



Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Modelo de aprendizajes Innovadores

Innovando en Gamificación y en Expresión teatral en I.P.E.N N°193

Alumna: Isabel Mercedes Jurado Flores

Legajo: VEDU133343

DNI 22.600 639

Tutora: Sandra del Valle Soria

Rio Gallegos, Julio 2021.

Resumen	1
Palabras Clave.....	2
Introducción	3
Presentación de la línea temática	4
Síntesis de la organización o institución seleccionada	6
Datos generales, historia:.....	6
Misión y valores	12
Delimitación del problema o necesidad de objeto de la intervención.	13
.Objetivos Generales	16
.Objetivos Especificos.....	16
Justificación.....	17
Marco Teorico	
178	
1.1 Gamificación	19
1.1.1 Como es la gamificación	¡Error! Marcador no definido.
1.1.2 Gamificación objetivos.....	20
1.1.3 Gamificación de componentes.....	20
1.1.4 Gamificación: Mecánica Reglas	21
1.1.5 Gamificación: Dinámica.....	21
1.2 Expresión teatral	22
1.2.1 Característica de la expresión	22
1.3 La técnica kabuki	23
1.3.1 Metodología Kabuki	24
1.4 Bullying.....	25
1.4.1 Existen muchas formas de bullying	25
1.5 TIC	26
1.5.1 Las mejoras en la comunicación.....	26
1.6 Plataforma kahhot	27
Plan de trabajo.....	27
Tema: “ Innovando en gamificación y en expresión teatral en IPEM N°1993”	28
Actividades	29
TALLER 1: TEATRO EDUCACION Y JUEGOS.....	30
TALLER 2: GAMIFICACION EN ACCION . PLATAFORMA KAHOOT.....	37
TALLER 3: MIS TALENTOS Y EXPRESION TEATRAL.....	41

Cronograma.....	46
Recursos.....	50
Presupuesto	51
Evaluación.....	52
Resultados esperados	54
Conclusión	54
Bibliografía.....	54

Resumen

La escuela del Nivel Secundario I.P.E.M N°193, “José María Paz, “se encuentra Ubicada en la Ciudad de Saldán Sierra Chica de la Provincia de Córdoba.

La Institución tiene una matrícula de 900 alumnos aproximadamente con una franja de edades entre 12 a 19 años, proveniente de la zona y sus alrededores.

Las principales problemáticas que se presentan son la deserción escolar en los primeros años del Ciclo básico, los problemas de conducta como el bullying y otros por razones económicas.

Es por ello, que se incorpora un programa sensibilizador y de prevención sobre el bullying - problemática que atraviesa el nivel escolar de la Institución. Y por un alto índice de deserción escolar presentado en los dos primeros años del ciclo básico.

La capacitación de informática puede ser el camino para que la gamificación lleve a cabo la gamificación sea exitosa, para las prácticas de enseñanza y para enriquecer las trayectorias de los aprendizajes de los alumnos a través de los diversos talleres.

En cuanto al eje de la expresión teatral, tiene la función de ensamblar la propuesta folclórica que sostiene la institución como muestra de destrezas, talentos individuales y grupales. Y además sobre la dramatización en temáticas sobre la prevención sensibilizadora del bullying para contrarrestar episodios de adolescentes propios del nivel.

La idea que se trabaje en forma transversal, con los dos ejes para que todas las instituciones del nivel secundario puedan innovar con proyectos propicios para que los alumnos distingan y revaloricen los talentos propios. De esta manera, se emplea la ingeniería de los saberes individuales de cada estudiante con el objeto comunicador: en la escuela, comunal y regional, como feria de ciencias de gamificación y de expresión teatral.

Todas estas cuestiones se reflejan sobre posibles líneas de acción que debe realizar el docente para la innovación y Tecnología, frente a situación de inclusión de las nuevas TIC en el campo de Educación.

