los pasos clave incluyen:

- **Entrevistas con Especialistas:** Realizar entrevistas con psicopedagogos, expertos en tecnología educativa y otros profesionales para comprender las barreras potenciales en el aprendizaje de programación y las TIC.
- **Evaluación de Barreras Tecnológicas:** Identificar posibles obstáculos tecnológicos, como la falta de acceso a dispositivos o problemas de conectividad a internet, y desarrollar estrategias para abordarlos.
- **Consideración de Necesidades Especiales:** En caso de que algunos estudiantes tengan necesidades especiales, como discapacidades visuales o auditivas, es importante trabajar con expertos en accesibilidad para garantizar que el contenido y las herramientas sean accesibles para todos.
- **Planificación de Soporte Personalizado:** Desarrollar planes de apoyo individualizados para aquellos estudiantes que puedan necesitar atención adicional, ya sea en términos de apoyo académico, tecnológico o emocional.

La identificación de individualidades y barreras de aprendizaje es un paso fundamental para diseñar un plan de flexibilización curricular efectivo y centrado en el estudiante. Al comprender las necesidades y desafíos específicos de la población estudiantil, se pueden implementar estrategias de enseñanza y recursos tecnológicos que promuevan una experiencia de aprendizaje inclusiva y equitativa en el campo de la programación.

Desarrollo del PFC Mediado por las TIC y la Gamificación en Programación

El desarrollo de un plan de flexibilización curricular en programación, que incorpore eficazmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la gamificación, requiere una planificación estratégica cuidadosa. Para lograrlo, es esencial seguir un enfoque estructurado que garantice la efectividad y el cumplimiento de los objetivos. A continuación, se detallan los pasos clave para la elaboración de este plan:

Establecimiento de Objetivos SMART

Para guiar la integración efectiva de las TIC y la gamificación en la enseñanza de programación, es fundamental definir objetivos SMART (Específicos, Medibles, Alcanzables, Relevantes y con un Tiempo determinado). Estos objetivos deben ser claros, específicos y alineados con las necesidades de los estudiantes y los resultados de aprendizaje esperados. Autores como Giraldo, Cadavid y Flórez (2019) enfatizan la importancia de establecer metas educativas claras y medibles en el diseño curricular.

Adaptación Curricular para Incluir la Gamificación

La adaptación curricular implica revisar y modificar los contenidos de los cursos de programación para incorporar elementos de gamificación de manera efectiva. Autores como Posso-Restrepo (2019) han resaltado el valor de la solidaridad y la innovación en los currículos universitarios. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Se pueden introducir desafíos, recompensas, narrativas y mecánicas de juego en las actividades de aprendizaje, lo que transforma la experiencia educativa en algo más atractivo y participativo.

Diversificación de Estrategias de Enseñanza y Evaluación Basadas en la Gamificación

La gamificación no solo se trata de convertir el aprendizaje en un juego, sino de diversificar las estrategias de enseñanza y evaluación. Los docentes pueden utilizar plataformas en línea, aplicaciones educativas y herramientas de gamificación para crear actividades interactivas y desafiantes. Autores como Medina Agredo (2019) exploran la flexibilidad curricular en la educación superior en Colombia, y la gamificación se alinea con esta perspectiva al permitir que los estudiantes elijan cómo abordar los desafíos de aprendizaje. Las evaluaciones pueden incluir elementos de juego, como tablas de clasificación y logros, que fomenten la competencia y la colaboración.

Este enfoque de flexibilización curricular mediado por las TIC y la gamificación en la enseñanza de programación tiene el potencial de mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Al establecer objetivos claros, adaptar el plan de estudios y diversificar las estrategias de enseñanza y evaluación, se crea un entorno educativo en el que los estudiantes pueden desarrollar habilidades de programación de manera efectiva y motivadora, al tiempo que se fomenta la inclusión y la igualdad de oportunidades.

