



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN

La gamificación y las Tic como promotoras de aprendizajes significativos.

Autor/a: Silvina García Ferrer

DNI: 26.687.932

Legajo: VEDU12159

Tutora: Mgter. María Clara Cunill

Buenos Aires, 14 de marzo de 2021

ÍNDICE

RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	3
LÍNEA TEMÁTICA ESCOGIDA	4
SÍNTESIS DE LA INSTITUCIÓN SELECCIONADA	6
Datos generales:	6
Historia de la Institución:	6
Visión:	8
Misión:	9
Valores:	9
DELIMITACIÓN DE LA NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN	10
OBJETIVO GENERAL	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
JUSTIFICACIÓN	16
MARCO TEÓRICO	19
Las TIC en la escuela	20
Gamificación en el ámbito educativo	22
Aprendizaje significativo	26
PLAN DE TRABAJO	28
Actividades	28
Fase 1	29
Fase 2	29
Fase 3	33
Cronograma	35
Recursos	36
Presupuesto	37
Evaluación	38
RESULTADOS ESPERADOS	39
CONCLUSIÓN	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXO	44

RESUMEN

En un escenario social en el que las tecnologías progresivamente van teniendo un mayor protagonismo, el contexto educativo es un ámbito que no puede quedar exento de su integración. Un recurso muy interesante para introducir las TIC en las prácticas educativas es el de la gamificación que funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El presente trabajo aborda la gamificación como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el Instituto Santa Ana, a través de la capacitación de sus docentes. Se pretende trabajar nuevas metodologías y nuevas formas de impartir clases que permitan a los estudiantes un aprendizaje más significativo y la construcción de conocimientos, acorde con la misión de esta institución.

El objetivo principal de este plan de intervención es formar a los y las docentes de dicho Instituto, en lo que respecta a la gamificación y las tic, con el fin de fortalecer las prácticas pedagógicas, propiciando espacios que generen experiencias innovadoras, fomenten el aprendizaje significativo y mejoren la calidad educativa.

Para ello se realizó una revisión de la literatura tomando en consideración las referencias de diversos autores expertos en este tema. Se diseñó un proceso de capacitación docente dividido en tres fases, con los principios de la gamificación, conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos, los cuales al poner en práctica estimularán y harán más atractiva la interacción con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: TIC, Gamificación, Aprendizaje Significativo, Capacitación.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el mundo ha enfrentado cambios acelerados debido a la creación y uso de las nuevas tecnologías que han globalizado todo tipo de actividades, y sobre todo, que han revolucionado los estándares competitivos en todos los ámbitos de la vida, en donde la educación no ha quedado exenta.

Es evidente que los docentes enfrentan nuevos retos, ya que al ser parte de la sociedad del conocimiento y el cambio social que ello supone, debe existir una adaptación inmediata, y como en todas las demás profesiones, enfocarse hacia las nuevas características de los alumnos.

En este contexto se plantea el siguiente plan de intervención para el Instituto Santa Ana, ubicado en la provincia de Córdoba, que consiste en la identificación de una necesidad concreta de la institución, para que a partir de objetivos definidos y actividades precisas, se logre capacitar a los y las docentes en modelos de aprendizajes innovadores como la gamificación y las Tic, para adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes de hoy que han crecido en torno a las nuevas tecnologías.

El fin de este trabajo es brindar herramientas que enriquezcan las prácticas y las metodologías de enseñanza, para adaptarlas a los nuevos contextos y garantizar, de este modo, aprendizajes significativos. Así el Instituto Santa Ana ofrecería una propuesta superadora que lo lleve a diferenciarse de otras instituciones educativas, por cuanto auspicia cambiar el paradigma de la enseñanza, focalizando en la motivación de las y los educandos, en lugar de la tradicional acumulación de contenidos.

LÍNEA TEMÁTICA ESCOGIDA

La línea temática escogida es Modelos de Aprendizajes Innovadores. Se elige realizar este plan de intervención en relación a la gamificación y las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para brindar, a los y las docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana, nuevas herramientas que permitan despertar la motivación y lograr en sus alumnos aprendizajes significativos.

Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. En efecto, se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias (UNESCO, 2013, p. 14-15).

De este modo, la escuela en cuestión, se enfrenta a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes. Las preguntas que surgen, son: ¿De qué forma los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana se relacionan con estos Modelos de Aprendizajes Innovadores? ¿Los modelos pedagógicos actuales son útiles para motivar a los estudiantes con el aprendizaje?

El impacto de las TIC en el ámbito educativo cambió en el niño, como sujeto de aprendizaje, la forma de acceder al conocimiento. Como consecuencia, se plantea continuamente la necesidad de incorporar a las clases, actividades innovadoras que le

permitan relacionarse con el contenido de manera creativa a través de una interacción positiva que fomente el aprendizaje significativo.

Esto implica pensar en nuevos modelos pedagógicos que trasciendan las formas tradicionales de enseñanza, resulten principalmente más flexibles, y de ser posible, más adecuados a los intereses y necesidades de los alumnos, según la opinión de Finkelievich y Prince (2008).

La relación entre la línea temática y la institución elegida se fundamenta principalmente en que esta institución apela a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad del personal docente para formar integralmente a sus alumnos.

Los docentes de la institución en cuestión deben incorporar en sus prácticas pedagógicas modelos de aprendizajes innovadores que puedan dar respuesta a lo propuesto en el Proyecto Institucional, la formación integral del hombre del nuevo siglo, incorporando estrategias como la gamificación y las TIC, como un medio ideal para lograr aprendizajes significativos, adquirir habilidades y desarrollar buenas actitudes que permitan ampliar los horizontes de la escuela y potenciar en los alumnos el pensamiento crítico, reflexivo y autónomo.

SÍNTESIS DE LA INSTITUCIÓN SELECCIONADA

La institución seleccionada para llevar a cabo el plan de intervención es el **Instituto Santa Ana**. Este es un colegio bilingüe (Castellano – Inglés). Bachiller con orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idiomas. Mixto, laico, de doble escolaridad y con una trayectoria desde 1980 en Córdoba (H2isa, 2014).

Está ubicado en la zona noroeste de la ciudad de Córdoba, aproximadamente, a 7 kilómetros del centro de la ciudad, en el límite norte del barrio Argüello, Provincia de Córdoba, Argentina.

Datos generales:

- Dirección: Ricardo Rojas 7253. Argüello, Córdoba, Argentina.
- Teléfono: 03543 42-0449
- E-mail: info@institutosantaana.edu.ar
- E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar
- Página Web: www.institutosantaana.edu.ar
- Facebook: www.facebook.com/SantaAnaInstituto/?_rdc=1&_rdr

Historia de la Institución:

En el año 1980, con el objetivo de brindar una educación bilingüe que cubriera las necesidades y expectativas de varias familias de la zona, se origina esta institución educativa. En un principio se constituye como sociedad anónima, compuesta por tres inversores: uno, encargado del aspecto pedagógico, y dos del administrativo. Con el tiempo se fueron yendo los inversores, de modo tal que hacia el año 2008 solo quedaba uno de los fundadores.