Propiciando talleres de capacitación (jornadas de trabajo y campaña sensibilizadora) con el objeto centrado en hacer partícipe a todos los alumno y comunidad educativa en general, para mejorar las prácticas de enseñanza más innovadoras desde la gamificación y la expresión teatral como reflexión de las problemáticas de convivencia de la Institución.

La investigación permite obtener datos sobre los que inciden en el surgimiento del acontecimiento.

Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

Expresión teatral es el proceso de conocimientos, habilidades y experiencias en tomo a la expresión corporal y expresividad del individuo.

El bullying es un maltrato psicológico, verbal o físico producido entre estudiantes de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado tanto en el aula, como a través de las redes sociales.

Kabuki técnica de aprendizaje basadas en cartas con objetivos temáticos donde se aplica tres posiciones de juego situación, personaje y dramatización.

Las Tic son las nuevas tecnologías aplicadas a la educación para mejor el proceso de enseñanza y aprendizaje y también la gestión de los centros educativos.

Según el problema detectado sobre procesos de enseñanza y aprendizaje apoyados por el uso de las TIC se conoce y aplica; el software educativo o cualquier programa informático orientados con fines educativo, para apoyar o facilitar los diferentes procesos presentes en los sistemas educacionales.

En conclusión, las Tecnología de la Información y de la Comunicación son un conjunto de servicios que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas de su entorno, y que se integran a un sistema de información, interconectado y complemento del mismo.

Palabras Claves

Gamificación- Expresión teatral- Bullying- kabuki- Tic.

Introducción

En este proyecto el eje reconoce, el patrimonio cultural de la institución con respecto a la trayectoria en destreza artística sobre los valores culturales de baile entre otros. La idea es implementar la expresión teatral en el área de lengua :recursos la voz, destrezas, instrumentos musicales, canciones, obras de teatro con elaboración propias de obras ,y borradores escritos con guiones de los personajes, conformación de escenografías según la temática seleccionada,. Con el objetivo de favorecer el desarrollo social .Además trabajar con plataformas virtuales en gamificación para enriquecer las prácticas de enseñanza y aprendizaje utilizando recursos informáticos de la escuela.

Esta propuesta resulta atractiva debido a que plantea la necesidad de destacar las habilidades y destrezas de cada alumno, siendo actor y actrices de sus propias creaciones, e innovar sobre el uso de plataformas tecnológicas. EL teatro leído o escénico le sirve al estudiante para trabajar la autoestima y motivación emocional, que potencie su enseñanza aprendizaje siendo más divertido. Asimismo, que forme alumnos como un ser más íntegro, responsable e intercambie roles sin dificultad en su vida laboral y sea creativo en sus ideales.

Esto va a construir su personalidad y organizar la forma de estudio en su educación superior como forma de vida.

Se pretende formar talleres para los docentes en tres jornadas de capacitación para el uso de las plataformas ,con su contenidos utilizando las tecnología de la Información y el conocimiento y lograr que los alumnos adquieran competencias y habilidades, donde puedan crear, diseñar con diferentes niveles de competición para que a través de la enseñanza aprendizaje sea más atractivo. Los alumnos de la institución se puedan comunicar a través de plataformas de herramientas virtuales y sobre las plataformas actuales de manera on line donde ellos se conviertan en productores y diseñadores de juegos interactivos con fines educativos de las diversas materias.

Estos nuevos escenarios, los docentes necesitan explorar nuevas estrategias y recursos para dar clases y los alumnos pueden incorporar cambios en su dinámica de estudio e introducción de información, por otras vías como internet. La propuesta es trabajar la publicidad en prevención por medio de dramatización de sucesos como el

bullying y realizar las propuestas innovadoras en gamificación escolares para la muestra anual en forma más productiva.

Donde ellos, sean los actores de sus propias ingenieras de los saberes e imaginativos y exhibirlos como ferias de tecnología a otros estudiantes mostrando sus habilidades tecnológicas cuyas creaciones sean proyecciones referidas a los contenidos académicos y de prevención desde otro punto de vista más divertido e innovador .

