



Universidad Empresarial Siglo 21

Trabajo Final de Grado: Plan de Intervención

Licenciatura en Educación

Título:

**Implementación de videojuegos como promotores de aprendizajes
significativos en primer ciclo del Instituto Santa Ana**

Autor: Rossato Fiorano, Mariana Soledad

DNI: 34.921.737

Legajo: VEDU12165

Tutora: Yapur, Jorgelina

2020

Gracias a mi familia por ser los principales alentadores para hacer mis sueños realidad, por acompañarme y sostenerme durante todo este proceso de formación.

Gracias por confiar en mí y en mis decisiones siempre.

Índice

1) Resumen.....	5
1.1) Palabras claves:	5
2) Introducción	6
3) Línea Temática.....	7
4) Presentación de la Institución.....	9
4.1) Historia	10
4.2) Misión.....	11
4.3) Visión	11
4.4) Valores.....	12
5) Identificación de la Necesidad.....	14
6) Objetivos	
6.1) Objetivo General.....	16
6.2) Objetivos Específicos	16
7) Justificación	16
8) Marco Teórico.....	18
9) Plan de Trabajo.....	22
9.1) Etapa 1.....	23
9.2) Etapa 2.....	23
9.2.1) Primer Encuentro.....	24
9.2.2) Segundo Encuentro.....	27
9.2.3) Tercer Encuentro.....	31
9.3) Etapa 3.....	35

9.3.1) Cronograma.....	35
9.3.2) Recursos.....	36
9.3.3) Presupuesto.....	36
9.3.4) Evaluación de todo el plan.....	37
10) Resultados Esperados.....	38
11) Conclusión	39
12) Referencias	41
13) Anexo.....	45
13.1) Cuestionario para los estudiantes.....	45

1.Resumen

La innovación en educación, apunta a lograr mejoras en la calidad educativa. Es un proceso institucional que provoca cambios que impactan directamente en las prácticas de enseñanza y aprendizaje, en el que, sin dudas, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) tienen un rol primordial.

Entendemos que es fundamental capacitar a los integrantes del Instituto Santa Ana para que conozcan beneficios de recursos digitales como los videojuegos, para que se involucren y consideren nuevas estrategias a la hora de pensar en el desarrollo de sus propuestas de aprendizaje permitiéndoles potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje, lograr motivación y buena predisposición, favoreciendo espacios de creatividad y de desarrollo de múltiples capacidades a través de experiencias innovadoras.

El presente plan de intervención brinda una propuesta de capacitación, desarrollada en tres encuentros, que permite potenciar el uso de los recursos TIC en primer ciclo, a partir del uso de videojuego en secuencias o proyectos didácticos, de todas las áreas curriculares, con la intención de que su uso permita innovar prácticas educativas que impacten en los estudiantes y favorezca la generación de aprendizajes significativos, motivándolos a seguir aprendiendo, permitiendo adquirir habilidades y capacidades propias de cada asignatura.

1.1. Palabras claves: Innovación Educativa – TIC – Videojuegos.

2.Introducción

En la actualidad, las nuevas tecnologías de información y comunicación son las protagonistas en los diferentes contextos y actividades en lo que las personas se encuentran. El internet, el celular, las computadoras son herramientas que están presentes cotidianamente en la vida de gran parte de la comunidad, de las instituciones y especialmente de la escuela, donde han llegado para quedarse.

El Instituto Santa Ana, cuenta con variados recursos tecnológicos disponibles para su uso pedagógico, computadoras, pizarra digital, conexión a internet, proyector de videos, que son utilizados por los docentes. Pese a esto, existe aún más, la posibilidad de brindar un uso innovador y creativo de estos recursos que permita generar cambio en las prácticas de enseñanza y sobretodo en las de aprendizajes, promoviendo la motivación de los alumnos, a través del uso de videojuegos.

Antecedentes como los de Marín (2012 y 2015) o Revuelta y Pérez, (2009 en Domínguez, 2012) demuestran que los videojuegos son partes de la sociedad actual y que su uso en las aulas permite el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, ya que facilitan la integración, la motivación por el contenido, y potencian la creatividad de los estudiantes.

Además, tanto en I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación celebrado en L'Alfàs del Pi (Alicante) como en las ediciones 2012, 2016, 2017, de TED (acrónimo de Tecnología, Entretenimiento, Diseño) llevadas a cabo en diferentes países del mundo, a través de diferentes expositores, dejan visibles las amplias posibilidades a nivel educativo que brinda la utilización de videojuegos y las capacidades que permiten

desarrollar haciendo posible mantener la alegría en el aprender y la motivación, lo que permitiría que no se perdiera el interés de querer incorporar nuevos conocimientos.

3.Línea temática

Aprendizajes Innovadores

“La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos” (UNESCO, 2014, pág. 3).

Para la innovación “se entiende como aquel proceso intencionado y permanente al interior de la institución educativa, que pretende provocar transformaciones e impactos reales y positivos sobre: los aprendizajes de los estudiantes, el entorno y cultura institucional y la sociedad” (Jerez 2017, pág.7).

La realidad de la escuela actual, se caracteriza por ser cambiante y dinámica, lo que enfrenta a los docentes a la necesidad de adaptarse todo el tiempo a ella, de reflexionar sobre sus prácticas e indagar nuevos recursos, estrategias, alternativas con la intención de ofrecer una educación inclusiva y de calidad. Para ello, la escuela, el aula, los espacios institucionales deben renovarse para convertirse en nuevos ambientes de aprendizaje en los que se promueva la reflexión, la construcción, el respeto por el otro, el trabajo colaborativo, enmarcado en el contexto actual, en lo cual el docente cumple

un rol fundamental en la creación de sus propuestas didácticas, planificando para que se puedan lograr los aprendizajes deseados.

En este sentido, las nuevas tecnologías de información y comunicación son una herramienta que habilitan múltiples posibilidades e invitan a pensar en innovar y repensar las prácticas de enseñanza- aprendizaje, proporcionan nuevos recursos, métodos, estrategias y alternativas de manera que el docente logre a través de su uso captar la atención de los estudiantes y se favorezca el proceso de adquirir verdaderos aprendizajes.

El uso de las nuevas tecnologías abre un mundo de posibilidades en las escuelas, posibilidades que es necesario investigar, buscar, tocar, explorar, y que invitan a los docentes a quitarse el miedo para atreverse a usar. 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 (Finquelievich & Prince, 2008).

Si pensamos en los niños, uno de los primeros acercamientos que tienen con la tecnología está relacionado con los videojuegos. Cada vez es más evidente que los alumnos se interesan por las actividades vinculadas a medio tecnológicos y cobran especial interés los recursos lúdicos digitales. El juego, siguiendo las ideas de Sarlé (2013) pone a los estudiantes en un rol activo, lo que hace necesario potenciar su uso, cargarlo de una intencionalidad pedagógica, objetivos, propósitos definidos, de manera que se convierta en una herramienta para lograr los conocimientos y adquirir capacidades por parte del niño y que a su vez le permitan trasladar luego esos conocimientos a su vida cotidiana.