Apoyo y Recursos Tecnológicos y de Gamificación

- Formación docente en el uso efectivo de TIC y gamificación en programación.
- Adquisición de dispositivos y herramientas adecuadas para la gamificación.
- Aseguramiento de acceso a Internet y conectividad para todos los estudiantes.

Implementación del Plan Mediado por las TIC y la Gamificación en Programación

- Integración de la gamificación en la planificación de clases de programación.
- Uso de plataformas y herramientas en línea para ofrecer contenido adaptado.
- Monitoreo del progreso de los estudiantes mediante tecnología y gamificación.

Seguimiento y Ajuste con Enfoque en las TIC y la Gamificación en Programación

- Evaluación continua de la efectividad de la gamificación en programación.
- Revisión y ajuste de estrategias basadas en resultados y retroalimentación.
- Actualización constante de recursos y formación docente en tecnología y gamificación.

Comunicación y Colaboración Digital en el Contexto de la Gamificación en Programación

- Uso de plataformas digitales para comunicación y colaboración entre estudiantes y profesionales.
- Fomento de un entorno inclusivo en línea y en el aula virtual mediado por TIC y gamificación.

Evaluación y Mejora Continua con Enfoque en las TIC y la Gamificación en Programación

Evaluación periódica de estrategias de gamificación en programación.

Ajustes basados en resultados y retroalimentación de estudiantes y docentes para mejorar continuamente el plan.

Barreras de Aprendizaje por afrontar

Según López (2011), Las barreras de aprendizaje surgen por una gran variedad de aspectos, políticas, sociales y didácticas. Estos obstáculos ejercen dificultad y limitan el aprendizaje de los participantes.

Para Llanos et al (2019), considera el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) como un síndrome neurológico frecuente caracterizado por hiperactividad, impulsividad y pobre capacidad de atención, alteraciones que son inadecuadas para el grado de desarrollo del niño, Es uno de los diagnósticos más frecuentes entre niños y adolescentes, y el más común en la juventud. No hay datos precisos sobre la prevalencia, pero se estima entre el 2 y el 12% en infantes 2-7 y entre el 2,5 y el 5% en adultos. Los estudiantes con TDAH pueden tener dificultades para mantener la atención y la concentración en tareas académicas.

Serrano y Defior (2004), conceptúan la dislexia como un problema persistente en el lenguaje escrito, que consiste en una dificultad grave en el reconocimiento de palabras. Se caracteriza por un rendimiento en lectura bajo, mientras que no hay problemas en el resto de las habilidades, que son normales e incluso superiores en algunos casos.

También es frecuente Falta de interés, La falta de motivación y el desinterés en el contenido educativo pueden ser barreras importantes para el aprendizaje.

Así mismo la Falta de autoconfianza: La baja autoestima y la falta de confianza en las propias habilidades pueden inhibir el aprendizaje.

Actividades

Nota: Cada una de las actividades se desarrollarán con el uso de las TIC (**codecombat**) a través de la gamificación transversalizado con el curso de Lenguaje de programación I, II y III que se flexibilizara de acuerdo con la barrera de aprendizaje que presente cada uno de los educandos.

FORMATO DE FLEXIBILIDAD CURRICULAR

DATOS GENERALES.

Nombre y apellidos del estudiante:

Semestre ____ Programa: _____

Tipo de barrera de aprendizaje: _____

Apoyos que recibe de la IE: Docentes y profesional de apoyo:

Fecha de la flexibilización curricular: _____

NIVEL DE COMPETENCIA CURRICULAR

Áreas: Lenguaje de programación 1__ 2__ 3__

ANÁLISIS DE LOS PROCESOS ACADÉMICOS

Los estudiantes con:

TDAH: tienen dificultades para mantener la atención y la concentración en tareas académicas.

Dislexia: La dislexia es un trastorno del aprendizaje que afecta la lectura, la escritura y la ortografía.