También se puede archivar los juegos de la gamificación y de ideas de expresión teatral para futuros estudiantes de la institución como símbolo innovador en la feria o muestra de trabajos.

. La importancia de incorporar la presentación de obras teatrales cuyos personajes sean ellos mismos y también puedan realizarlos los docentes ,en una quermes o peñas con la presentación teatral propio de la I.P.E.M .

La propuesta del plan de intervención tiene como finalidad dar talleres a través de un cronograma de trabajos diseñados en tres etapas. Comienza, con la primera parte la elaboración y preparativos de los materiales o , para la concreción de ensayos; en la segunda parte un desarrollo de actividades para llevar la puesta en escena de los personajes en una obra , con el armado de escenografía. Por último, en la tercera etapa la presentación de la muestra final de los trabajos en una feria anual, para la participación de la comunidad educativa y de otras escuelas.

Presentación de la línea temática

Una vez leído el material de investigación, la escuela de la I.P.E.M N°193” José María Paz” como parte de un proceso educativo, enriquecido con información actualizada, llamativa y significativa. Las clases se vuelven más dinámica y el desarrollo de un aprendizaje más significativo.

El modelo de aprendizaje es innovador, los recursos didácticos y las TIC como promotores para establecer relaciones entre la nueva información por aprender con los conocimientos previos, que ya poseen los estudiantes de 3° año de la escuela de Saldán de la provincia Córdoba. Se observa la necesidad de contar con la plataforma virtual e incorporar en las prácticas metodológicas, la gamificación en donde los docentes y alumnos interactúen en forma virtual, en un feedback más fluido e interactivo. Y con la incorporación de la expresión teatral en los diversos cursos para establecer un vínculo más participativo, a través de la actuación con sus pares para fortalecer los vínculos entre ellos. Además, la familia acompañe este proceso con las actividades escolares de la institución y con la comunidad en general

El aprendizaje innovador hace referencia a un tipo de aprendizaje que se centra en aprendizajes holísticos para que los alumnos sean capaces de enfrentar a diferentes situaciones complejas en su vida.

El modelo pedagógico es educacional-constructivista y el aprendizaje significativo.

La Educación debe promover el fortalecimiento en el Uso de las Tic (Tecnología de la Información y la Comunicación) en búsqueda de obtener mejores resultados para los alumnos.

Según (Prensky,2009)“En este contexto no se puede enseñar con metodologías tradicionales a estudiantes a los que se denomina como nativos digitales, cuyo medio principal está basado en el uso de la Tecnología”. De acuerdo a varios estudios por diferentes autores como Morrissey (2007)y Riascos-Erazo, Quintero-Calvache y Avila-Fajardo(2009) demuestran cómo se han utilizado las TIC con el fin de mejorar los procesos educativos.

Por todo lo dicho, como señalan Rodríguez y Saldaña (2010) han planteado en su investigación que los aprendizajes obtenidos por los estudiantes son favorables debido a que se implementaron recursos innovadores, actividades llamativas e interactivas que permiten el desarrollo de competencias en el área específica. Así pues, las tecnologías son una herramienta de apoyo para los docentes, en las cuales se puedan incluir las temáticas de la clase, permitiendo mejores resultados por parte de los educandos y favoreciendo los resultados académicos.

En cuanto a objetos de aprendizaje, el estudio de Tiscareño, López y Ramírez (2011) Demuestra cómo estos fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje son” Son contenidos relevantes, objetos claros y alcanzables, motivación generada por los desafíos intelectuales y elementos multimedia, evaluaciones significativas, navegación amigable, un uso y acceso sencillo, un objeto reusable con formato atractivo y una redacción clara”(p.9).Todo ello para obtener un recurso de calidad.

Síntesis de la organización o institución seleccionada

(tomar en cuenta, como mínimo los siguientes puntos: datos generales, historia, misión y valores).

