

UNIVERSIDAD SIGLO XXI



TRABAJO FINAL DE GRADO. PLAN DE INTERVENCIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

**GAMIFICACIÓN EN LAS PLANIFICACIONES DOCENTES EN EL
INSTITUTO IPEM N° 193**

AUTORA: DAGMA JOHANA LOMBARDELLI

DNI: 36.985.637

LEGAJO: VEDU13091

TUTORA: DEBORA, BROCCA

ADELIA MARÍA, NOVIEMBRE DE 2020

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres por cada palabra de aliento hacia un futuro mejor, a mi pareja que estuvo sosteniéndome en cada paso dado, por sus horas junto Alfonso permitiéndome seguir adelante y por acompañarme pacientemente en el proceso de finalización de mi carrera.

A mis amigas que siempre estuvieron dando las palabras exactas para culminar esta etapa siendo el apoyo incondicional en este arduo trabajo.

Finalmente agradezco al Universo por cada señal, y por las buenas cosas que suceden.

¡GRACIAS!

ÍNDICE



AGRADECIMIENTOS	2
RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
LÍNEA TEMÁTICA	8
ORGANIZACIÓN	9
MISIÓN	12
VISIÓN	14
VALORES	14
PERFIL DEL ESTUDIANTE	14
ORGANIGRAMA	15
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	16
OBJETIVOS	18
OBJETIVO GENERAL	18
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
JUSTIFICACIÓN	18
MARCO TEORICO	21
PLAN DE ACCIÓN	32
ACTIVIDADES	32
DIAGRAMA DE GANTT	41
RECURSOS	42

PRESUPUESTOS	42	
EVALUACIÓN	42	
RESULTADOS ESPERADOS	45	
CONCLUSIÓN	47	
REFERENCIAS	49	

RESUMEN



Las trayectorias escolares de algunos estudiantes se ven afectadas por la repitencia, causan el abandono escolar. Por ello, es importante la implementación de nuevas formas de aprendizajes, es decir, abordar las actividades con la incorporación del uso de la gamificación con el fin de facilitar y generar motivación en los alumnos, donde él aprenda interactuando, descubriendo; y al mismo tiempo el docente asume el rol de acompañante, de guía y orientador. En este mismo marco, dentro del plan de acción se brindarán talleres que se divide en dos grandes instancias, primero se capacita y orienta al profesor en la adquisición de las diversas estrategias didácticas, como qué es la gamificación, sus beneficios e incorporación en las propuestas de enseñanza; y como segunda instancia, se lleva a cabo la implementación con los estudiantes en el aula. Así mismo, se enfoca desde un trabajo colaborativo entre pares, con el objetivo de establecer relaciones entre ellos para futuras propuestas didácticas. Para su puesta en marcha se requerirá el acceso a las netbooks e internet para la investigación del término “gamificación” y la utilización de diversas estrategias, como también se necesitará papelería para plasmar el proceso de aprendizaje durante los talleres. Para concluir, se recomienda continuar con la capacitación sobre la temática, ya que es una estrategia nueva, innovadora que puede ser utilizada por gran parte de los docentes. Además, esas capacitaciones fortalecen el aprendizaje del mismo y enriquece su utilización.

PALABRAS CLAVES: Trayectoria escolar, Repitencia, TIC, Gamificación.

INTRODUCCIÓN



Teniendo en cuenta la realidad educativa de la institución I.P.E.M. N° 193 José María Paz, se realiza una lectura exclusiva del Proyecto Educativo Institucional, la Evaluación Institucional, la escucha y observación de diversos videos de entrevistas de algunos actores institucionales, análisis de tablas de datos que muestran los valores de las matriculas iniciales y finales, porcentajes de repitencia realizando una comparación de los últimos cuatros años, entre otros documentos institucionales.

Estos datos fueron proporcionado por la Universidad Siglo XXI, en los cuales se detecta como problemática central las *trayectorias escolares incompletas*, que marca un alto grado de deserción, repitencias escolar y abandono durante los últimos años, cualquiera será la causa o factor que incluye en dichas acciones.

Al respecto se toman los aportes de la autora Guevara, B (2017), que considera a las trayectorias como “procesos de modo individual o relacional, que dependen de los actores y vínculos que se tienen en cuenta allí y el modo en que se consideran o analizan las trayectorias en determinados grupos de la sociedad” (p.4). De este modo, para poder abordarlas se debe considerar las condiciones para que cada alumno pueda transitar de manera amena y satisfactoria el proceso escolar.

Un plan de intervención es una propuesta por la cual se busca implementar un cambio, implica un proceso largo, donde el interactuar con las nuevas tácticas hacer al alumno ser más participe y al docente un guía. Por lo tanto, el presente plan se establece sobre modelo de aprendizajes innovadores, utilizando diversas estrategias didácticas y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos, al mismo tiempo, estableciendo un trabajo colaborativo entre los docentes para fomentar la cooperación en futuras planificaciones, siendo abordadas por diferentes áreas curriculares.

En efecto el Plan de Intervención se centra en aportar nuevos conocimientos y modos de enseñanza a los docentes mediante su participación en los talleres establecidos sobre la gamificación para su posterior implementación en las aulas, donde serán acompañados durante todo el proceso de capacitación para enriquecer el aprendizaje.

Este trabajo final de grado responde a un objetivo, el implementar el uso de la gamificación en las planificaciones docentes para motivar a los alumnos, con el fin de favorecer la disminución de las trayectorias incompletas de los estudiantes del ciclo básico del instituto I.P.E.M. N° 193 José María Paz en el ciclo lectivo 2021. En este sentido, es de gran importancia capacitar a los profesores para que puedan innovar en sus planificaciones con la incorporación de diversas estrategias didácticas que ofrece la gamificación, y así, los estudiantes se motivarán e interesarán en las actividades de enseñanza, logrando disminuir el porcentaje de repitencia.

Por lo tanto, a lo largo de este plan se expone de manera ordenada y secuencial la línea temática escogida, una pequeña reseña y datos relevantes de la institución seleccionada, el problema hallado, objetivos, antecedentes que fundamentan los lineamientos teóricos, el plan de acciones, seguido por diagrama de Gantt, los recursos necesarios, el presupuesto, la evaluación luego de la ejecución del plan y por último, los resultados esperados.

La fortaleza de la implementación de este plan de acción se halla en desarrollar en los docentes la capacidad de dar uso en sus planificaciones, a partir de un amplio abanico de conocimiento las diversas estrategias didácticas que ofrece la gamificación, a fin de poder elegir cuál será la más conveniente a la hora de proponerla a sus alumnos y en relación al contenido a enseñar.

LÍNEA TEMÁTICA



La línea temática escogida será los Modelos de Aprendizajes innovadores. Se entiende según Ramirez-Montoya (2018), que los modelos de enseñanza son estrategias prescriptivas que cumplen la función de enseñanza particular. Desde esta visión, se entrelaza con los modelos de aprendizajes, debido a que la finalidad es generar aprendizajes mediante el proceso de planeación, implementación y evaluación.

En relación a lo anterior, Cortes, A. (2016) postula que en la educación, como en cualquier otro campo, se debe innovar, la cual es fruto de iniciativas individuales de los profesores. Esta innovación educativa, debe promover que se traslade el foco centrado en la enseñanza tradicional asociado a la transmisión de saberes, por lo que se debe dar paso a que el estudiante sea un agente activo que construye saberes en forma colectiva.

De acuerdo a los autores Fuentes-Cabrera y Moreno-Guerrero (2020), quienes señalan que “los recursos innovadores generan nuevos paradigmas socioeducativos, donde los formadores tratan de alcanzar la motivación e implicación de los estudiantes, [...] promoviendo así nuevos escenarios pedagógicos” (p.140) es por ello, que el docente a través de estos recursos podrá desarrollar habilidades para un uso eficiente de las tecnologías.

Lo expresado anteriormente, se relaciona con la institución I.P.E.M N°193 José María Paz, ya que allí las trayectorias escolares están interrumpidas e incompletas causadas por la implementación de la enseñanza tradicional en la cual el docente es el agente activo, provocando que los estudiantes no se encuentren con entusiasmo para continuar con sus estudios. Debido a esto, se considera que el innovar en el proceso de enseñanza conlleva a proponer nuevos escenarios pedagógicos centrados en el alumno como agente activo. Aún así, existen diversas razones por las que las trayectorias se hallan incompletas, tales como: abandono, edad elevada, escaso acompañamiento familiar por cuidado de hermanos, trabajos tempranos; ésto trae como consecuencia

grupos elevados de alumnos con un alto porcentaje de repitencia, pérdida de matrícula CO y desgranamiento del ciclo básico.