El uso de videojuegos permite aprovechar el potencial educativo que presentan para impulsar los procesos formativos, favoreciendo que los alumnos adquieran un aprendizaje de forma motivadora. Siguiendo a estos autores se puede afirmar que para que el uso de videojuegos sea eficaz y permita aprovechar todo su potencial, se requiere de una selección previa de ellos que permita identificar si son adecuados, si están diseñados con alguna finalidad educativa o si se pueden adaptar a lo que se pretende que el niño aprenda, y aquí es donde radica la importancia del trabajo de los docentes (Moral Pérez, Fernandez García, & Guzmán Duque, 2016, pág. 184).

A partir de lo planteado acerca de la valor de incluir las diversas posibilidades que ofrecen las TIC en la educación, especialmente la inclusión de videojuegos en las prácticas áulicas y luego de conocer las características del Instituto Santa Ana y cómo esta institución desde sus inicios afirma tener un ...”espíritu innovador que busca el logro de la calidad educativa”, es que se plantea la importancia de optimizar el uso de TIC que la institución tiene disponibles para favorecer e innovar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para contextualizar este trabajo a continuación se realizará una síntesis de mencionada institución.

4.Presentación de la institución

Antes de comenzar con la síntesis sobre la descripción del Instituto Santa Ana, hay que aclarar que la siguiente información fue extraída de una descripción densa realizada por la Universidad Siglo XXI en el año 2019.

El Instituto Santa Ana brinda servicio educativo en tres niveles: inicial, primario y secundario. Es una escuela de gestión privada bilingüe (castellano-inglés), mixto y

laico, de doble escolaridad a partir de la Sala de 5 años, que cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés.

Funciona en su edificio propio que se encuentre ubicado en la calle Ricardo Rojas 7319, en Barrio Arguello, al noroeste de la ciudad de Córdoba. Actualmente asisten 407 estudiantes y 72 docentes, distribuidos en dos turnos.

La población que rodea al instituto, desde donde proviene la mayoría de los estudiantes, que representa un 80% de su matrícula, está compuesta por “familias de posición socioeconómica media y clase media alta, que en un alto porcentaje tienen trabajos estables y, en su mayoría, cuentan con más de un ingreso; el otro porcentaje restante pertenece a zonas más alejadas y dispersa”.

4.1. Historia

Comenzó su actividad en marzo del año 1980, cuando se concretan las ideas de sus fundadores poniendo en marcha un proyecto para apertura de un colegio de formación bilingüe castellano-inglés anhelado por numerosas familias. En ese momento contaban con una casona amplia y un gran espacio verde donde comenzaron a funcionar las dependencias administrativas, la sala de jardín de infantes, y las aulas de primero y segundo grado con un total de 52 alumnos, ya contando con doble escolaridad, castellano por la mañana e inglés por la tarde.

En 1982, la escuela recibió la adscripción a la enseñanza oficial y se elaboró el Proyecto Educativo Institucional. Con el paso del tiempo se llevó a cabo la construcción del edificio de primaria inaugurando sus instalaciones en 1984, en el cual actualmente funcionan las aulas de primaria y secundaria. En el año 2017, se sumó a las instalaciones una nueva casona antigua para la ampliación de la infraestructura

incluyendo un salón de usos múltiple. La propuesta inicial se identificó socialmente como personalizada; constructivista, en su postura de aprendizaje; y dialógica y participativa, en su postura política y comunicativa. Se intentaba con ello que los alumnos crecieran sintiendo el placer de aprender, de ser respetados en sus procesos personales, en una comunidad donde sus padres fueran protagonistas al lado de sus docentes.

A lo largo de los años no solo han perseguido la excelencia académica, sino que han ofrecido un lugar donde las relaciones interpersonales son abiertas, hay fluidez de diálogo, naturalidad del conocer, sentir y actuar que permitan crecer con seguridad, autoestima y respeto.

4.2. Misión

Es gestar un ámbito en donde se diera especial énfasis a valores esenciales del hombre: “la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontrarán la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad” (Universidad Siglo 21, 2019).

4.3. Visión

En cuanto a la visión de escuela que plantean puede decirse que consideran a cada alumno como ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y se potencia. Es una escuela que desarrolla la autoestima y la empatía en sus alumnos para colocarlos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad que los rodea.

4.4. Valores

Los valores que consideran esenciales para el hombre son la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontraran la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad. Se plantean trabajar desde la excelencia académica, para formar personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesados por conocer, que sean capaces de observar atentos, experimentar, ensayar, argumentar, que acepten 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 espera que los egresados logren una admirable cultura general, que maneje el idioma inglés de excelencia, con marcadas habilidades sociales y se caractericen por ser: Curiosos e interesados por el mundo que los rodea; observadores atentos y objetivos de sí mismo y del hacer y ser de los otros; competentes para aprender y revisar permanentemente sus conocimientos; intelectualmente activos para probar, experimentar, ensayar, aceptar equivocarse, investigar, volver a intentar y rehacer para conseguir cada vez mejores niveles de producción y reflexión; 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; respetuosos de las diferencias, aceptando lo diverso y desarrollando un pensamiento verdaderamente tolerante.

La propuesta formativa en Humanidades y Ciencias Sociales está orientada a que los estudiantes a su egreso sean capaces de: Comprender y producir textos orales y escritos, para una participación efectiva en diversas prácticas sociales de oralidad, lectura y

escritura; comprender, explicar y relacionar los hechos y fenómenos sociales y naturales empleando conceptos, teorías y modelos; comprender, explicar, relacionar y reflexionar sobre procesos productivos agropecuarios y su interacción con el ambiente, empleando conceptos, teorías y modelos; poner en acto: estrategias de búsqueda, selección, análisis y comunicación de información proveniente de distintas fuentes; el pensamiento crítico y creativo; la sensibilidad estética y la apreciación de las distintas manifestaciones de la cultura; las habilidades que les permitan comprender y expresarse en al menos una lengua extranjera; hábitos de cuidado de la salud, así como de higiene y seguridad integral; abordar y resolver problemas con autonomía y creatividad; interpretar y valorar el impacto del desarrollo y el uso de la tecnología; trabajar en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar; construir expectativas positivas sobre sus posibilidades de aprendizaje y progreso en los planos personal, laboral, profesional y social; comprender los factores que inciden en el mundo del trabajo, conocer los derechos y deberes del trabajador e informarse sobre el mercado laboral; adquirir los conocimientos básicos y necesarios, y aquellas técnicas, destrezas y habilidades vinculadas con el campo de Agro y Ambiente que les permitan ampliar sus posibilidades de inclusión social; actualizar de manera permanente los conocimientos adquiridos; valorar la importancia del sistema de derechos y deberes ciudadanos y los mecanismos e instrumentos para la participación crítica, reflexiva, solidaria, ética y democrática; actuar con responsabilidad y compromiso en la promoción de acciones que tiendan al mejoramiento del ambiente (natural y social), posibilitando un desarrollo sustentable/sostenible.