El lugar en donde actualmente se encuentra ubicada la institución, fue seleccionado porque se necesitaba un amplio espacio verde que permitiera desarrollar actividades en contacto con la naturaleza, atendiendo de esta manera al concepto de ecología, que ya se vislumbraba como llamado de atención a la necesidad de reflexión sobre la relación del hombre con la naturaleza.

Primero se adquirió una propiedad compuesta por una casona amplia y un gran espacio verde donde comenzaron a funcionar las aulas y las dependencias administrativas. Posteriormente, se construyó el edificio principal, se adaptó la casona a oficinas y se adosaron nuevas zonas para el comedor y la sala de Computación.

Las actividades comenzaron en marzo de 1980 con la sala de jardín de infantes, primer y segundo grado, con un total de 52 alumnos, donde la modalidad siempre fue de doble escolaridad, con el dictado de los contenidos de Castellano por la mañana y los de Inglés por la tarde.

En 1982, la escuela recibió la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. En ese mismo año, se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se trazó alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo en especial a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos.

En 1984 se incorporó un director para el nivel secundario; además, se inauguró el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria. Luego, se incorporó un director de nivel inicial.

Entre los años 1990 y 2000, se vio afectada la imagen y el prestigio de la institución. Ideas como que *"el secundario era fácil"* y que *"en los alumnos había muchos problemas de conducta"* provocaron un descenso de la matrícula. Para revertir esta situación, se generó un plan de trabajo con el foco en la redefinición de la modalidad pedagógica, el perfil de alumno, la familia y los docentes.

En el año 2017, se sumó a las instalaciones una nueva casona antigua con un salón de usos múltiples, dos anexos de uso general, un amplio patio delantero y otro trasero. En el mismo año, se incorporó una segunda división en sala de 3 años.

Actualmente, ha tomado un punto central el proyecto de mejora institucional, particularmente a nivel directivo y de crecimiento institucional, proyectando las dos divisiones.

Visión:

Con respecto a la visión de la institución, es una escuela que considera a cada alumno como un ser único e irrepetible. Se respeta la singularidad, conocen y tienen en cuenta la historia y el contexto de cada estudiante y los ayudan a descubrir y potenciar su propio proyecto de vida.

El Instituto Santa Ana propone, desde su proyecto Institucional, la formación integral del hombre del nuevo siglo: la educación sustentada en los valores éticos, la conciencia del esfuerzo como medio para la superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitario. Por estos motivos resulta ser un excelente ámbito en donde desarrollar el presente plan de intervención.

Misión:

Su misión es trabajar para formar personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros. Se fomenta la excelencia académica, para que los alumnos logren un amplio dominio del idioma inglés.

Valores:

La imagen desde otras instituciones es positiva y, en palabras del director, esta se resignifica con objetivos vinculados con la calidad y calidez del proyecto institucional. Esto es sostenido en un trabajo colaborativo y en equipo, donde los docentes cumplen un rol central en propuestas y en acompañamiento permanente y personalizado de los estudiantes.

Se puede observar, a través de comentarios de padres y ex alumnos, cómo valoran la formación académica y humana de los alumnos y la calidez humana y calidad educativa de los directivos, docentes y no docentes.

En síntesis en esta escuela se busca formar alumnos capaces de ser solidarios, respetuosos, comprensivos y leales con sus pares; sensibles para identificarse con todas las personas en cuyo contacto crezcan socialmente positivos, a través de valores morales profundos y sólidamente arraigados; y respetuosos de las diferencias, aceptando lo diverso y desarrollando un pensamiento verdaderamente tolerante (P.E.I. p, 3).

DELIMITACIÓN DE LA NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN

En el análisis de la historia, información y datos referidos al Instituto Santa Ana de la Provincia de Córdoba, se han logrado reconocer algunas necesidades que justifican el desarrollo del presente plan de intervención, tales como:

- **FODA (debilidades):** Escasos espacios para la investigación y la capacitación docente. Dada esta situación, es primordial crear las condiciones para que se pueda brindar un espacio en donde capacitar al personal docente y poder cumplir con su compromiso respecto de ofrecer calidad educativa propuesta en el PEI. Existe una necesidad urgente de reinventar la práctica docente y las metodologías de enseñanza, para adaptarlas a los nuevos contextos y garantizar así, aprendizajes significativos.
- **FODA (amenazas):** Presencia de otras instituciones educativas con oferta de calidad académica y valores de las cuotas más bajas. Por este motivo deben implementar, en sus prácticas pedagógicas, modelos de aprendizajes innovadores para adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes de hoy que han crecido en torno a las nuevas tecnologías. De esta manera podrían ofrecer una propuesta superadora que lleve a Santa Ana, a diferenciarse de otras instituciones.

Esta institución educativa tiene la gran responsabilidad de generar las mejores condiciones de enseñanza para garantizar el desarrollo de las trayectorias educativas de todos los alumnos y alumnas que asisten allí.

Esto se debe a que su Proyecto Educativo Institucional es dinámico y está orientado al mejoramiento de la calidad, en todas sus dimensiones de funcionamiento, mediante un proceso de investigación con base en la participación.

En nuestro proyecto tratamos de pensar un camino que partiendo de profundizar sobre lo conocido se enriquezca con nuevas ideas más apropiadas al mundo de hoy, un camino para enfrentar la realidad y conducirnos al desarrollo de personas útiles, libres y creadoras (P.E.I. p, 2).

Garantizar la calidad de la educación exige redefiniciones en lo que respecta a la formación, a la actualización y al perfeccionamiento docente. Es necesario fortalecer y disponer un conjunto de acciones que favorezcan el ingreso, la permanencia con aprendizajes significativos y el egreso de los y las estudiantes, mediante la implementación de procesos de enseñanza de calidad, acordes a las demandas de la sociedad contemporánea y las transformaciones culturales, económicas y tecnológicas que la dinamizan.

Como parte de la solución a dichas necesidades, este plan de intervención propone capacitar a los y las docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana con respecto a la gamificación y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos.

Este plan de intervención es susceptible de realizar ya que en dicho Instituto, se ha detectado la necesidad de crear espacios de investigación y capacitación docente, para lograr que puedan enriquecer sus prácticas pedagógicas y profundizar en las temáticas referidas al uso de la tecnología y gamificación. Otra necesidad detectada es la de

garantizar la calidad educativa, para que Santa Ana se destaque, por sobre otras instituciones aledañas que están subiendo su matrícula.