Falta de interés: La falta de motivación y el desinterés en el contenido educativo pueden ser barreras importantes para el aprendizaje.

Falta de autoconfianza: La baja autoestima y la falta de confianza en las propias habilidades pueden inhibir el aprendizaje.

PROCESOS COGNITIVOS

Atención sostenida: La atención sostenida es la capacidad de mantener el enfoque en una tarea o actividad durante un período de tiempo prolongado. Para ayudar a los estudiantes con *TDAH*, *Dislexia*, *Falta de interés* o *Falta de autoconfianza* a mejorar esta habilidad, es útil implementar estrategias como establecer intervalos de tiempo definidos para el trabajo y el descanso, reducir

las distracciones en el entorno de aprendizaje y proporcionar pautas claras para las tareas.

Funciones ejecutivas: Las funciones ejecutivas son procesos cognitivos superiores que incluyen la planificación, la organización, el control de impulsos y la toma de decisiones. Los estudiantes con *TDAH, Dislexia, Falta de interés o Falta de autoconfianza* a menudo tienen dificultades en estas áreas. Se puede trabajar con ellos mediante la enseñanza de estrategias de organización, el uso de listas de verificación, la creación de horarios y la práctica de la autorregulación emocional para controlar impulsos y tomar decisiones informadas.

Memoria de trabajo: La memoria de trabajo es la habilidad para retener temporalmente y manipular información relevante para tareas cognitivas complejas, como la resolución de problemas y el razonamiento. Los estudiantes con *TDAH, Dislexia, Falta de interés o Falta de autoconfianza* pueden tener dificultades en este aspecto. Se les ayudará a mejorar su memoria de trabajo proporcionando apoyos visuales, simplificando las instrucciones y fomentando la repetición activa de la información en el juego.

ÁREAS A FLEXIBILIZAR.

ÁREA: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN I			
LOGRO	FLEXIBILIDAD DEL LOGRO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN
Introducción al lenguaje de programación informática.	Identifica el lenguaje de programación informática.	Uso de material concreto y experiencias del juego codecombat	Ensayos cortos de temas libres
ÁREA: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II			
LOGRO	FLEXIBILIDAD DEL LOGRO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN
Identifica los diferentes tipos de datos, variables y operaciones de lenguaje de programación II.	Realiza ejercicios donde coloque en práctica las diferentes variables.	crear actividades que requieran soluciones, a través de la interpretación del juego (distancia, tiempo)	Dar mayor tiempo para las evaluaciones y con menos preguntas
ÁREA: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN III			
LOGRO	FLEXIBILIDAD DEL LOGRO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN
Analiza simulaciones y diseña,	Se incorpora fácilmente en	conceptos de fácil interpretación, para que	Se priorizará su participación en el juego

desarrolla y mejora aplicaciones informáticas de varios módulos codificadas en CodeCombat.	las simulaciones de gamificación	comprenda la simulación del sistema	
--	----------------------------------	-------------------------------------	--