Considerando los recursos materiales, la escuela cuenta con libros (aproximadamente, 5000 ejemplares en Biblioteca) para uso general del alumnado,

computadoras, calefactores, ventiladores, mapas, conexión a internet, pizarras para marcador y tiza y pizarras digitales, sonido e imagen (en todas las aulas) para uso pedagógico, como recursos didácticos, proyección de videos, programas educativos, utilización de software interactivo, etcétera.

5. Identificación de la Necesidad

En la actualidad los docentes se enfrentan a un desafío que los pone a prueba cada día, mantener la atención de los estudiantes al tiempo que se logren aprendizajes significativos, como propone Ausubel, utilizando los recursos que tienen a disposición para poder lograrlo.

Diariamente estamos rodeados de dispositivos relacionados con las tecnologías y son, muchas veces, los niños o “nativos digitales” (Prensky, 2000), quienes acercan a los adultos a ellas e intentan que se adapten al cambio de hábitos y costumbres que esta nueva realidad exige.

La inclusión de las nuevas tecnologías hace necesario pensar en nuevos modelos de educación, más flexibles, en los que los intereses de los estudiantes, sus conocimientos previos y necesidades sean el motor de nuestras propuestas pedagógicas y los docentes convertirse en facilitadores, guías u orientadores de la construcción de los aprendizajes y para ello, un paso muy importante es perder el miedo al uso de estos nuevos recursos, para poder integrarlos con el desafío y la responsabilidad que ello implica.

Por ello decimos que la escuela es un escenario que está en continua transformación, en el que las TIC no pueden dejar de estar presentes y adquieren relevada importancia,

exigiendo capacitación y actualización permanente (Marín 2012), lo que trae aparejado necesariamente la necesidad de cambiar y adecuar las prácticas educativas al contexto actual.

El Instituto Santa Ana cuenta con una variedad de recursos digitales como: computadoras, pantalla digital, sonido e imagen (en todas las aulas), internet, proyector de videos. Aunque durante el desarrollo de los diferentes proyectos y propuestas que ofrece la institución para el primer ciclo, no se observa el uso creativo por parte de los docentes y los alumnos de los recursos TIC disponibles en la institución, por lo que se considera necesario realizar una intervención que permita optimizar el actual uso que se les da, lo cual incluiría:

- el conocimiento recursos digitales como los videojuegos disponibles en la red que posibilitan volver a pensar e innovar las actuales prácticas
- lograr implementación de videojuegos como estrategias que resulte atrapantes y significativas para los estudiantes, potenciando el proceso de enseñanza- aprendizaje de los diferentes espacios curriculares acercando la escuela a los intereses de los alumnos.

Si se entiende que “la integración de las TIC implica un cambio cualitativo acorde con cada tipo de tecnología” (Aldunate & Nussbaum, 2013, pág. 45), es imprescindible tener en cuenta que “La implementación de videojuegos en las aulas requiere de un análisis riguroso que permita su uso adecuado como herramienta educativa (Moral Perez & Fernandez García , 2014, pág. 66) . Este plan de intervención apunta a poder lograrlo.

6.Objetivos

6.1. Objetivo General

- Desarrollar encuentros de innovación en TIC con la implementación del uso de los videojuegos en las prácticas pedagógicas del primer ciclo del Instituto Santa Ana para ampliar la utilización de los recursos informáticos disponibles en la institución.

6.2. Objetivos Específicos

- Concretar un encuentro de capacitación en Innovación Tecnológica con los docentes del primer ciclo del Instituto Santa Ana, para implementar proyectos tecnológicos a través del uso de videojuegos didácticos en todas las áreas curriculares.
- Organizar una ludoteca virtual con link de accesos y una breve descripción del juego indicando para qué contenidos o asignaturas se podría utilizar, y que quede a disposición de todos los docentes.

7.Justificación

Las nuevas tecnologías de informática y comunicación irrumpen en nuestra vida cotidiana, en todos los contextos y la educación no queda afuera de esta realidad. Múltiples estudios indican que ellas ofrecen numerosas oportunidades para innovar las prácticas áulicas y convertirlas en más atractivas, permitiendo utilizar la tecnología al mismo tiempo que se construyen aprendizajes significativos.

Teniendo en cuenta que, los videojuegos son una de las primeras formas de acercamiento de los niños a las nuevas tecnologías, a los cuales muestran interés y atención, y que el juego posibilita vivenciar los saberes lo que permite apropiarse de ellos, es que consideramos que su uso aportaría beneficios en la educación.

Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos” (Marín Díaz, 2015, pág. 1).

A partir de esto es que se afirma que incluir videojuegos en el aula se considera una oportunidad importante e interesante de aprendizaje que nos brindan las nuevas tecnologías y una forma de aprovechar aún más los recursos de informática de los que se disponen, dándoles un uso provechoso y significativo.

Es por ello, que el objetivo de este plan de intervención pensado para el Instituto Santa Ana, es concretar con los docentes encuentros de capacitación para brindar nuevas herramientas que permitan innovar sus prácticas educativas a través de la implementación de los recursos TIC disponibles, y lograr así la integración de los aprendizajes escolares con el mundo de los videojuegos luego de realizar un análisis crítico de ellos.

El desarrollo de las actividades que se presentan en el plan de trabajo, organizado en dos encuentros de capacitación y uno de reflexión con el segundo ciclo, refiere al uso de

distintos recursos TIC dirigido al primer ciclo del nivel primario. Uno de los objetivos a alcanzar, es la formación de una ludoteca virtual que permita a los docentes contar con diferentes links de accesos identificados cada uno con sus respectivas asignaturas.

Con la implementación de dicho plan de intervención, se beneficiará tanto a docentes como alumnos al lograr innovar las practicas educativas mediante la transformación de los recursos didácticos que permitan una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje del primer ciclo del nivel primario en la institución.

La propuesta que aquí se presenta es una apropiada opción para la necesidad detectada en la institución, dado que apunta a potenciar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza a dar prioridad a la creatividad, la comunicación, y promover un aprendizaje por medios lúdicos a través de la tecnología que es tan cercana y habitual en la vida de los niños de hoy.

8.Marco Teórico

“Las nuevas características y necesidades de nuestra sociedad reclaman nuevos modelos educativos, donde los procesos vayan dirigidos al autoaprendizaje, al manejo y uso de la información de forma adecuada, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación y, a tomar conciencia social para apoyar el crecimiento colectivo (Ramirez Montoya, 2015, pág. 9).

Orozco (2001) menciona que la sociedad del siglo XXI reclama trabajar sobre modelos con alternativas pedagógicas innovadoras que respondan a las exigencias sociales de una sociedad democrática en un contexto dominado por las tecnologías

de la información, donde es necesario que se pase de la información al conocimiento y del conocimiento al aprendizaje” (Ramírez Montoya, 2015, pág. 9).