Se elige trabajar en el nivel primario dado que: en el nivel inicial se está realizando una ampliación de la infraestructura con la incorporación de nuevas salas y el nivel secundario cuenta con varios proyectos. Por lo tanto es importante potenciar el nivel primario.

El compromiso con la calidad educativa actual implica tener docentes comprometidos y preparados para desvelar las capacidades y potencialidades de cada alumno, estimulando la motivación a través de métodos novedosos y escuelas que abran los espacios necesarios para el desarrollo de esas nuevas prácticas (eligeeducar, 2017).

Todo lo mencionado anteriormente, es posible llevar a cabo en el Instituto Santa Ana, dado que desde el Plan de Mejora Institucional expresan tener libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras y predisposición docente positiva para realizar proyectos interdisciplinarios. Se trabaja para la excelencia académica y su lema es: *“Calidez humana, calidad educativa”*.

En la actualidad es importante la accesibilidad a recursos educativos digitales de calidad y la existencia de profesores competentes en la aplicación pedagógica de las TIC, cuyo trabajo se busca potenciar en dicha institución, a partir del presente plan de intervención.

El mundo está cambiando y con este, la forma cómo las personas aprenden, la Tecnología se ha instalado en la vida cotidiana de los alumnos y alumnas, con más o menos fuerza, según las posibilidades de acceso y el uso que cada uno realiza.

En el siglo XXI es indispensable saber utilizar tecnologías (OECD, 2011), que los estudiantes se apropien de los usos y así puedan participar activamente, de esta manera los docentes tienen un rol central porque tienen la función de acompañar a los y las estudiantes en el proceso de aprender a aprender.

En esta lógica, hablar de educación y TIC es más que hablar de equipos, computadoras, dispositivos y/o programas, es la oportunidad de reflexionar acerca de cómo estamos pensando la educación y cómo los y las docentes aprenden y enseñan (UNESCO, 2013, p. 18).

Tal como lo expresa Marc Prensky, el mayor problema que enfrenta hoy la educación es que nuestros profesores en tanto inmigrantes digitales, que hablan una lengua anticuada (la de antes de la era digital), están peleándose por enseñar a una población que habla un idioma completamente nuevo. Por eso es fundamental capacitar y/o actualizar a los y las docentes con respecto a las nuevas herramientas digitales.

Según Prensky, tenemos que inventar métodos “Nativos Digitales” para todas las materias, en todos los niveles, utilizando a nuestros estudiantes como guía. El proceso ya ha comenzado: existen profesores universitarios que inventan juegos para enseñar temas que van desde la matemática o la ingeniería a la historia. Debemos encontrar la manera de dar a conocer y difundir sus éxitos (Prensky, M. 2001).

Las herramientas TIC constituyen un recurso fundamental para la gamificación, que es el empleo de mecánicas de juegos en entornos no lúdicos y se trata de una nueva y poderosa estrategia para motivar a grupos de personas.

La Gamificación en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Deterding et al., 2011, Kim, 2015).

Una correcta implementación de esta estrategia permite pasar de la mera conectividad al compromiso, logrando que cualquier persona participe de manera dinámica y proactiva en acciones que generalmente requieren un esfuerzo de la voluntad (Lex Informática, 2016).

En este sentido, es una herramienta que puede ser utilizada en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollen los docentes, que se puede combinar con todas las existentes y con otras herramientas, como la flipped classroom o el uso de redes sociales en el aula y el trabajo colaborativo.

Además, gamificar el aula no es un proceso tecnológico, sino que se puede apoyar en la tecnología con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los y las estudiantes para intentar lograr aprendizajes significativos tal como propone este plan de intervención.

Hablar de un aprendizaje significativo es hablar de un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Es decir, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y estos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

En una de sus obras, Ausubel postula que un aprendizaje significativo permite un conocimiento a largo plazo en tanto han sido incorporados significativamente y organizados de manera tal que no sean elementos aislados y distribuidos al azar (Ausubel, D. 2009).

Adquirir aprendizajes es para Ausubel, apoderarse de nuevos significados de una manera eficaz. Hacia el aprendizaje supone la adquisición, retención, organización y transferencia de nuevos significados. Como consecuencia de las experiencias significativas se sostiene el deseo de aprender y una actitud positiva hacia el conocimiento dado, cuestiones que se desean fomentar a través de este plan de intervención.

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar un programa de capacitación docente de tres meses sobre gamificación y Tic para fortalecer las prácticas pedagógicas y mejorar la calidad de los procesos de enseñanza – aprendizaje en el nivel primario del Instituto Santa Ana.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar un plan de acción para dar a conocer diferentes elementos y recursos para gamificar el aula.
- Incorporar las TIC en las prácticas pedagógicas con el objeto de mejorar la calidad de los procesos de enseñanza- aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo aborda cuestiones que generan un gran interés en el escenario educativo actual: la gamificación y las tic. Las mismas se encuentran desarrolladas en la propuesta de intervención diseñada para dar respuesta a las necesidades que se presentan en el Instituto Santa Ana, con el fin de brindar herramientas que enriquezcan las prácticas y las metodologías de enseñanza, para adaptarlas a los nuevos contextos y garantizar, de este modo, aprendizajes significativos.

Hoy en día, estamos inmersos en un profundo cambio social y cultural que ha sido motivado por la aparición de las nuevas tecnologías, que han transformado las dinámicas relacionales que tienen lugar en todos los contextos en los que se desenvuelven las personas. Los niños y niñas también manejan esas tecnologías en su vida cotidiana, por lo que ese cambio en el estilo de vida tiene que reflejarse también en la educación.

Este plan de intervención es fundamental que se implemente en el Instituto Santa Ana porque las instituciones educativas van teniendo mayores retos acompañados de los cambios económicos, políticos, sociales y culturales. Los y las docentes enfrentan nuevos desafíos, porque al ser parte de la sociedad del conocimiento y el cambio social que ello supone, debe existir una adaptación inmediata y enfocarse hacia las nuevas características e intereses de los alumnos.

De este modo empieza a entenderse al maestro como un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, alguien que da las pautas y las indicaciones suficientes para que los y las estudiantes lleguen al conocimiento por sí mismos. Por este motivo es

imperante que estén actualizados e incorporen a sus prácticas pedagógicas novedosas herramientas como las que se proponen en este plan de intervención.

Entre todas las nuevas metodologías que han surgido en los últimos tiempos, aparece el juego, no como entretenimiento, sino como herramienta de aprendizaje. Desde los primeros años de vida, los niños tienen interés por el juego, ya que es su forma de aprender e interactuar con el medio que les rodea.

Vygotsky, en su teoría constructivista del juego lo define como “una realidad cambiante y, sobre todo, impulsor del desarrollo mental del niño”. De esta manera, considera que el niño, jugando, amplía la “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, es decir, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, que es la capacidad de resolverlos con la orientación de otras personas más competentes (Vygotsky, 1979).