ORGANIZACIÓN

Los datos propiamente dichos de la institución son tomados desde la descripción densa diseñada por la Universidad Siglo XXI. La escuela seleccionada para el desarrollo del siguiente proyecto es el I.P.E.M N°193 José María Paz. Ubicado en la calle V. Sarsfield N° 647. El mismo se halla en la localidad de Saldán, situada en el departamento de Colón a 18 km de la ciudad de Córdoba.

Esta localidad, limita con Villa Allende (al noroeste), La Calera (suroeste), Córdoba (sur, sudeste, este) y el cordón de las Sierras Chicas (al oeste y noreste). Tiene aproximadamente 10.300 habitantes, las familias de su población presentan una posición socioeconómica baja, exceptuando la de los barrios privados, que es media.

La institución cuenta con un email ipem193josemariapazsaldan@gmail.com y su CUE (Clave Única de Establecimiento) es 142233-0 EE 03107070.

A lo largo del tiempo, dicho establecimiento se ha adaptado a diversos cambios en función del sistema educativo provincial, nacional y comunitario. Su historia comienza en el año 1965, cuando un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad logra fundar una escuela secundaria con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes que culminaban sus estudios en el nivel primario emigraban a Córdoba o a La Calera para continuar con ellos; favoreciendo así la continuidad escolar.

En 1966, se le solicita al presidente del Servicio Nacional de Enseñanza Privada la creación de un ciclo secundario, si bien no se obtuvo respuesta favorable, se conforma una comisión para reiterar con el pedido y se procedió a adoptar el nombre del instituto José María Paz, por el caudillo cordobés. Dicha comisión, continuó los trámites ante la Presidencia de la Nación, donde se autorizó la participación del SNEP

(Superintendencia Nacional de Enseñanza Privada) permitiendo la matriculación de alumnos. De esta manera comienza a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico.

En el año 1971, se incorporó el quinto año y quedó conformado el ciclo completo, además se crea el Centro de Estudiantes.

Al pasar los años, ante la renuncia del director en 1976, se designa para este cargo a la profesora Susana Baudracco de Gadea, quién inició el pase de la institución al orden provincial. En el año 1988, la institución logra ingresar al ámbito provincial, teniendo como prioridad la construcción de un edificio propio.

En 1993, se implementó la Ley Federal de Educación N° 24.195. A partir de esta transformación educativa, la DEMES determinó la creación del CBU (Ciclo Básico Unificado), con tres años de duración, y del CE (Ciclo de Especialización), con orientación en Economía y Gestión de la Organizaciones, Especialidad Turismo, Hotelería y Transporte.

El PEI (Proyecto Educativo Institucional) se traza alrededor de la competencia folclórica, la que da sentido y significado histórico al proyecto educativo de la escuela (Gobierno de la Provincia de Córdoba, 2010).

El centro educativo, en 1995, se trasladó a sus propias instalaciones ubicadas entre las calles Suipacha, Lima Quinto y Vélez Sarsfield. Durante los años siguientes, se produjeron ampliaciones como una aula grande que funcionó como oficina para Dirección y Secretaria, otra pequeña para el dictado de clases, otra más amplia para usos múltiples.

En el período comprendido entre 2003 a 2004 se produce la última etapa de concreción y reformas edilicias como, por ejemplo, la construcción de nuevos baños

para alumnos y la adaptación del gabinete para informática, que originalmente debía ser para la asignatura de Ciencias Naturales pero que funcionaba como depósito.

En el año 2004, la escuela se incorporó al Programa Nacional de Becas Estudiantiles, lo que les permitió a los alumnos en situación de riesgo socio-pedagógico acceder a estas becas, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación secundaria.

En 2008, la institución participó del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), por lo que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional.

La institución participó, en 2009, en el proyecto de mejora del Programa Nacional de Becas Estudiantiles, lo que permitió concretar proyectos institucionales significativos, tales como tutorías para acompañar la trayectoria escolar de los estudiantes. Además, se incorporó el Centro de Actividades Juveniles (CAJ).

La escuela, en 2010, en el marco de la Ley Nacional de Educación N° 26.206, (Ministerio de Educación de la Nación, 2006) inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias de una sociedad en cambio permanente.

Durante el año 2011, se inició el proceso de selección de las nuevas orientaciones de la especialidad, con la realización de consultas a la comunidad educativa. Además, se presentó el proyecto de convivencia de acuerdo con la resolución N°149/10³ (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, 2011) y la continuidad del proyecto de mejora. En este mismo año, se inicia la construcción de tres aulas pero, tras algunas complicaciones, se interrumpen, pudiendo finalizar la obra recién a fines de junio del año 2013.

En el año 2014, se implementaron los acuerdos de convivencia con el fin de fortalecer las trayectorias escolares. La escuela cuenta con ocho tutores, un coordinador de curso y un coordinador del Centro de Actividades Juveniles (CAJ) para acompañar a los estudiantes en el rendimiento académico.

En 2015, se retomó el proyecto de Expo feria a cargo del Ciclo Orientado de la escuela, organizada por los estudiantes de 6° año de las distintas orientaciones, permitiendo la participación de toda la comunidad.

Desde el 2016 hasta el 2017, con un plan de la Nación, se construyó un playón deportivo con 8 canchas y dos aulas, habilitadas en 2018. Además, la cooperadora asume costos de instalaciones, compra de muebles, útiles, equipos informáticos, ventiladores, pizarrones, calefactores, aberturas y también gastos derivados del mantenimiento de la escuela.

Actualmente, el trabajo está centrado en las Necesidades Educativas Derivadas de la Discapacidad (NEDD), enmarcado en la Ley 26.206 dispuesto por la resolución ministerial N°667/11⁴ para trabajar adecuaciones considerando cada situación del estudiante (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaria de igualdad y calidad educativa s/f).

MISIÓN

El I.P.E.M N°193 José María Paz, tiende a favorecer la formación integral del alumnado contando con su diversidad, fomentando el espíritu de superación, cooperación, respeto, solidaridad, creatividad y sentido de la trascendencia. Además, integrarse en su entorno y promover la propia cultura, costumbres y valores.

Así mismo, los docentes se proponen seguir trabajando los siguientes temas:

- Participar a las familias, creando un mayor vínculo con sus hijos y con la escuela.

- Retomar el proyecto de adicciones y consumo problemático de sustancias.
- Reforzar las observaciones de clase con seguimientos para el acompañamiento.
- Reformular proyectos para mejorar las trayectorias escolares.
- Recuperar más espacios físicos para brindar mayor confort a los estudiantes y docentes.
- Realizar monitoreos que sean efectivos para lograr trayectorias escolares significativas.
- Optimizar el trabajo de docentes con horas institucionales, haciendo que profundicen el seguimiento y acompañamiento de los estudiantes repitentes, con NEDD y con dificultades en su comportamiento.
- Continuar el trabajo iniciado en y con el Centro de Estudiantes.
- Fortalecer las condiciones de permanencia articulándolo con las tutorías.
- Desarrollar estrategias de articulación entre primaria, CB y CO.
- Ampliar tiempos de permanencia en la escuela realizando competencias deportivas y artísticas.
- Afianzar la confianza en los aprendizajes de los estudiantes con el acompañamiento.
- Confeccionar trimestralmente informes de capacidades, contenidos y aprendizajes adquiridos por los estudiantes con NEDD.
- Socializar los resultados.
- Realizar un seguimiento de las materias previas.
- Realizar un tablero de gestión que visualice todos los sectores y todos los actores.

- Evaluar continuamente, como proceso para orientar la toma de decisiones en busca del logro de los objetivos y metas:
- Seguir la evolución de los indicadores de las planillas de rendimiento académico, tercera materia y exámenes.
- Llevar adelante los procesos de finalización y titularización, y el seguimiento de los egresados.

VISIÓN

La finalidad de la institución I.P.E.M. N° 193 José María Paz, es tender hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio. Todo ello, se enmarca en una educación en valores que favorezca, en general, la realización personal y, en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores.

VALORES

Los docentes que conforman el equipo institucional están convencidos de que deben mantener valores fundamentales como derechos básicos y universales, tales como tolerancia, cooperación, participación, libertad de expresión, solidaridad, y así promover la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas.