En los procesos formativos, el uso de las tecnologías es un aspecto que cada vez se vuelve más necesario, no sólo para la transmisión de conocimientos, sino para la adquisición de esas competencias por parte de las personas que están siendo formadas en un ambiente de aprendizaje.

“Desde una perspectiva educativa, entendemos que las tecnologías se entraman en las diversas formas del pensamiento disciplinar y su inclusión en las prácticas de la enseñanza potencia formas especializadas de construcción del conocimiento” (Maggio & Lión, 2014, pág. 1).

En evidente que la inclusión de la tecnología en las prácticas de enseñanza aporta beneficios a la construcción de aprendizajes, ayudando a la construcción de capacidades y habilidades de los alumnos propias del manejo de la tecnología y potenciando otras como la autonomía, la confianza y la motivación.

Con respecto a los videojuegos se puede comenzar definiéndolos de la siguiente manera:

“El videojuego se podría definir como un hiperlenguaje dinámico-proyectivo, es decir, un instrumento que incluye diversos tipos de lenguaje distintos, como son el visual, el sonoro, el literario, gestual... todos ellos encuadrados en un mundo cambiante y dúctil a elección del creador del mismo y de los usuarios, de ahí la parte proyectiva, pues el usuario/a es quien verdaderamente encamina el juego como quiere jugarlo, proyecta su propia personalidad o una personalidad totalmente distinta con matices vinculados con

su yo real o totalmente inversos, creando un alter ego irreconocible en el mundo real pero posible en el mundo virtual (Domínguez, 2012, pág. 2).

Según estos autores, La preocupación por el uso de los videojuegos como herramienta didáctica ha quedado patente en eventos como el I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación celebrado en L'Alfàs del Pi (Alicante).

“donde docentes y creadores de videojuegos expusieron su visión de los mismos como elemento con posibilidades lúdico-educativas para la adquisición de habilidades y destrezas en el campo educativo, sirviendo de apoyo para las distintas materias y desarrollando las capacidades necesarias para abordar con mayor conocimiento las materias escolares y adaptaciones individuales (Domínguez, 2012, pág. 3).

Vemos entonces que se trata de un tema con gran potencial en la renovación de las propuestas de trabajo para las escuelas y una gran oportunidad de innovar verdaderamente el proceso de enseñanza aprendizaje

“Los videojuegos son un instrumento tecnológico que están plenamente integrados en la sociedad, son un vehículo de cultura de la sociedad actual por lo que debemos aprovechar ese impulso como algo positivo en lo que empezar a construir nuevos sistemas de aprendizaje. Son el asunto pendiente en la inclusión de las TIC en el aula, siendo este un difícil reto por su carácter aparentemente lúdico y denostado por los medios de comunicación de masas, aunque es una herramienta presente en casi todos los hogares. El docente ha de ser innovador por necesidad, ha de saber utilizar los medios de forma novedosa, orientados a

los nuevos campos de conocimiento, cómo sostenemos en otros foros (Domínguez, 2015, pág. 2).

Es entonces evidente que las posibilidades educativas del juego son muy amplias. Además, por medio de juego será posible mantener la alegría en el aprender, relacionada a la dinámica del interés y esto permitiría que no se perdiera el interés principalmente en los niveles primarios. La actividad de jugar se supone que es muy significativa para los niños más pequeños, al agrupar intereses con aprendizaje.

Lo que es necesario comenzar a plantear al respecto es cuál es la variedad de juegos existentes; qué operaciones de pensamiento favorecen y habilitan; y cuáles son sus verdaderas posibilidades educativas.

En este asunto de incorporar juego mediado por TIC en el aprendizaje no sólo es cuestión de pensar el rol del alumno interactuando en base al juego con conceptos, sino agregando la realización de operaciones más complejas. Es decir que con el juego y las TIC combinados se puede ampliar de manera muy notable el espectro de operaciones de pensamiento que se fomenten en los alumnos. Visto de esta manera el juego y el uso de las TIC en la enseñanza tienen un enorme potencial.

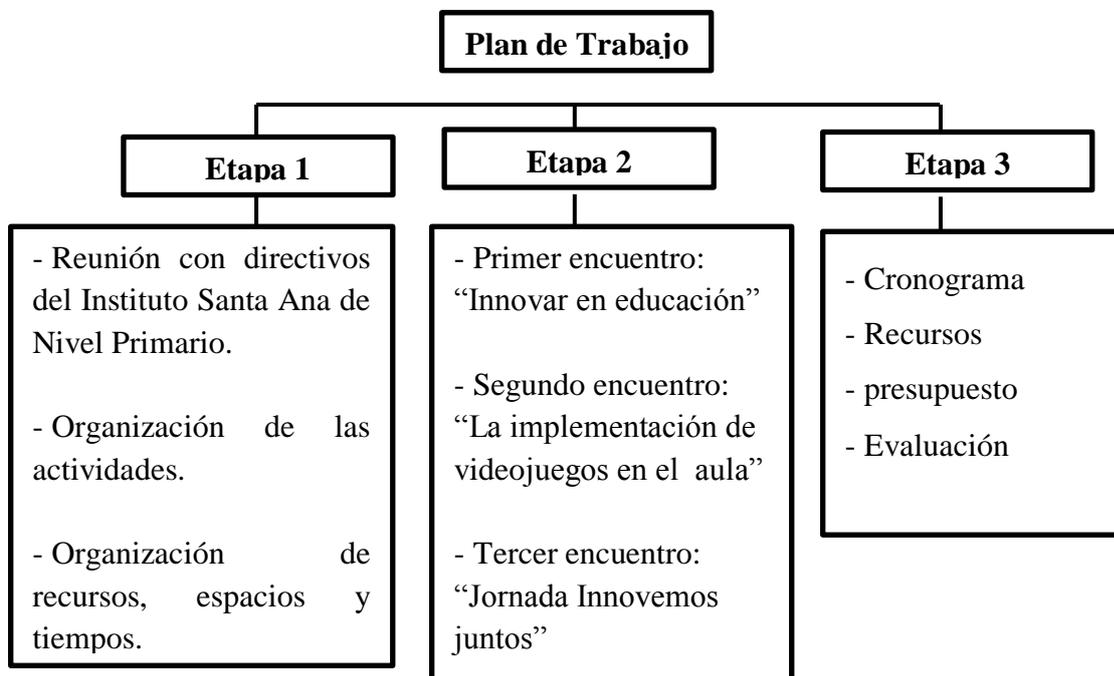
Para cerrar compartimos la reflexión de Ramírez Montoya (2015), quien afirma que:

“Es papel de la comunidad académica de las instituciones el ser una fuente de innovación continua para enriquecer sus modelos educativos; tratar de poner en práctica nuevas tecnologías aplicadas en los ambientes de aprendizaje y proveer espacios que faciliten las transferencias de las mejores prácticas en el uso de las tecnologías en la educación.”