La gamificación incorpora los elementos atractivos del juego para aplicarlos en la educación, logrando así un mayor grado de motivación en el alumnado y una mejora en su rendimiento escolar. Según Marín, hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje.

La gamificación trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido y potenciar la creatividad de los individuos (Marín, V. 2015).

Por otro lado, a través de las TIC es posible desarrollar la creatividad de los alumnos, además de potenciar su espíritu crítico, beneficios que se unen a las importantes ventajas que se pueden mencionar respecto al proceso educativo en sí mismo considerado, entre las que se citan la mejora de resultados académicos (Cohen, 2011).

La gamificación es una posibilidad de hacer algunos cambios en la metodología de la educación. Por esta razón, mediante este plan de intervención se pretende utilizar los principios de la gamificación para capacitar a los y las docentes en conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos, las cuales al poner en práctica estimularán y harán más atractiva la interacción con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La importancia de llevar a la práctica este plan de intervención reside en la posibilidad de ofrecer una propuesta superadora e innovadora que lleve al Instituto Santa Ana a destacarse por sobre otras instituciones. A partir de afianzar las capacidades de los docentes, para que puedan desarrollar prácticas pedagógicas novedosas, en consonancia con las demandas y desafíos de la sociedad de la información y el conocimiento.

Un docente capacitado con destrezas, habilidades, conocimientos y recursos innovadores es capaz de potenciar la creatividad, la reflexión, la crítica ante la información, y también las competencias digitales en sus alumnos. Es capaz de mejorar sus prácticas en el aula, cumpliendo la función de un verdadero mediador entre los aprendizajes y sus alumnos.

MARCO TEÓRICO

Al momento de implementar nuevas herramientas como la gamificación y las TIC en las prácticas de enseñanza y obtener resultados exitosos, es necesario, ubicar al profesor como facilitador y orientador de los contenidos. Además, se debe establecer como punto de partida para toda propuesta la capacitación y actualización docente en materia de Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. “A lo largo de toda su experiencia educativa, los futuros docentes deben aprender de forma práctica acerca del uso de la tecnología y de las formas en que esta puede incorporarse a sus clases” (UNESCO, 2004).

La educación permanente y continua es el desafío que se les presenta a los y las docentes como integrantes de la denominada Sociedad de la Información y el Conocimiento. La siguiente definición, propuesta por la UNESCO, da cuenta de esto:

Es el conjunto de todos los procesos educativos organizados, cualesquiera sean su contenido, nivel y método, formales o no formales, independientemente de si prolongan o sustituyen la educación inicial en escuelas, facultades y universidades o en el aprendizaje de un oficio, gracias a los cuales personas consideradas adultas por la sociedad a que pertenecen mejoran su calificación técnica o profesional, perfeccionan sus destrezas y enriquecen sus conocimientos con objeto de: completar un nivel de educación formal, adquirir conocimientos y destrezas en un nuevo sector y refrescar o actualizar los conocimientos en un sector específico.(UNESCO, 1997, pp. 48)

En este sentido, es necesario que las instituciones educativas fomenten la creación de espacios para actualizar los conocimientos de sus docentes en lo que respecta a los nuevos modelos de aprendizajes innovadores, de modo tal que incorporen las TIC como una herramienta pedagógica presente en la actualidad y proyectada hacia el futuro, para que los y las docentes puedan interpretar a las TIC como una estrategia o habilidad adicional a la hora de incorporarlas durante las prácticas de enseñanza y no las vean como un obstáculo.

Las TIC en la escuela

A través de la incorporación de herramientas y recursos que nos ofrecen las Nuevas Tecnologías, los docentes pueden diseñar materiales didácticos, facilitar la información a los estudiantes, realizar un seguimiento, con el fin de contribuir a la mejora de la calidad educativa.

Maggio considera que capacitarse en materia de TIC implica una enseñanza poderosa, se expande en el seno de la propia clase y perdura en el recuerdo. La tecnología ofrece oportunidades de actualización y construcción del conocimiento disciplinar, la enseñanza poderosa es original, resultado de haber creado, pensado e imaginado la propuesta (Maggio, 2012).

Como menciona la autora María Teresa Lugo: Las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos (Lugo, 2010, p.52).

Por ende, se considera que las nuevas tecnologías son una oportunidad para incorporar prácticas educativas más integradoras, que no se queden sólo en el manejo tecnológico, sino que lo integren al conocimiento para crear nuevos y mejores aprendizajes.

Las TIC, presentan un gran número de funciones que las hace tan interesantes para su práctica en la educación (Valcárcel y Rodero, 2013):

- Función informativa: las TIC permiten obtener, exponer y compartir información entre estudiantes y docentes del centro educativo o del mundo. -
Función instructiva: gracias a las TIC es posible orientar el aprendizaje de los estudiantes.
- Función motivadora: debido al contexto sociocultural en el que vivimos, los estudiantes obtienen de las TIC el sentido y la relación con el mundo real (además de lo atractivas que les resulta) lo que les hace implicarse más en las prácticas educativas.
- Función evaluadora: con las Tic los alumnos disfrutan de un continuo feedback que les permite saber los errores que cometen, pudiendo así corregirse y aprovechar esa evaluación continua para aprender (ensayo-error).
- Función investigadora: se fomenta el espíritu de investigación gracias a la capacidad de buscar información, compartir y difundir conocimientos, obtener conclusiones, etc.
- Función expresiva: permiten maximizar las relaciones sociales dando la capacidad de comunicarse, generar y compartir materiales educativos o actividades, etc.

- Función metalingüística: las TIC permiten también conocer y aprender los distintos tipos de lenguajes de programación para comprender y adaptarse mejor en la Sociedad de la Información.
- Función lúdica: gracias a su carácter atractivo las nuevas tecnologías tienen para los alumnos connotaciones lúdicas. Además, las programaciones didácticas resultan más motivadoras si contienen partes lúdicas.
- Función innovadora: la utilización de las tecnologías permite realizar en las aulas actividades muy diversas y novedosas, cambiando totalmente desde la mentalidad y rol docente hasta las metodologías aplicadas.
- Función creativa: gracias a la capacidad de crear y organizar de las nuevas tecnologías, estas pueden ser utilizadas por los alumnos con fines creativos, desarrollando su imaginación y su iniciativa personal.

Para producir una verdadera mejora en el aprendizaje se deben utilizar las TIC como un instrumento ligado al proceso de enseñanza. Para una mejora significativa las TIC tienen que estar integradas dentro de dicho proceso, de forma tal que se utilicen como método para obtener una práctica innovadora.