ADAPTACIONES DE ACCESO AL CURRÍCULO			
ESPACIOS			
<p>Se ubicarán en las primeras bancas de clases.</p> <p>Las paredes y áreas de trabajo estarán libres de carteles o decoraciones excesivas que puedan distraer la atención de los estudiantes. Si es necesario, utiliza paredes de cortina o pizarras desmontables que se puedan limpiar.</p> <p>Se incorporarán períodos de descanso o de actividad física en la rutina diaria para permitir que los estudiantes liberen energía y mantengan la concentración en las tareas académicas.</p> <p>Estableceremos una rutina diaria clara y predecible en el aula. Los estudiantes con <i>TDAH</i>, <i>Dislexia</i>, <i>Falta de interés</i> o <i>Falta de autoconfianza</i> se benefician de saber qué esperar y cuándo.</p>			
COMUNICACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizaremos un lenguaje claro y directo al dar instrucciones o explicar conceptos. • Se evitará la ambigüedad o las instrucciones largas y complicadas. • Si es necesario corregir o dar retroalimentación a un estudiante con <i>TDAH</i>, <i>Dislexia</i>, <i>Falta de interés</i> o <i>Falta de autoconfianza</i>, intentaremos hacerlo en privado para no avergonzarlo. • Se proporcionará materiales visuales cuando sea posible. • Celebraremos sus logros, incluso los pequeños, para mantener su motivación 			
MATERIALES Y EQUIPOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Haremos uso de code combat: https://codecombat.com/ y la enseñanza del lenguaje de programación Python • Materiales de escritura y organización cuadernos, papel, bolígrafos • Apoyos visuales - tableros • Tecnología y software educativo, computadores. • Reloj o temporizador • Espacio de trabajo tranquilo y organizado en el aula que minimice distracciones. 			
COMPROMISO DE PADRES DE FAMILIA			
<ul style="list-style-type: none"> • Entregar a la institución la historia clínica con la valoración médica pertinente. 			

- Los padres deben educarse sobre las diferentes barreras de aprendizaje que pueden presentar sus hijos *TDAH, Dislexia, Falta de interés o Falta de autoconfianza* para comprender las características del trastorno.
- Mantener una comunicación abierta y regular con los maestros.
- Establecer rutinas regulares para todas las actividades.
- A medida que los estudiantes con TDAH crecen, es importante que los padres fomenten la independencia y la autorregulación.

SEGUIMIENTO AL PROCESO		
FECHA DE SEGUIMIENTO	RESULTADOS DE LA ADAPTACIÓN CURRICULAR QUE SE ESTABLECIÓ.	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.
primer seguimiento	Septiembre 30	
segundo s eguimiento	Octubre 15	
Tercer seguimiento	Octubre 27	
EVALUACIÓN DE LOS LOGROS		
CRITERIOS DE PROMOCIÓN		
El estudiante será promovido si alcanza el 50% o más de los logros estipulados. Al finalizar el periodo el consejo académico y/o el docente titular serán autónomos en dar dicho reporte de promoción		
RECOMENDACIONES PARA EL SIGUIENTE AÑO.		

Tenga en cuenta:

Trabajar juntos en equipo, tanto en el ámbito escolar como en el hogar, es esencial para brindar un apoyo eficaz a los estudiantes con *TDAH, Dislexia, Falta*

de interés o Falta de autoconfianza. La comunicación abierta y la comprensión de las necesidades individuales de cada estudiante son fundamentales para su éxito y bienestar.

Firmas:

Director de grado _____	Docente orientador _____
Acudiente _____	Estudiante _____
Profesional de apoyo _____	Fecha _____
Rector _____	

Referencias

- Giraldo, E., Cadavid, A. M., & Flórez, S. (2019). Posibilidad de acuerdos sobre las concepciones de currículo para la formación de maestros. *Revista Educación y Educadores*.
- López Melero, M. (2011). Barreras que impiden la escuela inclusiva y algunas estrategias para construir una escuela sin exclusiones. *Innovación educativa*, n.º 21, 2011: pp. 37-54
- Llanos Lizcano, L. J., García Ruiz, D. J., González Torres, H. J., & Puentes Roza, P. (2019). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años. *Pediatría Atención Primaria*, XXI(83), e101-e108.
- Posso-Restrepo, P. (2019). El valor de la solidaridad en los currículos de comunicación en la Universidad Cooperativa de Colombia. *Revista Educación*.
- Medina Agredo, P. (2019). Aproximaciones a la flexibilidad curricular en la educación superior en Colombia. *Revista Guillermo de Ockham*.
- Serrano, F., & Defior, S. (2004). Dislexia en Español: estado de la cuestión. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2(2), 13-34.
- Uniremington. (2022). Nuestra sede Arauca - Corporación Universitaria Remington. <https://www.uniremington.edu.co/arauca/>