9. Plan de trabajo

A continuación, lo que se detalla es el Plan de Trabajo a implementar en el Instituto Santa Ana. La intervención será realizada a cargo de la Licenciada en Educación en conjunto con el equipo de trabajo de la Institución.

El mismo, cuenta con tres etapas en las cuales primero se organiza la tarea, los tiempos, espacios, recursos, entre otros. Luego, viene el desarrollo de las actividades las cuales serán dos encuentros de capacitación con docentes del primer ciclo y uno de reflexión con docentes del segundo ciclo. Para finalizar, se establece el cronograma, recursos utilizados, presupuesto y la evaluación.



Fuente: Autoría propia

9.1. Etapa 1

Se prevé para comenzar con este Plan de Intervención en el Instituto Sana Ana, una reunión con los Directivos del Nivel Primario durante la primera semana del ciclo lectivo 2021, para conversar sobre la necesidad de Innovar las prácticas educativas al aprovechar los recursos TIC de los que dispone la institución. Se acuerdan con el equipo directivo los tiempos, espacios y recursos necesarios para la puesta en marcha del plan.

9.2. Etapa 2

Este plan de intervención tiene como propósito lograr que los docentes de primer ciclo del Instituto Santa Ana, amplíen el uso de los recursos informáticos disponibles, promoviendo la innovación de sus prácticas pedagógicas, dándole valor al uso del videojuego como estrategia para el aprendizaje de contenidos.

Para lograrlo, se propondrá la realización de tres encuentros. Los dos primeros están pensados para llevar a cabo a principio de año, con formato de taller, para que los docentes ya cuenten con esta estrategia a la hora de pensar y planificar sus actividades. El primer encuentro, está planteado para comenzar a reflexionar sobre la importancia de incorporar prácticas innovadoras que fortalezcan la calidad de la enseñanza y el aprendizaje; en el segundo encuentro, se realizará un primer acercamiento a los videojuegos, experimentando su uso y reconociendo contenidos y aprendizajes que pueden ser enseñados a través de ellos, finalizando con la iniciación de una ludoteca virtual.

El tercer encuentro, será luego de las vacaciones de julio con la intención de evaluar y compartir con los docentes de segundo ciclo, evidencias y experiencias potentes de aprendizajes que demuestren el valor del videojuego como recurso

innovador de prácticas que permiten poner en evidencia aprendizajes ya obtenidos para poder descubrir otros nuevos, a través de una jornada de muestra de evidencias.

9.2.1. Primer Encuentro: Innovar en Educación

Duración: 120 minutos.

Propósitos de la actividad:

- Reflexionar sobre la innovación en el plano educativo actual y sobre las propias prácticas que involucran TIC.

Actividad 1

Para comenzar este taller se propondrá la siguiente actividad:

Proponemos a los docentes que formen parte de un juego denominado "Anuncio", donde se pide a cada docente que elabore un anuncio "vendiendo" lo que para el docente puede expresar la innovación educativa.

Para armar este anuncio se les propondrá que piensen introspectivamente de manera individual las siguientes preguntas: ¿Qué palabra debería tener un anuncio de innovación educativa? ¿Qué sensaciones o pensamientos despertaron en ustedes los conceptos innovación educativa? ¿Cómo se relacionan sus prácticas personales de innovación lúdica con sus prácticas escolares?

Al final del encuentro se realizará un comentario general de cuáles fueron las palabras más repetidas o destacadas respecto a qué prácticas innovadoras pudieron recordar, qué sensaciones genera el concepto Innovación Educativa.

Actividad 2

Para esta segunda actividad se formará con los docentes dos grupos de trabajo y se le entregará a cada uno un texto para la lectura grupal. En el mismo, deberán identificar el concepto de Innovación Educativa y cómo se relaciona con la Calidad Educativa.

Los textos para leer serán: “¿Por qué es importante la innovación en Educación?” y “Calidad de la educación e innovación”

Se leerán en forma virtual, a través de computadoras o celulares accediendo al link <https://es.calameo.com/read/00581159967ca52dfd83e>, páginas 12-13 y 14-15 de la misma revista.

A modo de conclusión, se elaborará un dibujo, esquema, imagen, o cualquier forma que elijan para presentar en la pizarra digital, en forma colaborativa, con todos los docentes aportando sobre el mismo trabajo, que abarque las principales ideas de lo trabajado.

Cierre

Para cerrar este primer taller se proyectará un video de Gonzalo Frasca “Los videojuegos enseñan mejor que la escuela”

<https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>

Con la intención de dejar abierto el taller para el próximo encuentro y que los docentes puedan empezar a indagar sobre la estrategia de videojuego.

Recomendaciones para el capacitador

Para llevar a cabo dicha actividad, tal vez, se requiera recordar a los docentes que es importante retroalimentar la metodología y herramientas de formación constantemente con el equipo, pero sobre todo que el capacitador preste especial atención en forma Individual al desarrollo de cada docente en la actividad.

Cronograma: duración 120 minutos.

Recursos

Humanos	Materiales	Técnicos	De Contenido
Docentes del Primer Ciclo	Hojas A4	Proyector	Documentos Virtuales
Lic. en Educación	Lapiceras	Pantalla	
	Lápices de colores	Pizarra Digital	
	Fibrones	Computadoras	

Fuente: Autoría Propia

Evaluación

Como evaluación se tiene en cuenta el proceso formativo, como herramienta útil donde fueron considerados: las aptitudes demostradas en la participación, el diálogo e intercambio horizontal en el taller, así como la facilidad para estructurar las ideas en la elaboración de mensajes. Para un docente, estas capacidades y habilidades son fundamentales, pues el mensaje escrito constituye el medio principal de interacción.

9.2.2. Segundo encuentro: La implementación de videojuegos en las aulas

Duración: 120 minutos.

Propósitos de la actividad:

- Que el docente interactúe con el dominio de algunos juegos interactivos.
- El aprendizaje cooperativo, la reflexión y la incorporación de las habilidades lúdicas representadas en secuencia o proyectos didácticos a través del uso de videojuegos.
- El docente se familiarice con el nuevo entorno de trabajo y pueda desarrollar o adquirir habilidades para desenvolverse de forma idónea ya sea en el desarrollo de videojuegos o en el aprendizaje de algún tópico de una disciplina a través de ellos.

Actividad 1

Esta actividad está pensada con el fin de que los docentes exploren el mundo de los videojuegos educativos a través de diversos formatos y en distintas páginas virtuales con la intención de que puedan ir identificando las posibilidades lúdico-educativas para la adquisición de saberes y capacidades en las distintas materias y evaluar cual se aplica favorablemente al diseño curricular de su materia/asignatura.

Para ello, se les ofrecerá una lista de páginas webs y juegos para que exploren durante algunos minutos, sugiriendo que cada uno opte alguno diferente para luego poder realizar un comentario de cada uno en un plenario.