PERFIL DEL ESTUDIANTE

El perfil del estudiante egresado que propicia la institución, es un alumno que logre adquirir saberes relevantes para su formación como ciudadano partiendo de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento. Se espera un alumno responsable de su formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social, que logre afianzar su compromiso social, la comprensión de

conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social, abordada de manera interdisciplinaria.

Las modalidades que ofrece la escuela son: Orientación en Economía y Gestión; Orientación en Turismo.

ORGANIGRAMA

COMUNIDAD EDUCATIVA

El personal de la institución se conforma por:

Equipo de gestión

- **Directora suplente 1:** Arq. Prof. Giojalas Susana.
- **Vicedirectora suplente:** Lic. Ana María Ponce.

Personal docente y no docente

- **Coordinadores de curso:** 2
- **Secretarios:** 2
- **Equipo docente:** 97 docentes
- **Ayudantes técnicos:** 2
- **Preceptores:** 8
- **Administrador de red:** 1
- **Bibliotecarias:** 2
- **Personal de limpieza:** 4
- **Personal del kiosco:** 1
- **Personal de PAICOR:** 2

En el presente, la institución cuenta con 644 alumnos y 97 docentes, distribuidos en dos turnos, mañana-tarde.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

A partir de la observación del material proporcionado por la Universidad Siglo XXI en la plataforma Canvas y de la lectura de la información sobre la escuela I.P.E.M N°193 José María Paz, se pueden identificar diversos tipos de problemas con diferentes valoraciones. Se tomaron aportes de la Evaluación del Plan de Gestión 2017 y las entrevistas realizadas al personal docente y directivo del establecimiento, pudiendo reconocer como un problema central para abordar, desde el año lectivo 2018, las trayectorias escolares incompletas. Por lo tanto, se hará foco en la incorporación de las TIC.

Ciclo lectivo	Matrícula inicial	Matrícula final	Abandono		P. último día		Aprobación coloquio		Aprobación ex. regular		Repitentes	
			Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
2014	605	547	56	9,2	270	45	96	16	41	7	122	20
2015	608	549	71	12	249	41	71	12	39	6	102	17
2016	676	611	65	9,6	291	43	127	19	32	5	143	21
2017	665	565	89	13	321	48,27	107	16,09	40	6,01	112	17

En la siguiente tabla, se puede visualizar los diferentes ciclos lectivos comprendidos en 2014, 2015, 2016 y 2017; al realizar una comparación entre ellas, se considera la categoría **repitencia** en primer lugar, pero fue menor en el año 2017 en relación al año anterior. En segundo lugar, el abandono, que en el ciclo 2017 alcanza el 13% un total de 89 alumnos.

Esto trae como consecuencia un alto porcentaje de repitentes como también la pérdida de la matrícula. En la próxima tabla, se observa un 11, 5% de alumnos que repiten nuevamente sobre un total de 122 estudiantes.

Situación final de repitentes del ciclo lectivo 2017		
Solicitan pase	14	11,50 %
Repiten nuevamente	14	11,50 %
Abandonan	35	29 %
Promovidos	59	48 %
TOTAL	122	100 %

Respecto a esto, se pueden mencionar y relacionar con los aportes de Muñoz (2011), quien plantea que la repitencia es la mayor causa de la deserción escolar, siendo este el último eslabón del fracaso escolar. Este hecho se produce como consecuencia de un suceso de acciones: debido a la repitencia del alumno, su edad avanza; y dadas las dificultades del rendimiento académico, su autoestima baja. Estos son suficientes motivos para comenzar a perder el interés por culminar los estudios.

Haciendo hincapié en lo expresado en la entrevista por el Coordinador de Curso y Docente de la escuela, Juan Rojas, el mismo manifiesta que su tarea es “trabajar en aquellas problemáticas que se presentan y que influyen e incidan en las trayectorias de los chicos” (Entrevista a profesor I.P.E.M N°193), advirtiendo que hay un gran abandono, repitencias. Por estos diversos motivos es importante la implementación de nuevas formas de aprendizajes, es decir, otras maneras de abordar las actividades implementando el uso de las TIC como herramienta que se encuentra al alcance de todos con el fin de facilitar y generar en el estudiante entusiasmo y compromiso.

La directora del instituto, Prof. Susana Giojalas, expresa que “los jóvenes tienen falta de interés, si bien tienen los medios tecnológicos en toda la parte informática dentro de la escuela para poder estar en esta globalización, les quita interés a ellos. Al alumnado les importa lo que puedan obtener desde un celular que desde la propia palabra de un docente”. (Entrevista a Profesora I.P.E.M N° 193).

De esta manera, el problema se enfoca en otros modelos de aprendizajes innovadores para la institución. Se piensa, entonces en la implementación de las TIC como recurso didáctico para fomentar e impulsar nuevas estrategias de trabajo. Tal como expresa Díaz- Barriga (2013), las tecnologías de la información y comunicación, abren nuevas vías de aprendizajes y modifican el rol del docente, el cual se convierte en un agente transformador capaz de generar competencias significativas en el alumnado, fomentando un aprendizaje social y colaborativo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- ✓ Implementar el uso de la gamificación en las planificaciones docentes para motivar a los alumnos, con el fin de favorecer la disminución de las trayectorias incompletas de los estudiantes del ciclo básico del instituto I.P.E.M. N°193 José María Paz en el ciclo lectivo 2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Capacitar a los docentes mediante talleres para conocer qué es, su uso y beneficios de la gamificación.
- ✓ Proponer un encuentro entre los docentes con el fin de crear una planificación que incluya el uso de la gamificación como estrategia de trabajo para los alumnos.
- ✓ Generar espacios de diálogos e intercambios que favorecen el trabajo colaborativo entre docentes.

JUSTIFICACIÓN

Un plan de intervención es definido como “un conjunto de acciones y procedimientos organizados, destinados a alcanzar un objetivo específico” (Universidad

Siglo 21, 2019: lección 1). Mediante este, se pretende que el estudiante aprenda sus conocimientos a través de las TICs, con su correcto uso, fomentando el desarrollo cognitivo, a partir de la implementación de estrategias de enseñanza más creativas, enriquecedoras y lúdicas, con trabajo colaborativo, a fin de dar solución al problema de inasistencias, repitencias y abandono del ciclo lectivo.

Respecto a esto, se toman las palabras de Hernandez, R (2017), quien plantea que la educación está atravesada por la fuerte influencia de la tecnología, produciendo cambios en la forma de interactuar, comunicarse, estudiar e investigar, lo cual permite realizar innovaciones en educación.

Siguiendo con este autor, la incorporación de las TIC a la educación se llevaría a cabo como un proceso que tenga como objetivo una *construcción didáctica*, es decir, el poder **encontrar estrategias**, crear y consolidar un aprendizaje significativo apoyado en los recursos tecnológicos de la información y comunicación.

En relación a lo expuesto, el Coordinador de curso y docente del instituto plantea que “se implementan estrategias que han sido variadas y consensuadas con otros actores de la comunidad educativa” (Entrevista al Coordinador de curso Prof. Rojas, Juan). Respecto a las inasistencias se busca una comunicación más fluida con las familias. De este modo, desde este plan de intervención se apunta a trabajar para incorporar tanto al alumno como a la familia en esta era digital, a través del buen uso de las TIC, proporcionando estrategias de trabajo, las cuales generen interés, entusiasmo y motivación en los estudiantes. Esto hace referencia a la utilización de la gamificación, la cual es una estrategia de aprendizaje capaz de motivar y de enseñar a los alumnos de una manera más lúdica.

De acuerdo a los aportes de Diaz-Barriga (2017), el uso de las TIC supone romper con los medios tradicionales tales como la pizarra, para reevaluar la función del

docente, basada en la necesidad de formarse y actualizar sus métodos debido a los nuevos requerimientos. Esta transformación, permite mejorar la calidad educativa del estudiante, buscando nuevas formas en las que se obtiene, se maneja y se interpreta la información a fin de reducir poco a poco la cantidad de estudiantes con trayectorias incompletas.

Tapia y León (cómo se cito en Hernández, 2017), plantean que “la inclusión de las TIC en la educación debe ir acompañada de una serie de lineamientos que definan un marco de referencia para la toma de decisiones respecto de las acciones que se deben realizar durante el proceso” (p. 332).

Por ello, este plan de intervención se centrará en la inclusión de las TIC durante los procesos escolares donde el conocimiento se transforma, los modos de comunicación se diversifican, las interacciones se incrementan, haciéndose posible diversos vínculos pedagógicos, promoviendo ámbitos propicios para la colaboración entre pares.