Datos generales, historia:

La historia de la escuela de la I.P.E.M N°193 “José María Paz se registra Documentación desde 1965 hasta la fecha 2017. En la localidad de Saldán funciona en un edificio propio. En la actualidad asisten aproximadamente 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos en total. Según (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“En el año 1965 nace la primera iniciativa de fundar una nueva escuela del nivel secundario, ya que la localidad por aquellos años no tenía. Esto ocasionaba la emigración de la población adolescente para seguir sus estudios en otros lugares”.

(U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Por acción de un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad, se logró concretar la idea de fundar una escuela secundaria con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes, que terminaban la escuela primaria y emigraban a Córdoba o a Calera para continuar su estudios. Además de favorecer la continuidad escolar, su propósito fue el de formar para una salida laboral como personal de apoyo para la actividad comercial y de servicio en la localidad...”

Asimismo, que importante el aporte del trabajo en equipo de la comunidad con el objetivo de la creación del Instituto. Con el fin de poder brindar en la localidad el servicio educativo secundario. Dado que, los jóvenes de la localidad tenían que emigrar para poder seguir estudiando por los alrededores de Saldan.

Afirma que en el año 1972 (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“En la reunión ordinaria del Centro de Estudiantes. Presidida por Marcos Galliano, secretario de la escuela, se planteó realizar competencias deportivas y se llegó a proponer la realización de un encuentro folclórico con el fin de realizar intercambios culturales con otras instituciones. Dada la sensibilidad musical entre los jóvenes, se preparó para revalorizar los principios de hermandad, amistad y compañerismo, por que sugirió así la competencia folclórica estudiantil.”...

Menciona en el año 1993 (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de Intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Esta orientación está vinculada a la competencia folklórica estudiantil, que se transformó en símbolo y eje del proyecto institucional de la escuela José María Paz y de la Comunidad de Saldan.”...

“El PEI (Proyecto Educativo Institucional) se traza alrededor de la competencia folclórica, la de sentido y significado histórico al proyecto educativo de la escuela. Su confección es el resultado del trabajo de todos los actores institucionales”.

“La competencia folklórica se organizaba desde la especialidad, los alumnos cumplían la función de guías turísticos y organizaban los stands y delegaciones que venían de otros lugares. La función de los docentes se centraba en la orientación y el acompañamiento de las actividades realizadas por los estudiantes en el desarrollo del festival. Se dividían por turnos y tareas con la limpieza de aula para recibir y alojar a los jóvenes que venían de otras provincias”...

En el año 1995 la escuela dio un paso importante la de contar con su propio espacio donde estaría su cimientos propios como institución distinguida. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4)

“La escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield. La primera construcción contaba con batería de baños para los estudiantes separa del resto, comedor escolar (subdividido, donde además funcionaban dos cursos), cocina, cuatro aulas, una oficina y dos baños individuales para el personal; además comenzó a funcionar en dos turnos (mañana y tarde)”...

“Había una habitación separada de la construcción principal, edificada para deposito que actualmente funciona como aula”....”Además en la actualidad hay 7000 libros y otros materiales pedagógicos. Funciona como biblioteca, con personal a cargo en ambos turnos”...”El trabajo precedido por el personal cobra un distinguido, ya que utiliza el espacio con dinámicas áulica, lo que permite la participación de los estudiantes que se congregan en recreos y horas libres.”

También en ese año 2001 destaca la problemática que se surgió al respecto con el proyecto que tenía y como se vio afectado en ese año (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se contaba además con la participación de ex alumnos que se sumaban al trabajo del evento. La convocatoria se hacía por medio de invitaciones de la provincia”...”Con los años se complicó la realización debido a la gran concurrencia de instituciones de todos el país, lo que hacía casi imposible que la institución se hiciera cargo de su organización y sostén”...” La crisis del año 2001 aceleró el proceso y la escuela abandonó la organización del evento. La institución cubre este espacio vacío con la organización del encuentro de especialidades, a donde son invitadas escuelas de la zona a exponer sus producciones en una jornada especial con diversas actividades que culminan con una peña”...