- Cinco patas: Recursos en línea para trabajar las habilidades cognitivas básicas a partir de juegos de encastre y de ingenio.

<http://www.cincopatas.com/>

- Arbolabc: Este es un portal de educación inicial y primaria para niños 3 a 10 años que aborda el aprendizaje a través de juegos educativos.

<https://arbolabc.com/juegos-de-matematicas>

<https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario>

- Vedoque: página de juegos educativos para aprender jugando en primaria y nivel inicial.

<https://vedoque.com/>

- Mundo Primaria: es un portal que ha sido desarrollado con la clara premisa de que aprender puede ser divertido. Cuenta con juegos educativos gratuitos perfectos para servir de complemento a la educación de alumnos de Primaria e Infantil en las diferentes áreas de conocimiento.

<https://www.mundoprimaria.com/>

- Pipo Club: es un portal con juegos educativos infantiles, creados para niños de todo el mundo. Los juegos están disponibles en versión Online, descargas, Apps o soporte físico.

<http://www.pipoclub.com/>

- M.A.R.S Misión para aprender separando con SM, es una aplicación para Apple o Android que tiene ejercicios para que los niños de tercer a sexto grado repasen jugando diferentes contenidos de Lengua, Matemática, Ciencias e Inglés. Es una buena opción para recomendar a las familias para que los niños puedan jugar de forma segura.

<https://mars.apprender.sm/>

Luego, se realizará una puesta en común contando de qué trataba el video juego, cuál es el objetivo. Se preguntará si creen que los contenidos se relacionan con las asignaturas, de qué manera lo hacen, en qué momento pondrían en práctica el videojuego.

Actividad 2

Diseñar una secuencia didáctica en forma individual utilizando como recurso didáctico un videojuego de la lista, para contribuir al desarrollo de algún tema correspondiente al grado y asignatura que lleva adelante, con la intención de poder llevarla a la práctica.

Realizar una puesta en común de las secuencias pensadas con la intención de hacer aportes en forma colaborativa con los docentes de otros grados.

Cierre

El capacitador brindará un email (previamente creado): ludotecavirtual@gmail.com donde se incorporará en una hoja de drive en el archivo denominado "Ludoteca virtual" diferentes links de acceso a juegos descubiertos por los docentes de cada materia.

El Archivo de texto tendrá el siguiente diseño:

Curso/año	Materia	Nombre de la aplicación	Dispositivo	Descripción	Acceso

Recomendaciones para el capacitador

Enriquecer a los docentes con aportes respecto del videojuego, retomando la idea de que el juego es una estrategia de aprendizaje que, en el momento actual, también la tecnología los atraviesa y se presenta en la vida de las familias de esta manera. Pero que, este tipo de juegos ofrecen una alternativa innovadora y divertida para construir, desarrollar aprendizajes y capacidades en todas las áreas del conocimiento.

En cuanto a las planificaciones de las secuencias didácticas e intervenciones docentes se brindarán las siguientes recomendaciones:

- Observar el nivel de ansiedad de tomar contacto con el juego, tener en cuenta que se interpreten correctamente las consignas, evitar una lectura apresurada o que comiencen a jugar sin leer las consignas. Es importante orientarlos y superar la ansiedad de las pantallas.
- Es importante la observación de intercambio de experiencias en el seno del grupo y con otros grupos; si se aceptan las reglas de juego fácilmente; si fracasaron y no expresaron conflicto, lo intentaron de nuevo; asumieron la actividad como un desafío.
- Pensar y destinar un momento previo a la utilización de las computadoras para prepararlas y optimizar los tiempos educativos.

Cronograma: duración 120 minutos.

Recursos

Humanos	Materiales	Técnicos
Lic. en Educación	Hojas A4	Computadoras
Docentes del primer ciclo	Lapiceras	Internet

Evaluación

Una vez finalizada secuencia se les pide que expongan en forma dinámica la secuencia elaborada con el fin de recibir colaboraciones de los demás docentes.

Los resultados de esta experiencia no rutinaria, para docentes, pondrá en evidencia el recurso didáctico “videojuego” no solo como motivador para el trabajo colaborativo sino también para un aprendizaje en forma espontánea y significativa.

9.2.3. Tercer encuentro: Jornada “Innovemos juntos”

Duración: 120 minutos.

Propósitos de la actividad:

- Compartir experiencias y evidencias de la puesta en práctica de proyectos y secuencias didácticas que involucren el uso del videojuego.
- Reflexionar con los docentes de segundo ciclo sobre la innovación en el plano educativo actual y sobre las propias prácticas que involucran TIC.

Los videojuegos están presentes en la vida de la mayoría de los niños, adolescentes y adultos de la actualidad, no es una práctica que se ve reducida a cierta edad cronológica. Del Moral Pérez, Fernández García, y Guzmán-Duque (2016) afirman lo siguiente: “...el uso de videojuegos permite aprovechar el potencial educativo que presentan para impulsar los procesos formativos, favoreciendo que los alumnos adquieran un aprendizaje de forma motivadora...”

Por ello, se considera importante que los docentes de primer ciclo que experimentaron el uso y la aplicación de los videojuegos en sus secuencias didácticas compartan la experiencia y sus evaluaciones con los docentes de segundo ciclo del nivel primario.

Actividad 1

Cada docente de nivel primario deberá elegir una forma creativa (PowerPoint, Prezzi, afiche, portafolio, rotafolio, “anuncio”) de contar a sus compañeros su experiencia de aplicación de videojuegos en el aula, teniendo en cuenta el contenido y aprendizaje abordado, una explicación del juego escogido, lo que jugar despertó en los estudiantes, la evaluación que puede hacer de la experiencia.

Actividad 2

Cierre de la capacitación

Se compartirá con los docentes de segundo ciclo la ludoteca virtual elaborada con los links de acceso y la información de los diferentes juegos y portales con juegos educativos, en la cual podrán seguir agregando material para que todos puedan disponer de ello.

➤ **Primer momento:** Observar el siguiente video: "Los videojuegos" | Gregorio D'Angelo desde el minuto 00:00 hasta el 1:44. Establecer un conversatorio en el que puedan expresar su opinión respecto a las preguntas que plantea este expositor, ¿Por qué los niños dicen que es aburrida la escuela? ¿Por qué los videojuegos generan la atención necesaria para que un niño, adolescente o adulto pueda pasar tantas horas y aprender tantas cosas?

➤ **Segundo momento:** ¿Cómo aprender a aprender con los videojuegos?: Pablo Bergna at TEDxUTN

El capacitador cierra el taller proyectando la reflexión de Montoya (2015) quien afirma que

“Es papel de la comunidad académica de las instituciones el ser una fuente de innovación continua para enriquecer sus modelos educativos; tratar de poner en práctica nuevas tecnologías aplicadas en los ambientes de aprendizaje y proveer espacios que faciliten las transferencias de las mejores prácticas en el uso de las tecnologías en la educación.”