Las instituciones educativas presentan un gran desafío al introducirlas, los estudiantes en la actualidad son más veloces en relación a la tecnología, ya que esta generación se involucra con el mundo de diferentes maneras, ellos usan estas herramientas como extensiones de sus cuerpos y mentes, con fluidez las incorporan en sus rutinas diarias. A partir de estas reflexiones docentes, pueden producirse nuevas formas de aprender, no reproduciendo los conocimientos, sino construyéndolos a través de una actitud activa por parte del estudiante en interacción con la información y los medios.

Para finalizar, se considera que este plan de intervención será beneficioso no solo para disminuir las repitencias de los alumnos sino también para los docentes, ya que se acorta la brecha existente entre ambos actores en relación a los aprendizajes y a

los sistemas de comunicación o TICs. Además, mediante esta estrategia didáctica, la gamificación, los contenidos se enseñan a través de lo lúdico, lo cual facilita la interiorización de los conocimientos de forma más divertida, motivando a los alumnos, para involucrarse en los procesos educativos y generando interés de seguir aprendiendo.

MARCO TEÓRICO

Para comenzar se centrará en la descripción de la perspectiva del alumno, quien al transcurrir sus años de escolarización va conformando y desarrollando su trayectoria escolar, siendo propia y personal de cada sujeto en relación al sistema escolar.

Con respecto a esto, la autora Guevara, B (2017), considera a las trayectorias como “procesos de modo individual o relacional, que dependen de los actores y vínculos que se tienen en cuenta allí y el modo en que se consideran o analizan las trayectorias en determinados grupos de la sociedad” (p.4). Por otro lado, la autora Briscoli, B, plantea que el concepto de trayectorias “centrar su atención en la interpretación de fenómenos sociales a través del tiempo.[..] El concepto permite el análisis de los procesos, en un área específica, pero sin dejar fuera de consideración el resto de las esferas de la vida de los sujetos”. (2017,Sep/Dec)

En relación a lo mencionado, Terigi, F (citado en Briscoli, B, 2017), expone que “para abordar las trayectorias escolares, deben considerarse las condiciones institucionales de escolarización, que delinear su producción” (Sep/Dec). Por lo tanto, se debería hacer foco en dichos contextos para conocer las formas en que la experiencia escolar puede ser transitada de manera amena y a su vez, también se consideran aquellas condiciones que obstaculizan los progresos de los alumnos dentro del sistema educativo.

Siguiendo con la misma temática, la autora Terigi, F (2007) propone una distinción entre las *trayectorias escolares teóricas y reales*. Las primeras, refieren a

aquellos recorridos que siguen la sucesión lineal predeterminada por el sistema educativo de acuerdo a los tiempos establecidos, estas prevén un pasaje de la escuela primaria a la secundaria. Suelen definirse a través de su organización y sus determinantes, expresándose en itinerarios.

Por su parte, las trayectorias escolares reales, hacen referencia a los recorridos escolares que realiza cada estudiante, en los modos en que transita su educación, pero algunos de ellos suelen culminar su camino antes y romper con lo establecido por el sistema, como hemos mencionado con anterioridad puede ser producto de repitencias, cambio de escuela, abandono, etc.

Respecto a esto, como menciona la autora Briscoli, B (2017), toda trayectoria está compuesta por tres ejes: en primer lugar, por la estructura de oportunidades como el acceso a bienes, servicios o el desempeño de actividades que genera el entorno hacia el sujeto; en segundo lugar, las capacidades y habilidades que el sujeto genera en la vida cotidiana y por último, el tiempo que es transversal a los puntos anteriores, el cual define la relación entre el pasado y presente, dirige hacia el futuro.

El desafío que debe afrontar la escuela a través de sus docentes, es el de fortalecer el acompañamiento de las trayectorias escolares de los estudiantes, orientando que sus logros se produzcan a través de la construcción de aprendizajes significativos, para comenzar a alejarnos de la implementación de un proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional y, de esta manera, alcanzar las metas propuestas por el sistema y la institución propia que, en este caso, refieren principalmente a la creación de diversas estrategias que favorezcan el ingreso, permanencia y egreso de los jóvenes, y a la reflexión sobre las mismas para su continuación en el futuro.

En cuanto a esto, las instituciones se encuentran enmarcadas con la **Ley 26.206 de Educación** Nacional promulgada en el año 2006. Se continúa trabajando para

revertir el problema de deserción escolar. En este sentido, esta política pública establece la obligatoriedad de la educación secundaria en todo el país. Además, en el marco de esta ley nacional, se sanciona Ley 8525/95 en la provincia de Córdoba, por el senado y la cámara de diputados, en la cual se establece que los diversos niveles educativos se dividirán en Primario (obligatorio y conformado por 6 años), Nivel Medio (que constituye el Ciclo Básico Unificado) y el Ciclo de Especialización.

Con el aval de estas leyes, tanto nacionales como provinciales, las instituciones escolares logran la permanencia de los jóvenes, dada a la obligatoriedad de culminar los niveles educativos en el sistema. Aunque los alumnos concreten el nivel secundario, se requiere de una diversidad de acciones conjuntas que involucren tanto al docente, como a las familias, estudiantes y los gobiernos educativos.

Si bien las leyes establecen dicha obligatoriedad, los problemas en la educación suponen, además, el estado de las escuelas y sus actores, y también su funcionamiento en relación con la sociedad en un proceso de constante transformación y cambio, es decir, no pensarla de manera aislada, sino situada en el contexto en el que se halla inmersa. Debido a que el sistema educativo muestra dificultades para atender a todos estos factores de manera conjunta se hace evidente que, como consecuencia, sea una tarea difícil garantizar que la culminación del nivel medio en los alumnos de la institución, llevando al fracaso por diversos motivos.

El fracaso escolar es un tema urgente en Argentina, y merece ser tratado y abordado. Este no puede atribuirse a los alumnos o docentes por separado, sino como una insuficiencia del sistema educativo en su conjunto, debido a que sus prácticas tradicionalistas no permiten en su “estructura” la incorporación de estrategias más innovadoras e inclusivas. Respecto a esto, se hace fundamental primero definirlo. La autora Pérez Rubio, A (2007) define al fracaso escolar como “un fenómeno complejo al

que contribuyen un cúmulo de factores que se articulan a lo largo de la trayectoria escolar y que finalmente terminan con la deserción/exclusión del sistema educativo del alumno fracasado” (p.3).

Recuperando los aportes de Perronoud (1994), en relación a la construcción del éxito o fracaso escolar, cabe señalar que la identificación de determinadas situaciones como repitencia, abandono temprano o deserción en la trayectoria escolar de un alumno está asociada a las técnicas de evaluación y escalas jerárquicas de la escuela.

Por otra parte, se toman las palabras de la autora Muñoz, quien plantea que la deserción es el último eslabón del fracaso escolar. Además, enuncia algunas causas posibles que generan esta deserción escolar. La autora considera que “es un fenómeno complejo, en su abordaje debe considerarse el análisis de diversas causas y factores, que se condicionan mutuamente, y que requieren ser estudiados detenidamente para determinar las posibles soluciones” (2011, p. 3).

Siguiendo con Muñoz, la autora expone tres ejes para analizar la deserción: tales como *los factores o causas inherentes a los estudiantes*, que hacen referencia a la falta de motivación, a no poseer la contención y apoyo familiar, retraso escolar, sobreedad, problemas de aprendizajes, embarazo precoz; *factores o causas propias del sistema educativo*, deficiencia en la formación docente, falta de capacitaciones docentes, dispersión horaria, crisis en la autonomía pedagógica, diseños curriculares desligados de la realidad social existente, bajos salarios; y por último, *los factores o causas socioeconómicas* que se relacionan al tipo de ingreso o al salario familiar, desnutrición infantil, dificultad económica o situación de pobreza, falta de acompañamiento por parte de los padres hacia adolescentes, bajo cultura de los padres.

De acuerdo a lo expresado anteriormente, son inherentes a estos procesos, los cambios en la población institucional. Si bien la escuela debe mantener la asistencia

regular de sus estudiantes, son considerables los casos en que los alumnos deciden abandonar por causas socioeconómicas. La escuela es lo único que, en este aspecto, puede acompañar, es dándoles a los alumnos un lugar en el que se asegure la alimentación y nutrición de los alumnos en situación de pobreza, el PAICOR. Sin embargo, son pocos los aportes que puede brindar para lograr la permanencia de su alumnado. Ellos, por otra parte, también eligen el abandono del sistema educativo para decidirse por la búsqueda de trabajo con el fin de solucionar su situación económica.