Gamificación en el ámbito educativo

Habitualmente, cuando la gente escucha hablar de gamificación, asocian esta idea a que los estudiantes están jugando con videojuegos en el aula; sin embargo, este proceso consiste justo en lo contrario (Arnold, 2014). Para este autor resulta imprescindible clarificar en qué consiste la gamificación puesto que en una gran cantidad de ocasiones se induce a la confusión y se asocia con transformar el aula en

un escenario de diversión y ocio, cuando, en el fondo, la gamificación es un recurso para mejorar los resultados y convertir el proceso educativo en una acción más eficiente.

La gamificación es una propuesta seria, una propuesta consciente de las necesidades de los y las estudiantes y de sus inquietudes, que los convierte en el centro de la práctica educativa, para lo que se emplean recursos distintos a los tradicionales pero con los objetivos que tradicionalmente ha de perseguir la educación, que es hacer posible que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades (Arnold, 2014).

En este sentido, la gamificación consiste en aplicar los elementos propios del juego a contextos ajenos al juego (Hanus & Fox, 2015). Una primera definición, de modo aproximativo, es la de Nahm Telaprolu, Rallapalli y Venkata (2014) para quienes la gamificación consiste en introducir elementos procedentes de los videojuegos con finalidades no lúdicas y en contextos que no pertenecen al ocio para promover, a través de estos métodos, la participación de los usuarios, generando en ellos compromiso hacia la tarea.

Para introducir la gamificación en el aula, en primer lugar, es necesario que los docentes decidan sobre el contenido de la experiencia educativa que se va a promover, fijando de forma estricta las reglas a seguir (Cohen, 2011). En este sentido, uno de los aspectos más importantes sobre los que se ha de decidir es el tipo de recompensa que recibirán los alumnos y la forma en que se va a fidelizar a estos con la experiencia, consiguiendo una mayor adhesión de los estudiantes a la tarea propuesta (Villagrasa, Fonseca, Redondo, & Durán, 2014).

La aplicación de esta herramienta en el aula debe servir para motivar a los y las estudiantes y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental que los y las docentes integren el juego en las planificaciones. Tal como se describe en la infografía, hay que tener en cuenta ciertas cuestiones al momento de planificar la gamificación:



Fuente: aulaPlaneta, 2015. Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula.

La motivación es una necesidad esencial en el aprendizaje por eso, la gamificación aparece como medio para cubrir esa necesidad. Prensky, habla de la importancia de los juegos como medio para lograr un aprendizaje significativo ya que permiten al alumno llevar a cabo actividades ligadas a la vida real, fomentando el desarrollo de habilidades para tomar decisiones y resolver problemas (Prensky, 2001). Es decir, por medio del juego, el niño estará viviendo una realidad en la que deberá poner en marcha algunas importantes habilidades que permitirán su aprendizaje.

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. Algunas de las técnicas más utilizadas son las siguientes:



Fuente: Educativa, 2013.

La gamificación persigue seis objetivos: la motivación, la productividad, el esfuerzo, la cooperación, la fidelización y el interés. Estos seis objetivos serán entonces las características que se persigan en el momento de realizar una actividad gamificada. Es de suma importancia llevar estos procesos al sistema educativo, ya que ahora la tecnología permite diseñar acciones mucho más sofisticadas y eficaces, que ayudarán a cumplir con los objetivos trazados para cada uno de los sistemas educativos.

Aprendizaje significativo

El paradigma del aprendizaje significativo, actualmente sigue tomando fuerza y hoy es considerado uno de los más importantes en los contextos educativos.

Ausubel expresaba que:

La memoria semántica es el resultado ideal de un proceso de aprendizaje significativo (no memorístico) como resultado del cual surgen nuevos significados. Estos nuevos significados son los productos sustanciales de la interacción entre los significados potenciales del material de instrucción y las ideas “de anclaje” pertinentes en la estructura cognitiva del estudiante; finalmente se convierten, secuencial y jerárquicamente, en parte de un sistema organizado relacionado con otras organizaciones temáticas similares de ideas (conocimientos) de la estructura cognitiva. (Ausubel; 2009, p.14)

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno y alumna ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983 :18).

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva

conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

En síntesis, es importante comprender que tenemos ante nosotros uno de los recursos más plásticos, intuitivos, novedosos y efectivos actualmente para enseñar y permitir a los alumnos alcanzar todo su potencial y de esta forma elevar el nivel académico.

Es responsabilidad de todas las instituciones educativas ser capaces de conocer y saber utilizar las TIC en el aula y los modelos de aprendizajes innovadores tales como la gamificación, siendo capaces de saber dónde, cómo, cuándo, por qué y para qué usarlas, con el fin de que la educación sea de calidad, prospere y se adapte al mundo en el que vivimos.

PLAN DE TRABAJO

Actividades

El desarrollo de este plan de intervención tiene como fin formar a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana, en una de las tendencias más comentadas en los últimos años: la de la gamificación, o la aplicación de los mecanismos y elementos propios del diseño de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para aprovechar la capacidad de esta técnica de obtener beneficios gracias a su influencia en la motivación.

La capacitación en gamificación les permitirá, a los docentes, crear un vínculo con sus estudiantes logrando un cambio en el comportamiento, creando una experiencia lúdica, significativa y motivadora.

La misma estará a cargo de la Licenciada en Educación que realizará su trabajo ad honorem como práctica educativa, quién será la responsable principal de llevar a cabo el plan de intervención junto con la colaboración del personal de Informática y de Comunicación del Instituto. La intervención constará de 6 (seis) encuentros, uno semana por medio de 4(cuatro) horas reloj cada uno y está dirigida a las 12 (doce) docentes del nivel primario tanto Inglés como Castellano.

La propuesta está dividida en tres fases:

- 1° Fase: compuesta por reuniones, permisos y organización de la capacitación.
- 2° Fase: formada por 4 (cuatro) encuentros de capacitación y trabajo.
- 3° Fase: donde se realizará una puesta en común y la evaluación final de la capacitación.

Fase 1: Actividades previas al plan de intervención**1° encuentro:**

Durante este primer encuentro se realizará una reunión con el personal directivo del nivel primario. En ella se dará a conocer el proyecto a realizarse en dicha institución mediante la especificación de las necesidades planteadas, objetivos y plan de intervención y se pedirán los permisos correspondientes. También se tratarán temas como el tiempo estimado para el desarrollo del mismo, los actores responsables de cada actividad y los recursos que debe aportar la escuela. Se reservará y acondicionará la sala de Informática y se pedirán los datos de las 12 (doce) docentes participantes. El equipo de comunicación del colegio enviará las invitaciones por mail.

Fase 2: Actividades de desarrollo del plan de intervención.**2° encuentro:**

Este encuentro está orientado a la impartición de conocimientos básicos referentes a la gamificación y las Tic. Se presentarán conceptos claves acerca de la importancia del uso de Tic, se proyectará un video y se invitará a las docentes a reflexionar acerca de lo visto (Educllic, 2014).