Es necesario que los docentes se involucren en la necesidad de la innovación educativa, para que los estudiantes puedan disfrutar de aprender, divertirse aprovechando la potencialidad que ofrecen las nuevas tecnologías y en este caso los videojuegos.

Evaluación

Una vez finalizado el encuentro se le pedirá a los docentes de primer ciclo que completen la siguiente autoevaluación con la intención de conocer cuál fue el resultado del uso de videojuegos en el aula en relación a los aprendizajes de los estudiantes.

Planilla de autoevaluación para los docentes				
	Si	No	A veces	Opinión
¿Logré poner en práctica la estrategia de videojuegos en mis secuencias didácticas?				
¿Mis alumnos se mostraron interesados con esta innovación?				
¿He podido hacer las intervenciones necesarias para que el uso de videojuegos propicie aprendizajes?				
¿Se observó cambios en el clima del aula?				
¿Se cumplieron los objetivos propuestos para la actividad?				
¿Mis alumnos se motivaron con la presencia de los videojuegos en el aula?				
¿Considero que es provechoso continuar aplicando esta estrategia para el aprendizaje de diferentes contenidos en todas las asignaturas?				
¿Considera que la aplicación de videojuegos es una opción interesante para innovar prácticas educativas en el Instituto Santa Ana?				
¿Considera que la ludoteca virtual es un buen insumo para sus secuencias didácticas?				

Fuente: Autoría Propia

Etapa 3

9.3.1. Cronograma

El siguiente cronograma muestra el desarrollo de las actividades a llevarse a cabo durante los diez meses (marzo-diciembre) del ciclo lectivo 2021:

Actividades	Mes Febrero				Mes Marzo				Mes Abril				Mes Mayo				Mes junio				Mes julio			
	Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Encuentro 1 “innovar en Educación”																								
Encuentro 2 La implementación de videojuegos en las aulas																								
Encuentro 3 Jornada “innovemos juntos”																								

Fuente: Autoría Propia

Es importante destacar que el trabajo del Licenciado en Educación y asesor del Plan de Intervención realizará las capacitaciones en las semanas planteadas en el cronograma, y acompañará asesorando a los docentes cuando sea necesario en el transcurso de los meses de febrero a Julio del año 2021. Además, se encargará de realizar la evaluación general del Plan de Intervención luego de finalizado el encuentro 3.

9.3.2. Recursos

Recursos humanos: Docentes de primer ciclo de la escuela, a quienes está dirigida esta capacitación. Licenciado en Educación quien llevará a cabo el plan de intervención y seguirá la tarea de asesor encargándose de monitorear las jornadas, la evaluación y la puesta en marcha de las secuencias didácticas con la aplicación de videojuegos en la institución. Docentes de segundo ciclo participantes del encuentro 3, como observadores.

Recursos tecnológicos: Se utilizarán las computadoras existentes en la escuela para navegar a través del uso de internet los portales y juegos gratuitos seleccionados por el asesor y aquellos que los docentes implementen en sus secuencias didácticas. Además, se utilizará proyector, pantalla, pizarra digital, sonido, con los que ya cuenta la institución.

Recursos económicos: A continuación, se realiza el detalle del gasto que implica la realización del presente plan de intervención, aunque hay que mencionar que en la institución existen abundantes recursos por lo que no se considera que sea necesario un alto desenvolvimiento económico para llevar a cabo la presente propuesta.

9.3.3. Presupuesto

Ítem	cantidad	Costo Unitario	total
Hojas A 4	20	\$1	\$20
Lapiceras, colores, lápiz, fibrón.	---	Aportadas por los docentes	\$0
Proyector	1	Existente	\$0
Pantalla 1		Existente	\$0
Pizarra digital	1	Existente	\$0

Computadoras	7	Existente	\$0
Sonido	1	Existente	\$0
Conexión a Internet	---	Existente	\$0
Material bibliográfico	24 páginas	\$5	\$120
Diseño Curricular	----	Existente	\$0
Licenciado en Educación/Asesor	20 hs. (6 de capacitación, 14 como asesor y para realizar el monitoreo de proyectos y secuencias didácticas)	\$1.000	\$20.000

9.3.4. Evaluación de todo el plan

La evaluación se realizará será cualitativa, a fin de registrar debilidades y fortalezas del plan de intervención puesto en marcha, teniendo en cuenta las siguientes pautas. Los cuestionarios realizados a docentes y alumnos servirán de insumo para analizar el impacto del proyecto en función de los objetivos planteados.

- Número de propuestas que implementaron los docentes aplicado el uso de videojuegos.
- Fortalezas y debilidades detectadas a partir del cuestionario de autoevaluación al finalizar el tercer encuentro teniendo en cuenta la implementación, el cumplimiento de los objetivos propuestos, la motivación de los estudiantes, las intervenciones docentes.
- Consideraciones de los docentes respecto a continuar con el uso de los videojuegos.

- Cuestionario implementado a los alumnos para conocer su opinión respecto al uso de videojuegos en el aula. (ver anexo 1).
- Revisión del contenido compartido en la ludoteca virtual.

10.Resultados esperados

La propuesta de este plan de intervención apunta a potenciar el uso de los recursos digitales de los que dispone el Instituto Santa Ana, logrando innovar las prácticas educativas a través del uso de los videojuegos en las secuencias o proyectos educativos, por lo que se espera, en un primero momento, que los docentes de primer ciclo puedan modificar sus planificaciones de los diferentes espacios curriculares integrando las TIC a través de los videojuegos disponibles en la red y, luego de la tercer jornada, de compartir las experiencias y evidencias con los colegas de segundo ciclo, puedan hacerlo todos los docentes de todo el nivel primario.

Por otra parte, también se pretende lograr que el uso de la ludoteca virtual sea asiduo y que se convierta en un recurso interesante a la hora de planificar para los docentes del Nivel Primario del instituto.

Finalmente, lograr esto es dar un paso más a continuar brindando una educación de calidad, comprometida con la innovación como lo fue desde el comienzo de la Institución, permitiendo al mismo tiempo, transformar las prácticas educativas en más flexibles, innovadoras y logrando implementación de variadas estrategias de manera que resulten atrayentes y significativas para los estudiantes, potenciando el proceso de enseñanza- aprendizaje de los diferentes espacios curriculares acercando la escuela a los intereses de los alumnos.

11. Conclusión

El presente plan de intervención apunta a potenciar el uso de los recursos TIC disponibles en el Instituto Santa Ana a partir del conocimiento de los videojuegos disponibles en la red como recursos digitales que posibilitan volver a pensar e innovar las actuales prácticas, lo que permitiría lograr la implementación de variadas estrategias de manera que resulten atrapantes y significativas para los estudiantes, potenciando el proceso de enseñanza- aprendizaje de los diferentes espacios curriculares acercando la escuela a los intereses de los alumnos.