Por otro lado, se produce por desmotivación y aburrimiento, el cual no se debe perder de vista que, justamente por el aburrimiento que pueden provocar las clases asistenciales, los alumnos sienten que la enseñanza no vale la pena. En relación a estas causas, se toman los aportes de la autora Pasolini (2011) quien plantea que la repitencia está ligada al abandono y al aumento de sobreedad.

Los autores Farías, Fiol, Kit y Melgar (2007), consideran la repitencia “como un procedimiento ineficaz porque, cuando un niño repite, suelen reiterarse las mismas propuestas de enseñanza que resultaron inútiles” (p.48). Por otra parte, los autores Gilly y Morin (citado en Farias et al., 2007), conciben que se puede pensar la repitencia “como un fenómeno complejo, en el que coexisten aspectos viables y aspectos naturalizados u cultos, todos ellos configurados y sostenidos desde el entramado a nivel social, institucional y áulico” (p.51).

Ante lo expuesto, dentro de la institución se intenta abordar dicha problemática, es decir, la repitencia, mediante el trabajo colaborativo y el acompañamiento hacia los estudiantes, implementando estrategias para su logro.

Por otro lado, en esta triada docente-alumno y contenido, es importante el compromiso que adquiere el estudiante para vincularse con las actividades para el logro de resultados educativos positivos. Como expresan los autores Pineda Baez, Beltrán

Castillo, Duarte Martinez, Garzón Silva, Suarez Gómez (2015), el compromiso estudiantil “se relaciona con el tiempo que los estudiantes emplean en la realización de sus tareas y con la energía que invierten en actividades que se lleven a cabo al interior de la institución educativa como fuera de ella” (p.29). Además, señalan que el término tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que se realiza y por ello puede variar la intención como la duración.

Siguiendo con estos autores, los mismos proponen tres tipos de compromiso: el conductual, emocional y cognitivo. El primero, conductual o comportamental, hace referencia al grado de participación o involucramiento del alumno en relación a las tareas académicas. El segundo, compromiso emocional, abarca las reacciones que se favorecen en la interrelación entre el estudiante con sus pares, docentes, otros agentes educativos, las tareas y contenidos propuestos. Por último, el compromiso cognitivo, se relaciona con la inversión, tiempo y energía que se le aboca al aprendizaje y la realización de actividades; a su vez, involucra procesos de autoregulación para desplegar control en los procesos y formas de aprender.

Cuando hablamos de aprendizajes significativos se comparte la perspectiva de Ausubel, D (1976) quien plantea que “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización” (p.2). Esto se pone en manifiesto en el proceso educativo, en el cual es importante tener en cuenta lo que el individuo ya sabe, de tal manera que establezca una relación con lo que debe aprender. De esta manera, la nueva información se conecta con conceptos relevantes existentes en la estructura cognitiva, generando así nuevas ideas, conceptos y conocimientos.

Si bien, este concepto requiere ser fortalecido en las planificaciones educativas, todo estudiante posee información, la cual debe ser seleccionada, de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.

Por otra parte, el pedagogo Bruner, J (1915), propone al respecto, que el aprender es un proceso activo, donde “el estudiante selecciona información, origina hipótesis, y toma decisiones en el proceso de integrar experiencias en sus construcciones mentales existentes” (p.1).

El cambio que se plantea en los modelos educativos en relación al aprendizaje está asociado a los vínculos entre docente y alumnos, que se desarrollaran para lograr la utilización de los recursos tecnológicos a fin de desplegar las prácticas educativas innovadoras y lograr así aprendizajes que sean significativos en el alumnado y que perduren en el tiempo.

En relación a lo expresado, el docente debe demostrar su capacidad para atender a la diversidad y la implementación de diversos métodos y modos didácticos. Por ello, es importante realizar capacitaciones para empaparse de nuevos conceptos, nuevos modos, herramientas para contrarrestar la falta de interés que se presenta hoy en día en las aulas.

En la actualidad, el desafío que se presentan en las instituciones es el de crear un espacio generador de debates, que permita que cada estudiante se identifique con la escuela y se sienta motivado para culminar sus estudios y proseguir en un destino profesional.

En relación a lo anterior, la autora Pérez Rubio (2007), expone dos perspectivas, la primera enfatiza en determinados aspectos propios de los actores, ya sea de cualidades innatas, habilidades, capacidades cognitivas o sociales y culturales derivadas de lo social de los alumnos. La segunda, se refiere al vínculo de la causalidad y

determina al fracaso como un proceso multicausal que se halla comprometida en las escuelas.

Siguiendo con las líneas de estos autores, exponen que el rol del docente no debe ser aquel que solo proporcione información, sino posicionarse como *mediador* entre los estudiantes y el contexto, convirtiéndose en quien guíe o acompañe al alumno, incentivando al estudiante como un gran fuente de conocimiento, teniendo en cuenta sus aprendizajes previos para enfrentar un nuevo saber, dentro del currículo de formación.

En relación a la problemática que plantea la directora, Perkins (2012) en una entrevista realizada expone que “en esta actualidad nos enfrentamos a un mundo de globalización y en el que el viejo modelo educativo ya no funciona muy bien. Por ende se necesita educar para lo desconocido, significa que los chicos aprendan para afrontar el mundo y la vida personal” (Entrevista a Perkins, D).

Como proponen los autores Raichman, Sabulsky y Totter (2013), la organización de la información, motivación del alumno, ilustración de conceptos permiten verificar el lugar que ocupa las tecnologías en las propuestas educativas, dependiendo de la posición del docente respecto a la enseñanza. “Algunos recursos que se pueden encontrar son: herramientas de comunicación o mensajería, foros, herramientas de gestión de evaluación y autoevaluación de aprendizajes, sistematización de contenidos, videoconferencias y chat, entre otras” (p.26). Además, estos recursos, brindan al docente la posibilidad de realizar seguimientos de cada alumno, es decir, la observación y reflexión acerca de la participación de cada uno en cada instancia de las propuestas educativas, la disponibilidad en el desarrollo de las mismas, registros de sus trabajos, almacenamientos de portafolios y registros de sus evaluaciones.

Dichas evaluaciones deberían ser consideradas como un proceso y no el mero resultado de los procesos educativos, pero desde esta lógica se debería revisar los

distintos contextos en los que se halla inmerso el alumno, como lo son el contexto familiar, el comunitario y el entorno social del mismo. De acuerdo a Ahumada (2001, en Gomez Vahos et al.) “un proceso evaluativo está fuertemente ligado a la naturaleza del aprender, debería pasar inadvertido por el estudiante ya que estaría unido al desarrollo de las distintas actividades o situaciones de aprendizaje que cada docente ha seleccionado” (p.127).

Como mencionamos en párrafos anteriores, es de gran importancia las tecnologías en las propuestas educativas, pero es necesario describir a que hace referencia cuando hablamos de TIC. Esta es la incorporación las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, han sido reconocidas por diversos autores. Ellos aceptan su incorporación e inclusión como herramientas flexibles, dinámicas e interactivas ya que propician la participación, el interés y motivación de los alumnos en la construcción de los aprendizajes (Barreto, C y Iriarte Diazgranados F. 2017).

Galvis (en Barreto y Iriarte Diazgranados, 2017) propone tres objetivos fundamentales en relación a la utilización de las TIC en los procesos de aprendizajes, los cuales son “fundamentar el proceso de compartir, enviar o transmitir información a través de la web, tutoriales y espacios formativos; favorecer el aprendizaje activo y aprender haciendo, por medio de la interacción con las herramientas tecnológicas; y posibilitar la interacción, la comunicación y la colaboración” (p.17).

Con la incorporación de las tecnologías a las didácticas y a la dinámica del aula mejora el desempeño del docente en relación al alumnado, facilitando el acceso a la comunicación, transformándose en permanente, posibilitando un intercambio mutuo entre los actores. Sin embargo, es en el trabajo con las nuevas metodologías activas y donde participativas donde el estudiante adquiere una postura dinámica en su

aprendizaje. La gamificación, en este sentido, surge como una herramienta de transformación educativa, siendo impulsada por las TIC.

Esta incorporación de las tecnologías en las aulas, se ve propiciada por los docentes. La cual se implementará los talleres, con fin de generar espacios para trabajar en conjunto, cooperar, coordinar, de esta manera aprenden junto a sus pares para crear futuras planificaciones interdisciplinarias.