Durante este encuentro se buscará incentivar a los docentes para utilizar nuevas estrategias para el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la gamificación. Se entregarán conocimientos claros y sencillos sobre la gamificación, para que sean aprovechados dentro de los salones de clase. Se trabajarán concepciones acerca del uso del juego para lograr aprendizajes. Exhibición de ejemplos a cargo del

capacitador. Se conocerán algunas propuestas de gamificación y las posibles maneras de aplicarlas en cada área de trabajo.

Luego de hacer una pausa de 25 minutos, coffee break, se brindarán dos actividades en forma gamificadas:

- La primera actividad estará presentada en forma de crucigrama en donde se trabajará el concepto de gamificación.
- La segunda será una sopa de letras con las dinámicas de gamificación.

Al finalizar este encuentro se invitará a los participantes a que comenten conclusiones finales, y se evaluará a partir del debate con los docentes acerca de cómo implementar estas nuevas herramientas. También se explicará en qué va a consistir la próxima sesión y se informará que recibirán por mail material de lectura que deberán leer para trabajar la siguiente jornada.

3° encuentro:

El objetivo de este encuentro es la elaboración de una cuenta en ClassDojo, se pedirá a cada docente que cree su propia aula e inserte en ella a su grupo de alumnos y alumnas.

ClassDojo es una plataforma que permite crear un aula con todos los estudiantes de una clase. Cada uno de ellos y ellas está representado por un monstruo y a su lado pondrá los puntos que tiene. Cada maestra puede crear diferentes estándares que puntuar tanto positiva como negativamente. De este modo los alumnos y alumnas reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que también se pueden crear grupos dentro de la clase.

Este sistema de puntos, además de servir de ayuda a la hora de evaluar el trabajo diario de los alumnos, permite crear también un sistema de recompensas por el que los alumnos reciban premios de todo tipo dependiendo de los puntos que tengan, lo cual los motiva mucho y anima a esforzarse para conseguir lo máximo. Si la docente lo desea, puede conectar a los padres y madres al aula para que puedan seguir la progresión de sus hijos e hijas.

Al finalizar este encuentro se explicará en qué va a consistir el próximo y se informará que recibirán por mail material de lectura que deberán leer para trabajar durante la siguiente jornada de capacitación.

4º encuentro:

El objetivo de la actividad es lograr que las docentes puedan familiarizarse con la herramienta Genially y crear su primer juego para luego aplicarlo a sus clases y retroalimentar los conceptos aprendidos por sus estudiantes de manera lúdica.

Genially es una herramienta para creaciones de recursos digitales muy fácil de usar, se pueden diseñar infografías, animaciones, recursos interactivos y presentaciones, hace muy sencilla la creación de contenidos en imagen, a las que se le puede añadir interactividad y animación.

Con anticipación se pedirá a cada docente que traiga a la capacitación un contenido para poder realizar un juego a través de la herramienta propuesta. Con la guía de los profesores de informática y la capacitadora, las docentes realizarán una actividad para luego aplicar en sus clases.

Al finalizar el encuentro se explicará en qué va a consistir el próximo y se informará que recibirán por mail material de lectura que deberán leer para trabajar durante la siguiente jornada de capacitación.

5° encuentro:

En esta actividad se presentará la herramienta gamificadora Kahoot, se brindará una explicación de la misma y se invitará a las docentes a explorar y diseñar una actividad para luego aplicar en sus clases.

Se hará mucho hincapié en este encuentro en los procedimientos para crear partidas, ya que las docentes crearán, según su necesidad y desde la aplicación, su primer Quiz (cuestionario) sobre la temática que cada docente se encuentre trabajando en su clase.

Kahoot es una plataforma educativa basada en juegos de preguntas y respuestas. El usuario puede crear cuestionarios, discusiones o encuestas de cualquier tipo y sobre cualquier tema. Una vez creado, se puede proyectar a los alumnos, que introducirán una clave de acceso en su dispositivo móvil para acceder al cuestionario. Una vez estén conectados todos los alumnos, van apareciendo las preguntas y los alumnos van respondiendo en su propio dispositivo, pudiendo ver los resultados y las puntuaciones en la pantalla común.

Al finalizar el encuentro se invitará a las docentes a que apliquen la actividad realizada con su grupo de alumnos y se les pedirá que tomen registro de esa o esas clases para compartir en la próxima jornada de capacitación.

Fase 3: Actividades de cierre del plan de intervención.

6° encuentro:

Durante este último encuentro se invitará a realizar una puesta en común acerca de lo trabajado durante la capacitación. También se pedirá a los docentes que compartan cómo fue su experiencia gamificada con su grupo de alumnos y se realizará una evaluación final que consta de un cuestionario en base a lo aprendido, realizado por la Licenciada en Educación desde la plataforma Kahoot. Desde la misma, las docentes participantes a medida que respondan serán automáticamente premiadas con insignias.

Para finalizar este encuentro y la capacitación misma, se pedirá a los directivos que compartan unas palabras a modo de reflexión acerca de todo el curso de capacitación.

En el siguiente cuadro se ven reflejadas de manera sintética las fases y actividades que se realizarán durante las jornadas de capacitación en lo que respecta a las Tic y gamificación.

LA GAMIFICACIÓN Y LAS TIC COMO PROMOTORAS DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Responsable:
Licenciada en Educación

FASE 1 Actividades previas al plan de intervención

1° Encuentro

1.1 Reunión con el equipo directivo y presentación del plan de intervención.

1.2 Recolección de datos personales de los docentes del nivel primario.

1.3 Reserva de la sala de informática y preparación del espacio.

1.4 Convocatoria a docentes via mail.

FASE 2 Actividades de desarrollo del plan de intervención

2° Encuentro

2.1 Presentación de la capacitación y explicación del modo de trabajo.

2.2 Dinámicas de juego y exposición de diversas herramientas de gamificación.

3° Encuentro

2.3 Explicación y exploración de la plataforma online: ClassDojo

2.4 Armado de una clase: cada docente agregará a su grupo de alumnos a la clase.

4° Encuentro

2.5 Explicación y exploración de la herramienta online: Genially

2.6 Armado de una actividad para trabajar en el aula.

5° Encuentro

2.7 Explicación y exploración de la plataforma online: Kahoot

2.8 Armado de una actividad para trabajar en el aula de clase.

FASE 3 Actividades de cierre del plan de intervención

6° Encuentro

3.1 Puesta en común acerca de lo trabajado en la capacitación.

3.2 Evaluación: Preguntas para responder a través de Kahoot.

3.3 Cuestionario para que responda cada docente participante.

Fuente: elaboración propia.