Para lograrlo, se plantea una capacitación, llevada a cabo en tres encuentros en el año 2021, dictada a través del formato de taller, que permite la reflexión grupal y el trabajo colaborativo, a los docentes de primer ciclo, quienes luego serán los que compartan sus aprendizajes con los docentes de segundo ciclo del nivel primario. Se considera que las capacitaciones son una manera importante de lograr cambios interesantes y perdurables en las prácticas docentes, que les permite realizar una autoevaluación de las prácticas, ser críticos de las mismas y brindarles herramientas para producir los cambios necesarios.

Es importante pensar en propuestas y estrategias didácticas que, apoyadas en el uso de las TIC, mejoran la atención y la motivación de los estudiantes para el aprendizaje. La innovación de las prácticas educativas, persigue el objetivo de lograr motivación de los alumnos para construir aprendizajes significativos, al lograr, con seguridad, el aumento del rendimiento académico y la predisposición al aprendizaje.

En este punto, se considera que aprovechar los videojuegos (que son una de las primeras formas en que los niños se acercan a las tecnologías y que los acompañan a lo

largo de la vida), como estrategia de enseñanza, posibilita despertar el interés y la motivación de los estudiantes en edad escolar, permitiéndole a los niños vivenciar los saberes y de esa manera apropiarse de ellos, al potenciar, al mismo tiempo, su creatividad y la adquisición de capacidades.

Entre las fortalezas identificadas, se destaca:

- el aumento de la motivación de los alumnos,
- la creciente participación en clase
- la buena predisposición para el aprendizaje.

Además, la creación y utilización de la ludoteca virtual, como recurso disponible para todos los docentes del Instituto Santa Ana, lo que los convierte en una estrategia presente a la hora de pensar en propuestas áulicas.

Como limitación se puede mencionar que se identifica lo siguiente:

- posible resistencia de algunos docentes
- falta de seguimiento en la implementación de la propuesta

Algo a considerar para futuras intervenciones, es extender el plan al nivel Inicial y secundario, ya que en la red se encuentran disponibles videojuegos que involucran a todas las edades y propician la construcción de conocimientos no sólo de las diferentes asignaturas, sino conocimientos que son significativos para la vida cotidiana.

12. Referencias

- Aldunate, R., & Nussbaum, M. (20 de Febrero de 2013). *La Automotivación como Mediadora de la Preparación de los Profesores para Aplicar las TIC en la Enseñanza y el Aprendizaje*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815005662>
- Bergna, P. (2 de Junio de 2013). *¿Cómo Aprender a Aprender con los Videojuegos?* Obtenido de TEDxUTN: https://www.youtube.com/watch?v=EuMLQcYIK5Y&ab_channel=TEDxTalks
- D'Angelo, G. (9 de Agosto de 2017). *Los Videojuegos*. Obtenido de TEDx Youth@Funes: https://www.youtube.com/watch?v=9V8wSemE-DM&ab_channel=TEDxTalks
- Dane. (2013). *Tecnología para la Inclusión*. Obtenido de Aplicaciones. Dibugrama. pág 12-15: <http://www.proyectodane.org/aplicacion/dibugrama/>
- Domínguez, F. I. (15 de octubre de 2012). *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de metaaprendizaje del videojugador*. Obtenido de Universidad de Extremadura: <https://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>
- Efron, G. (Marzo 2010). Cuando los medios aportan un valor agregado. *El monitor de la Educación_ La escuela y los medios n°24*, 32.
- Finquelievich, A., & Prince, S. (2008). Las Universidades Argentinas en la Sociedad del Conocimiento. *Universidades y Tic's en Argentina 4(15)*, 39-58.
- González, M., Castro, C., & Arriagada, C. (2019). *Innovación Educativa*. (S. Perú, Productor) Obtenido de La Experiencia de las Carreras Pedagógicas en la

Universidad de Los Lagos en Chile:

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032019000200005&script=sci_arttext

Jerez, O. y. (2017). *Innovando en Educación Superior: Experiencias clave en Latinoamérica y el Caribe*. Obtenido de Gestión Curricular y Desarrollo de la Docencia. Facultad de Economía de la Universidad de Chile.: <https://libros.uchile.cl/files/presses/1/monographs/711/submission/proof/4/index.html>

Maggio, M., & Lión, K. (Septiembre de 2014). *Las prácticas de la enseñanza recreadas en los Escenarios de Alta Disposición Tecnológica*. Obtenido de <http://www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/sites/www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/files/site/5%20maggio.pdf>

Marín Díaz, V. (27 de Junio de 2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Obtenido de Educative Gamification. An alternative to creative learning: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>

Martínez, D. F. (Diciembre de 2018). *Cultura, Educación y Sociedad*. Obtenido de La práctica pedagógica apoyada en las TIC como estrategia para el fortalecimiento de la calidad educativa: <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2222/1943>

Moral Pérez, E., Fernandez García, L. C., & Guzmán Duque, A. (Julio de 2016). *Proyector Game To Learn: Aprendizaje Basado en Juegos para Potenciar las Inteligencias Lógicomatemática, Naturalista y Lingüística en Educación*

Primatia. Universidad de Sevilla, pág.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509013.pdf>.

Moral Perez, M. E., & Fernandez García , L. C. (2014). Videojuegos en las Aulas: Implicaciones de una Innovación Disruptiva para Desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Universidad de Oviedo*, pág. 17.

Prensky, M. (2000). “Digital Game-Based Learning” – Mc Graw Hill.

Ramirez Montoya, M. S. (2015). *Modelos y Estrategias de Enseñanza para Ambientes Innovadores*. Obtenido de Editorial Digital Tecnológico de Monterrey: <http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/ID254.pdf>

Rodríguez, L. F. (2019). *Mejorar la educación: aprendizajes desde la investigación educativa*. Obtenido de <https://libros.uchile.cl/1124>

Sarlé, P. (2013). Jugar n la escuela: los espacios intermedios en la relación juego y enseñanza. *Educación y ciudad*, 24, 59-71.

UNESCO, I. E. (2014). *Herramientas de Apoyo para el Trabajo Docente*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/00581159967ca52dfd83e>

Universidad Siglo 21. (2019). *Instituto Santa Ana*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Siglo 21. (2019). *Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Obtenido de [file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/Downloads/Modelos%20de%20aprendizaje%20Innovadores%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/Downloads/Modelos%20de%20aprendizaje%20Innovadores%20(2).pdf)

Universidad Siglo 21. (2019). *Plan de Intervención*. Obtenido de <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

13.Anexo

13.1. Cuestionario para los estudiantes.

Preguntas	Respuestas
¿Te gustó usar los videojuegos para aprender?	
¿Qué aprendiste usando los videojuegos?	
¿Te gustaría seguir usándolos? ¿Por qué?	
¿Qué videojuego conoces que podría usarse en la escuela para aprender?	

Cabe aclarar que en primer grado se realizará una entrevista grupal o conversación en la que el asesor preguntará a los estudiantes y tomará nota de sus respuestas, considerando que no todos sabrán leer y escribir.