El autor Maya Betancourt, A. (1996) define a los talleres como “unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger la teoría y práctica” (p.12). Ante esto, otros educadores aportan que el taller “es una fuerza de motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social” (Reyes, M. en Maya Betancourt: p.12).

En síntesis, se propone la fomentación de talleres educativos que tengan como objetivo la capacitación de docentes acerca de la utilización de la gamificación como herramienta educativa. Como se mencionó anteriormente, este proceso dinámico se plantea a partir de su íntima relación con las TIC con el fin de resignificar su uso y renovar así el interés de los alumnos.

Todo parte de un trabajo colaborativo, ya que a través de él, los miembros intervinientes se identifican, interpretan, argumentan y resuelven de manera conjunta los contenidos a enseñar para alcanzar un objetivo, el aprendizaje. En dicha interacción, cada miembro debe aprender a respetar el conocimiento y habilidad que el compañero aporta, por medio de la escucha activa y la tolerancia, favoreciendo la cohesión social (Vázquez, J. et al.: 2016).

En cuanto a la gamificación, por su parte, se refiere a una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de los juegos en el ámbito educativo-profesional para lograr

mejores resultados, como impregnar mejores conocimientos, mejorar habilidades u obtener recompensas por acciones concretas, entre otros (Educación 3.0, 2020).

En referencia a lo anterior, Zichermann y Cunningham (2011) describen a la gamificación “como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los usuarios y hacerlos resolver problemas” (citado en Innovación Educativa, O. 2016. p.6). Los autores Ortiz-Colón, Jordan y Agredal (2018), la definen “como una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva” (p.7).

En relación al ámbito educativo, se refiere al uso del juego para involucrar a los alumnos, estimularlos, motivarlos y promover el aprendizaje, la resolución de problemas y el desarrollo de competencias como también propiciar la cooperación entre sus pares. Además, como se plantean los autores antes mencionado, la gamificación aporta grandes beneficios al diseño curricular, debido a que mantiene interés en los alumnos y evita que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean algo aburridos o pocos interesantes para ellos, favoreciendo así la disminución de los abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza.

El autor Deterding (citado en Ortiz-Colón, Jordan y Agredal, 2018) señala como factor fundamental la motivación, para despertar la pasión, el entusiasmo en los estudiantes para construir sus capacidades y talentos. La motivación es un proceso dinámico, la cual puede ser intrínseca o extrínseca, la primera hace referencia a aquella que nace con el individuo y lo activa lo que le apetece, le interesa y atrae. En tanto, la motivación extrínseca, se refiere a cuando es provocado desde fuera. Por su parte, QuanticFoundry (citado en Innovación Educativa, O. 2016), “describe un modelo de 6 posibles motivaciones que tienen los jugadores: la acción, lo social, el dominio, el logro, la inmersión y la creatividad” (p.10).

Esta estrategia didáctica, la gamificación, aporta algunos beneficios específicos que dependen de la propuesta de enseñanza ofrecida a los alumnos, los cuales son generar cooperación, autoconocimiento sobre las capacidades que poseen, favorecer la retención del conocimiento, informa al estudiante sobre su progreso, provee un ambiente seguro para aprender e incrementar la motivación (Innovación Educativa, O. 2016).

PLAN DE ACCIÓN

ACTIVIDADES

ETAPA I: CAPACITACIÓN DOCENTE

Actividad 1: Presentación del tema al directivo.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatario: Directora del I.P.E.M N° 193.

Modalidad de Trabajo: Se pactará una reunión con la directora del establecimiento a fin de establecer y organizar un día y horario para comenzar la capacitación con los docentes. Tiempo: 30 minutos.

Tema a trabajar: Coordinar lineamientos respecto a la capacitación de Gamificación.

Lugar: Dirección de la institución.

Actividad 2: Presentación del Taller a los docentes.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatario: Docentes.

Modalidad de Trabajo: La directora iniciará la reunión presentando al asesor pedagógico y le cede el lugar para comenzar con la capacitación.

El asesor les presentará la modalidad del taller, explicando sobre la temática “gamificación”, abriendo el debate a reflexionar sobre ¿Qué es?. De esta manera, se les propondrá realizar grupos de 8 integrantes a fin de utilizar la técnica lluvias de ideas. Realizando al final una puesta en común. Tiempo: 40 minutos (20 min. para debatir en grupo y 20 min. socialización)

Presentación del tema, mediante un video “Gamificación educativa. Presentación” de Alfonso Cuadrado de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://www.youtube.com/watch?v=SaMHdxYip-8>). Donde se comentará en qué consiste la gamificación, los beneficios y ventajas para el aprendizaje del alumno. Luego, se expondrá las ideas básicas de la gamificación, como que es, que beneficios trae en los alumnos, que tener en cuenta en su elaboración. Tiempo: 60 minutos.

Tema a trabajar: Concepto de Gamificación.

Lugar: SUM de la institución.

Actividad 3: Los elementos de juegos.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatarios: Docentes.

Modalidad de Trabajo: Se les propondrá a los docentes, en grupos, indagar sobre los elementos necesarios del juego y los tipos de jugadores, para ello, el asesor dispondrá en una mesa tarjetas que representan dichos elementos, tales como: dinámicas, mecánicas y componentes, jugadores: exploradores, socializadores, pensadores, filántropos, triunfadores y revolucionarios. Un representante de cada grupo,

tomará una tarjeta e investigarán sobre ello y posteriormente se realizará una socialización en conjunto. Tiempo: 30 min.

Como cierre de la jornada, se dispondrá de un atril de la institución para dejar las producciones del día.

Tema a trabajar: Exposición de los elementos de juegos.

Lugar: SUM de la institución.

Actividad 4: Inspiración para el uso de la gamificación.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatarios: Docentes.

Modalidad de Trabajo: Los docentes se agruparán nuevamente como en la clase anterior, el asesor les propondrá investigar ejemplos de instituciones donde hayan aplicado la gamificación. Tiempo: 30 minutos.

Se realizará una puesta en común, sobre los temas qué instituciones utilizan esta técnica, qué beneficios trajo su aplicación, fue factible, cómo lo han aplicado. Tiempo: 40 minutos.

Tema a trabajar: Qué otras instituciones utilizan/ron la gamificación.

Lugar: SUM de la institución.

ETAPA II: PLANIFICAR EL USO GAMINIFACIÓN

Actividad 1: Conocimientos sobre gamificación.

Momento I:

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatarios: docentes.

Modalidad de trabajo: Se retomará la elaboración de la clase anterior, para revisar conceptos básicos, dudas posibles. Se comentará el objetivo y metodología de trabajo.

Para comenzar, la asesora les propondrá a los docentes ingresar al Google Drive, para buscar la dirección URL del programa Kahoot, cada docente deberá responder el cuestionario propuesto en base a los conocimientos adquiridos en relación al contenido trabajado. Tiempo: 30 minutos.

Tema a trabajar: Que conocimientos han podido apropiarse sobre la gamificación.

Lugar: SUM de la institución.

Momento II: Práctica de juego.

Modalidad de trabajo: El asesor dispondrá de las respuestas realizadas por cada docente evaluando su desempeño. De manera colectiva, se revisará mediante diapositivas las preguntas presentadas en el programa Kahoot, a fin de socializar la respuesta correcta. Posteriormente se abre el debate para reflexionar ¿Qué les pareció el juego? ¿Creen que algo aporta al aprendizaje? ¿Ven como una forma de aprender? ¿Ustedes piensan que se puede usar en cada asignatura en particular? ¿Ustedes creen que los alumnos se interesarían e involucren en los aprendizajes?, las respuestas serán anotadas en un afiche. Luego, se visualizará las siguientes diapositivas que muestran ejemplos en diferencias instituciones donde ya se ha aplicado la gamificación. Tiempo: 45 minutos.

Tema a trabajar: Los docentes cumplirán el rol de alumno, poniendo en práctica sus conocimientos al jugar.

Lugar: SUM de la institución.

Actividad 2: Coordinación de contenidos a enseñar.

Responsable: Asesor didáctico.

Destinatario: Docentes.

Modalidad de trabajo: Se les propone a los docentes, reunirse nuevamente en grupos de acuerdo al mismo espacio curricular. Se seleccionará en conjunto, un contenido significativo por asignatura, así los docentes emplearán la búsqueda de una técnica que potencie los contenidos a enseñar, como por ejemplo: Kahoot, testeando, classcraft, rezzly, socrative, entre otros. Tiempo: 30 minutos.