Cronograma

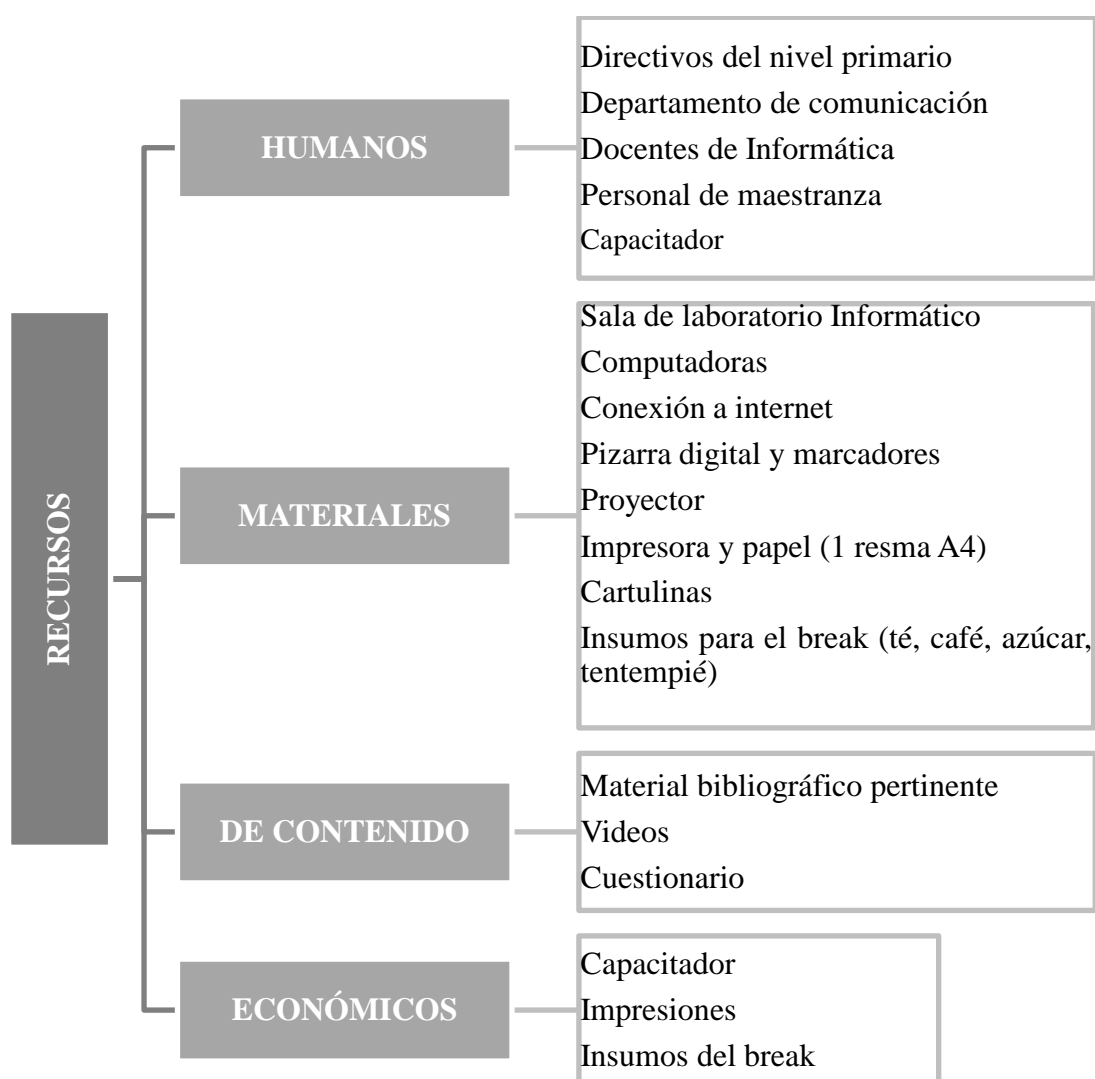
DIAGRAMA DE GANTT												
ACTIVIDADES	MESES											
	MARZO				ABRIL				MAYO			
	Semanas				Semanas				Semanas			
Fase 1: 1° ENCUENTRO												
Fase 2: 2° ENCUENTRO												
Fase 2: 3° ENCUENTRO												
Fase 2: 4° ENCUENTRO												
Fase 2: 5° ENCUENTRO												
Fase 3: 6° ENCUENTRO												
Lectura y evaluación continua.												

Fuente: elaboración propia.

Recursos

El Instituto Santa Ana cuenta en su infraestructura con: conexión a internet en todas sus aulas, una sala de informática equipada con computadoras, pizarras digitales, equipos de proyección de video y sonido, equipamiento adecuado para el desarrollo de este plan de intervención.

Para la puesta en marcha de este plan de intervención, se requiere lo siguiente:



Fuente: elaboración propia.

Presupuesto

Para la aplicación de este plan de intervención se requieren recursos financieros extras, que estarán a cargo del Instituto Santa Ana. La escuela cuenta con varios recursos que se aprovecharán para no generar costo alguno y la capacitación estará a cargo de la Licenciada en Educación que lo hará ad honorem como práctica educativa.

RECURSOS	COSTO
RECURSOS HUMANOS	
Recursos humanos del Instituto Santa Ana:	Sin costo
Recursos humanos externos: Capacitador (Licenciado en Educación)	Sin costo. Ad honorem
RECURSOS MATERIALES: La escuela cuenta con la mayoría de estos recursos por eso no lleva costo alguno.	
Sala de laboratorio Informático	Sin costo
Computadoras	Sin costo
Conexión a internet	Sin costo
Pizarra digital y marcadores	\$200
Proyector	Sin costo
Impresora y papel	\$300
Cartulinas (10 diez)	\$300
Insumos para el break (té, café, azúcar, tentempié)	\$5.000
RECURSOS DE CONTENIDO: Estos recursos no tendrán ningún costo, se enviará el material por mail.	
Material bibliográfico	Sin costo
Videos	Sin costo
Cuestionario	Sin costo
TOTAL: pago total a cargo del Instituto Santa Ana	\$5.800

Fuente: elaboración propia.

Evaluación

La evaluación se realizará principalmente a lo largo de todo el proceso de capacitación, se tendrá en cuenta la asistencia de los y las docentes del nivel primario, como así también la participación, buena predisposición para el trabajo, lectura del material bibliográfico que se enviará por mail antes de cada encuentro y la aplicación de las herramientas y plataformas presentadas.

Es fundamental contar con su presencia ya que en cada encuentro se trabajará un tema específico y, de esta forma, es difícil seguir el ritmo a los avances sin estar presentes generando un hilo conductor con los siguientes encuentros, el manejo de las herramientas sugeridas y la lectura de la bibliografía propuesta para cada clase. Por eso se toman y utilizan como herramientas de evaluación estos aspectos.

Esto permitirá llevar un control necesario para evitar desviaciones a la hora de que las y los participantes implementen lo trabajado en el aula. También nos llevará a evaluar la eficiencia de la organización y participación de cada miembro.