Posteriormente, cada docente expondrá que técnica de juego eligieron, qué contenido significativo se aborda, qué manera lo propondrá. Estas técnicas serán compartidas en el Google Drive, para que cada docente pueda acceder a ellas. Tiempo: 60 minutos.

Tema a trabajar: Indagar herramientas posibles para utilizar en la enseñanza de un contenido.

Lugar: SUM y aulas de la institución.

Actividad 3: Elaboración del material didáctico.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatarios: Docentes.

Modalidad de trabajo: De acuerdo a los grupos de trabajo antes mencionado, teniendo en cuenta el contenido a enseñar, elaborarán una secuencia didáctica, que motiven y favorezcan el aprendizaje. Para ello, tendrán en cuenta la incorporación de alguna técnica de gamificación que consideren relevante. En caso necesario, los docentes podrán concluir con las secuencias en sus hogares. Tiempo: 40 minutos.

Estas secuencias, serán subidas al Google Drive, a la sección Planificación.

Tema a trabajar: planificación de acuerdo al mismo espacio curricular.

Lugar: SUM y aulas de la institución.

Actividad 4: Reflexión sobre la planificación.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatarios: Docentes.

Modalidad de trabajo: Se revisarán las secuencias didácticas, con el objetivo de esclarecer posibles dudas, dar sugerencias acerca de la posible implementación, en qué modos evaluarán. El asesor tomará unos 15 minutos por cada grupo para personalizar el acompañamiento pedagógico. Luego, se abrirá al debate, donde cada grupo presentará su propuesta didáctica, para qué de manera conjunta se genere un trabajo colaborativo para crear confianza a fin de ayudarse en situaciones futuras, observando las dificultades que se les pueden presentar, cuales serian sus aciertos o desacierto, que se podría mejorar. Tiempo: 80 minutos.

Tema a trabajar: las planificaciones elaboradas por cada grupo, de acuerdo al espacio curricular.

Lugar: SUM de la institución.

ETAPA III: PUESTA EN MARCHA Y RESULTADOS



Actividad 1: Práctica de las secuencias.

Responsable: Asesor pedagógico.

Destinatario: Docentes.

Momento I

Modalidad de trabajo: El asesor, realizará el acompañamiento de los grupos de acuerdo al espacio curricular, a fin de dialogar sobre posibles dudas en relación a la implementación de la planificación. Se podrá reflexionar sobre: qué dificultades sintieron, hubo cambios en las conductas de los alumnos, notaron un interés en el alumnado, les fue fácil aplicar la gamificación, entre otras. Tiempo: 20 minutos por grupos.

Momento II

Modalidad de trabajo: Se abrirá el espacio para que los grupos que han podido implementar sus secuencias en las aulas puedan exponer, comentar a sus pares si lo planificado se pudo efectuar, las respuestas que obtuvieron de los alumnos, si eran los esperados, que mejorarían, como pueden seguir avanzando, si lo aplicarían con otros contenidos. Cada integrante dará cuenta de su recorrido en el curso. De esta manera, los demás docentes podrán aportar ideas, y a su vez, tomar estos aportes para modificar sus secuencias. Tiempo: 60-80 minutos, de acuerdo a la cantidad de grupos disponibles.

Tema a trabajar: implementación del uso de la gamificación en los alumnos.

Lugar: aulas de la institución.

Actividad 2: Resultados de las planificaciones.

Responsable: Asesor pedagógico.



Destinatario: Docentes.

Modalidad de trabajo: Al finalizar la implementación de todas las secuencias didácticas planificadas por cada espacio curricular, se analizará los beneficios obtenidos con su aplicación, que deberían ajustar en las próximas planificaciones, que deberían cambiar o modificar para que sea eficaz, realizar ajustes pertinentes al plan de intervención para darle continuidad en los próximos años, revisar colectivamente porcentaje de alumnos que aprobaron las materias y las repitencias. Tiempo: 40 minutos.

Tema a trabajar: los resultados obtenidos en la aplicación de las propuestas planificadas.

Lugar: SUM de la institución.

ETAPA IV: TRABAJO COLABORATIVO

Actividad 1: Trabajar en cooperación.

Responsables: Asesor pedagógico.

Destinatarios: Docentes.

Modalidad de trabajo: Se dialogará sobre la importancia del trabajo colaborativo, para ello se les propondrá utilizar del Google Drive para compartir planificaciones significativas, contenidos relevantes, técnicas para implementar en el uso de la gamificación y aquellos documentos elaborados durante las capacitaciones del tema. Para ello, se elaborará en conjunto un blog de aula, y definirán como se organizará,

como por ejemplo, poder incluir carpeta de planificaciones, carpeta de apuntes, carpeta de juegos utilizados, carpetas de juegos abordados, entre otros. Tiempo: 60 minutos.

Tema a trabajar: el trabajo colaborativo para contar con el par en colaboración.

DIAGRAMA DE GANTT

ACTIVIDADES	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6				MES 7				MES 8			
	Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ETAPA I																																
Actividad 1		■																														
Actividad 2						■																										
Actividad 3											■																					
Actividad 4											■																					
ETAPA II																																
Act 1 Momento I												■																				
Momento II												■																				
Actividad 2												■																				
Actividad 3												■																				
Actividad 4												■																				
ETAPA III																																
Act. 1 Momento I																																
Momento II																																
Actividad 2																																
ETAPA IV																																
Actividad 1												■																				

RECURSOS

-HUMANOS: Lic. De Educación.

-TÉCNICOS: Computadora, Proyector, Micrófono, Parlantes, Computadoras, Conexión de Internet.

-MATERIALES: Sillas, Mesas, Pizarrón, Atril, Tizas, Borrador, Hojas, Fibrones, Lapiceras, Afiches, Cartulinas, Fotocopias.

-de CONTENIDO: videos, power point, material de estudio, diseño curricular.

-INFRAESTRUCTURA: dirección, Sum, salas.

PRESUPUESTOS

Para la capacitación que se llevará a cabo, los gastos de electricidad que se utilizarán para el funcionamiento de las computadoras, proyector, micrófono, parlantes y el wifi para utilizar internet, estarán a cargo de la cooperadora de la escuela.

Además, la cooperadora se hará cargo de los gastos de fotocopias, papel afiches, cartulinas, las mismas tienen un costo de 300 pesos aproximadamente. En cuanto a las hojas, fibrones, lapiceras se utilizarán las que cada docente posee. En relación, a los honorarios del asesor, será de 15000.

En conclusión, para la marcha de este plan de intervención los gastos necesarios de 18000 aproximadamente.

EVALUACIÓN

La metodología que se empleará para evaluar la implementación del programa de capacitación es el *control de la asistencia* de los docentes, ya que es vital contar con la presencia de todos en cada encuentro, debido a que cada actividad tiene un hilo

conductor con los siguientes encuentros y el conocimiento de la incorporación de las herramientas y nuevas estrategias para poder utilizarlas en sus clases diarias a fin de motivar a los alumnos. Al mismo tiempo, la asistencia permitirá evaluar la eficiencia de la organización y participación de cada docente, la misma estará a cargo del capacitador y contará con la ayuda del director.

Por otro lado, se utilizará una *rúbrica* como herramienta que permitirá evaluar con precisión y objetividad teniendo en cuenta los objetivos propuestos por la asesora.

ASPECTOS GENERALES	PUNTOS	DIMENSIÓN		
		DETALLE	PONDERACIÓN	CÓMO SE PIENSA LA DIMENSIÓN
CONOCIMIENTOS DE LA GAMIFICACIÓN.	40 ptos.	-Conoció el término gamificación.	10	Los ítems de esta dimensión están presentes en su totalidad.
		-Identificó características de la gamificación.	10	
		-Práctico al jugar en el programa Kahoot.	10	
		-Participó en los encuentros proponiendo ideas.	10	
PROYECTO ESPECÍFICOS	40 ptos.	-Desarrolló apropiación del pensamiento tecnológico.	10	Los ítems de esta dimensión están presentes en su totalidad.
		-Elaboró secuencias creativas acorde al proyecto.	10	
		-Utilizó alguna estrategia didáctica de gamificación en su planificación.	10	
		-Aplicó la gamificación en el aula, de acuerdo a la asignatura dictada.	10	
TRABAJO COLABORATIVO	10 ptos.	-Demostró compromiso para trabajar con el par.	5	Los ítems de esta dimensión están presentes en su totalidad.
		-Colaboró con sus pares.	5	
PARAMETROS FORMALES	10 ptos	-Presentó en tiempo previsto el proyecto	10	Los ítems de esta dimensión

		solicitado.			están presentes en su totalidad.
OBSERVACIÓN					
	CLASIFICACIÓN				

Como etapa final de este plan de intervención, en el último encuentro los docentes deberán completar un cuestionario, en el cual tendrán que describir acerca de qué les pareció los talleres, les aportó nuevos conocimientos, ideas y estrategias, entre otros aspectos.

CUESTIONARIO	SI	NO	OBSERVACIONES/ DETALLES
¿Las consignas de trabajo fueron claras?			
¿Las actividades le facilitaron la comprensión de los beneficios de utilizar la gamificación en las propuestas áulicas?			
¿Los contenidos desarrollados enriquecieron sus propuestas?			
¿Considera que innovar con el uso de la gamificación facilitará las prácticas y ayudará a los alumnos culminar sus estudios?			
A través de la implementación de la gamificación en las planificaciones, ¿Noto que los estudiantes se apropiaron de los contenidos propuestos?			
Cree poder incorporar esta estrategia didáctica en futuras planificaciones. ¿Con qué frecuencia?			
¿Considera importante la incorporación de estas estrategias en la educación?			
¿Qué modificarías harías en la capacitación?			
¿Recomendarías a otros docentes trabajar con la gamificación?			
¿Continuarías capacitándote sobre la gamificación?			
Nombra las ventajas y desventajas del uso de la Gamificación en educación.			

Con los datos obtenidos de cada instrumento de evaluación se hará un análisis detallado para marcar los cambios producidos en relación al conocimiento obtenido por los docentes, como también los beneficios en la aplicación de diversas técnicas de gamificación en las aulas, corroborando si los estudiantes se motivan con este tipo de propuestas curriculares. Además, como asesor se podrá revisar que les pareció a los docentes este tipo de capacitación, pudiendo reflexionar del mismo y abordar nuevas temáticas como también revisar las dudas existentes o dar ajustes en relación a aquellas cuestiones que no resultaron beneficiosas.

Como cierre, la asesora podrá dar muestra a través de gráficos los resultados de dichos instrumentos a la directora, a fin de visualizar las ventajas y desventajas y cambios producidos por la capacitación.

RESULTADOS ESPERADOS

Se espera que con la implementación de este plan de intervención se pueda disminuir las trayectorias incompletas de los estudiantes, del Ciclo Básico, a través de la apropiación, por parte de los docentes de las diversas estrategias que brinda la gamificación, pudiendo vincularlas e incorporarlas en sus planificaciones durante todo el ciclo lectivo.

Se plantea capacitaciones en las que los docentes lograrán obtener conocimientos básicos sobre la amplia gama de juegos que brinda la gamificación, a su vez desarrollaran habilidades para su manejo, aplicándolos en el aula, a fin de motivar a los estudiantes en relación al aprendizaje y lograr que ellos se involucren en las situaciones de enseñanza-aprendizaje para lograr disminuir el porcentaje de repitencias y abandono.

Por otra parte, mediante el trabajo colaborativo entre docentes, permitirá fortalecer sus prácticas pedagógicas, intercambiando ideas, opiniones y conocimientos para conformar propuestas pedagógicas en conjunto.

CONCLUSIÓN

Esta propuesta de intervención es el resultado de una lectura minuciosa y detallada de la institución educativa seleccionada, analizando los documentos presentes en la página de la Universidad Siglo XXI, permitiendo delimitar el problema central, siendo las trayectorias escolares incompletas, por lo tanto teniendo en cuenta lo leído, se enmarca con Modelos de Aprendizajes Innovadores, para mejorar la propuesta y estrategias de trabajo en diversas asignaturas.

Al mismo tiempo, se advierte que hay un alto grado de abandono, repitencias por diversos motivos, por ello es importante implementar nuevas formas de aprendizajes, proponiendo un cambio significativo, con la utilización de la gamificación sobre las prácticas áulicas, va permitir al alumno formar parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje, estar motivado, entusiasmado y comprometido por llevar adelante el ciclo lectivo.

Como debilidad se presenta que algunos docentes puedan llegar a tener resistencia a la utilización de la gamificación en sus planificaciones, ya que estas estrategias los expone a la necesidad de buscar y aprender cómo se utiliza la plataforma para conformar los juegos.

Pero como fortaleza de esta implementación, es que al trabajar en conjunto con otros docentes, se generan espacios para ayudarse mutuamente, a su vez, trabajar un contenido en ambos espacios curriculares. Además, los profesores poseen un amplio abanico de estrategias didácticas a fin de elegir y optar la que deseen y sea más óptima para su enseñanza. Por otra parte, los estudiantes se sentirán motivados con este tipo de propuestas, involucrándose en los procesos de aprendizajes y así se logrará disminuir las repitencias, abandono y fracasos escolares.

A su vez, en este plan se presenta limitaciones ya que se aplica solo al Ciclo Básico, como también la necesidad de poseer conexión a internet, ya que sin esto no sería posible acceder a los juegos.



REFERENCIAS

- Antonio, J. M. V., Mosqueda, J. S. H., Vázquez-Antonio, J., Hernández, L. G. J., & Calderón, C. E. G.** (2017). El trabajo colaborativo y la socioformación: un camino hacia el conocimiento complejo. *Educación y Humanismo*, 19(33), 334-356.
- Ausubel, D.** (1976). Teoría del Aprendizaje Significativo. Recuperado en: <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Barreto, C. R., & Iriarte Díazgranados, F.** (2017). *Las Tic en educación superior: Experiencias de innovación*. Universidad del Norte.
- Beltrán Castillo, C. M., Duarte Martínez, C. M., Garzón Silva, C. A., & Suarez Gómez, H. O.** (2015). *Estrategia pedagógica para afrontar el desencanto y la repitencia escolar* (Master's thesis, Universidad de La Sabana).
- Betancourt, A. M.** (1996). *El taller educativo*. Coop. Editorial Magisterio.
- Correa, E., Danieli, M. E., & Nadra, S. N.** (2010). La deserción y repitencia escolar en la formación inicial de los futuros docentes. *Anuario Digital de Investigación Educativa*, (21).
- De Innovación Educativa, O.** (2016). EduTrends Gamificación. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>.
- Díaz Barriga, Á.** (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*. Vol. IV. Pp. 3- 21.
- Farías, M., Fiol, D., Kit, I., & Melgar, S.** (2007). Todos Pueden Aprender. Propuestas para superar el fracaso escolar. *Buenos Aires: Fondo de las Naciones Unidas para la infancia y Asociación civil educación para todos*. Recuperado de <https://goo.gl/ODsHhr>.

- Guevara, B.** (2017). Trayectorias educativas y desigualdad: un recorrido teórico-conceptual de las principales producciones en el área. In *V Seminario Internacional Desigualdad y Movilidad Social en América Latina 31 de mayo y 1º y 2 de junio de 2017 Ensenada, Argentina*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Centro Interdisciplinario de Metodología de las Ciencias Sociales.
- Hernandez, R. M.** (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347.
- Muñoz, R. R.** (2011). Deserción escolar en la Argentina.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M.** (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.
- Pasolini, M. D.** (2011). La repitencia como problema de (in) justicia educacional: un análisis de estrategias alternativas en Brasil y Argentina. *VI Jornada de Jóvenes Investigadores*, 000-093.
- Pinkasz, D., & Montes, N.** (2020). Estados del arte sobre educación secundaria. Ediciones Universidad Nacional de General Sarmiento.
- Raichman, S., Sabulsky, G., Totter, E., Orta, M., & Verdejo, P. (2011). Estrategias para el desarrollo de innovaciones educativas basadas en la utilización de Tecnologías de Información y Comunicación. *Estrategias para el uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los procesos de aprendizaje*, 19-34.
- Rodriguez, C. A. C.** (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.

Pérez Rubio, A. M. (2007). Los procesos de exclusión en el ámbito escolar: el fracaso escolar y sus actores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-9.

Terigi, F. (2009). Las trayectorias escolares, del problema individual al desafío de política educativa. Centro Nacional Información Documental Educativa. Ciudad Autónoma de Bs. As.

Vahos, L. E., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC 1. *Encuentros*, 17(2), 118-131.

Videos

Universidad Rey Juan Carlos. (2017, Octubre 20). Gamificación Educativa. Presentación. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SaMHdxYip-8>

Educación Fundación Telefónica. (2012, Noviembre 22). Entrevista David Perkins. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8Fd3ghXEujQ>