También, durante el último encuentro, se realizará una evaluación final que constará de un cuestionario en base a lo aprendido, realizado por la Licenciada en Educación desde la plataforma Kahoot (Anexo I).

RESULTADOS ESPERADOS

De acuerdo con las actividades realizadas en este plan de intervención diseñado para dar respuesta a las necesidades detectadas en el Instituto Santa Ana, se espera que las mismas permitan modificar la planificación docente integrando el uso de las Tic y las herramientas gamificadoras propuestas en la capacitación.

En conexión con los objetivos planteados, se espera alcanzar como resultado un considerable avance en las actitudes de las y los alumnos, esperándose que estos encuentren las clases más atractivas y, en su vida cotidiana, nuevas formas de experimentar con los conocimientos que se imparten en el aula, fomentando de este modo aprendizajes significativos.

Por otra parte, se pretende que la capacitación en gamificación para los y las docentes les permita crear un vínculo con sus estudiantes logrando un cambio en el comportamiento y transferir el contenido o mensaje creando una experiencia lúdica, significativa y motivadora, para lo cual la tecnología servirá de puerta de enlace.

También se espera que a partir de la implementación de este plan de intervención y la puesta en práctica de las herramientas tecnológicas y gamificadoras ofrecidas en el curso de capacitación, el Instituto Santa Ana logre diferenciarse positivamente de otras instituciones educativas. Se espera que dicho Instituto sea bien visto, además de por sus valores y excelente nivel académico, por ofrecer modelos de aprendizajes innovadores.

Finalmente, se espera que las Tic y las herramientas gamificadoras contribuyan a fomentar la motivación, la creatividad, el aprendizaje significativo y la expresión en los y las estudiantes, lo cual resulte observable en las clases y en su rendimiento académico.

CONCLUSIÓN

Partiendo de que en la actualidad la tecnología está presente de forma extraordinaria en las vidas de los alumnos así como en los centros educativos, trabajar con los y las estudiantes nuevas vías de aproximarse a los contenidos que se imparten en el aula, desde una mirada lúdica y gamificadora, constituye un factor que motiva y despierta interés, elementos que conforman la base del incremento de los resultados que se esperan obtener a partir de la implementación de esta propuesta.

Este plan tiene como objetivo general desarrollar un programa de capacitación docente sobre gamificación y Tic para fortalecer las prácticas pedagógicas y mejorar la calidad de los procesos de enseñanza – aprendizaje en el nivel primario del Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba. El mismo está planificado en un proceso organizado que consta de tres fases, pensado para brindar herramientas de aprendizajes innovadores.

A lo largo de este plan de intervención se intenta dar respuesta a una problemática identificada, reconociendo algunas necesidades manifestadas en el análisis de FODA, tales como los escasos espacios de capacitación docente, y la necesidad de destacarse de otras instituciones educativas que compiten por la matrícula.

Dentro de las fortalezas de este plan de intervención se evidencian la actualización y dotación de nuevas estrategias y recursos didácticos para los y las docentes, como así también, el incremento en la motivación de los y las estudiantes a través de métodos novedosos como las Tic y la gamificación. En cuanto a las debilidades o limitaciones, se puede pensar en la dificultad en el empleo e instrumentación de las novedosas herramientas tecnológicas propuestas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almonte, M., & Bravo, J. (2016). Gamificación y e- learning. *tecnologia-cienciaeducacion*, 60.
- Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *ASBBS Proceedings*, 21(1), 32.
- Ausubel, D (2009) Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. España: Editorial Paidós
- Ausubel-Novak-Hanesian (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. TRILLAS México.
- Cohen, A. M. (2011). The gamification of education. *The Futurist*, 45 (5), 16.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En *Memorias del 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, pp. 9–15. doi: 10.1145/2181037.2181040
- Educlie (2014). La importancia de las TIC's en la educación. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>
- Elige educar (2017). Recuperado de: <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/6-metodologias-ensenanza-profesor-innovador-deberia-conocer/>
- Facebook Instituto Santa Ana. (2017). Opiniones en Facebook. Recuperado de: https://www.facebook.com/pg/Instituto-Santa-Ana-243024459040910/reviews/?ref=page_internal
- Finkelievich, S. y Prince A. (2008). Universidades y TIC's en Argentina. *Las universidades argentinas en la sociedad del conocimiento. Revista electrónica de estudios latinoamericanos*, 4 (15), 39-58.

- Gamification of education: a review of literature. International Conference on HCI in Business, 1, 401-409.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80-January 2015, 152-161.
- Instituto Santa Ana. Recuperado de <https://www.institutosantaana.edu.ar/>
- Kim, B. (2015). Understanding Gamification. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35. Recuperado de: <https://journals.ala.org/ltr/issue/download/502/252>
- Kiryakova, G., Angelova, N., y Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Memorias del 9th International Balkan Education and Science Conference.
- Lex Informática (2016), La gamificación. Recuperado de: <http://lexinformatica.co/2016/08/17/la-gamificacion>
- Lugo, M. (2010). Las políticas TIC en la Educación de América Latina. Tendencias y experiencias. *Revista Fuentes*, 10, pp. 52-68.
- Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014).
- Prensky, M. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales*. On the horizon, 9(5), 1-7.











- UNESCO (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina [documento en línea]. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>
- UNESCO. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación. Montevideo, Uruguay: Trilce.
- Valcárcel, A. G., & Rodero, L. G. (2013). Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula. Universidad de Salamanca.
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2014). Teaching case of gamification and visual technologies for education. *Journal of Cases on Information Technology*, 16(4), 38-57.
- Vygotsky, L. S. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. S. Vygotsky, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (págs. 141-154). Grijalbo.

ANEXO

- Anexo I:

Cancelar **Crear kahoot** Guardar

Preguntas (12)

	1 - Encuesta Mejoraron sus conocimientos acerca de la gamificación?	▼
	2 - Encuesta Pudieron aclarar sus dudas durante la capacitación?	▼
	3 - Encuesta Descubrieron nuevas destrezas y/o habilidades?	▼
	4 - Encuesta La capacitación cumplió con sus expectativas?	▼
	5 - Encuesta El material de lectura fue:	▼
	6 - Encuesta La capacitación le aportó conocimientos nuevos?	▼
	7 - Encuesta Considera aplicar los conocimientos adquiridos a su clase?	▼
	8 - Encuesta Fue sencillo el acceso a las plataformas?	▼
	9 - Encuesta Los avisos y comunicaciones le parecieron apropiados?	▼
	10 - Encuesta El nivel de gamificación de la capacitación le pareció?	▼
	11 - Encuesta Los temas revisados respondieron a sus intereses y expectativas?	▼
	12 - Encuesta Está satisfecho/a con la capacitación?	▼

Captura de pantalla Kahoot. Fuente de elaboración propia.