Se puede revalorizar y retomar estos eventos que fueron fructíferos en su momento y que por la crisis quedaron estacionados. Y que con la incorporación de la expresión teatral como proyecto sensibilizador para diversas problemáticas.

Afirma que los alumnos (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4.)

“Los Centros de Actividades Juveniles (CAJ) son organizaciones de tiempo libre educativo, destinadas a la formación, el aprendizaje, la recreación y el desarrollo personal de los jóvenes. En estos espacios instituciones de y para los jóvenes, se desarrollan actividades de extensión formativa, que integran y completan las funciones de la escuela artística promoviendo su pertenencia a la institución escolar y estimulando la reincorporación de los jóvenes que se han alejado, han desertado o han sido excluidos...”

Afirma que en el año 2004 se ha organizado la funcionalidad de los espacios dentro de la institución para brindar la institución mejorar la calidad de servicios. U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPE N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se produjo la última concreción y reformas edilicias”...se adaptó el gabinete para informática (originalmente, era para Ciencias Naturales y funciona como depósito”...”En el 2004 se incorporó el Programa Nacional de Becas Estudiantes, los que permitió de los alumnos en situación de riesgo psicopedagógico acceder a las becas, con el objeto de mejorar la calidad de la educación secundaria”...

Afirma que en el 2005 se incorpora un nuevo programa para la informática con el fin de actualizar con la tecnología al establecimiento. U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se incluye a la escuela en el Programa Educatrade, gracias a lo cual se obtuvo un laboratorio de informática de última generación, La propuesta era responder de forma gradual a la demanda social y educativa de formarse en el universo de las tecnologías de la información y la comunicación. Brindar equipamiento a nuestros estudiantes era un excelente punto de partida para atravesar transformaciones en el ámbito social, económico, política y cultural”...

“La institución participo del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), por lo que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional en el que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos para mejorar los recursos áulicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional, en el que se incorporó la psicóloga Sandra Salguero y, más tarde, el psicólogo Darío Ceballos...”

La incorporación de profesionales es suma importancia para atender casos puntuales que requieren más atención por diversos motivos. La motivación tiene que ver con sentirse bien, inteligencia emocional como dice (Damasio) “imposible desarrollar un razonamiento y un comportamiento correcto sino se cuenta con un adecuado control emocional”.

Afirma que en el año 2010 con el surgimiento de la nueva ley a nivel país se suma importancia para las trayectorias escolares con ese nuevo marco educativo. U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

Afirma que en el 2008 en la escuela tiene un incremento de equipamiento valioso para el proyecto en marcha de ese año. U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“La escuela, en el marco de la ley de Nación de Educación N° 26.026, (Ministerio de Educación de la nación, 2006) la institución inicia un proceso de reelaboración de su Proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias del Proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias de un sociedad en cambio permanente.”...

En el marco de la ley nacional reafirma los proyectos escolares instituciones más adecuadas para todos los niveles del sistema educativo.

Afirma que en el año 2013 la escuela fue avanzando con progresos con respecto a lo tecnológico con equipamiento de informática y una reorganización espacial para dicha implementación para la institución en el 2005. U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se realizaron funcionalizaciones de los espacios para poder hacer más optimas las tareas.”...”con los ingresos de cooperadora, se compraron equipamientos para las aulas, como ventiladores, o pizarrones, se arreglaron calefactores, etc”... Se siguió trabajando con diversos planes para ayudar a mejorar las trayectorias escolares de los alumnos. Con el plan Conectar Igualdad, los estudiantes y docentes recibieron sus notebook en agosto del 2013”...

Afirma que en el año 2014 teniendo en cuenta el avance se focaliza más en lo pedagógico (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se hizo hincapié en que el equipo de gestión para trabajar conjuntamente con los demás áreas del colegio, implementado los acuerdos de convivencia, como el Centro de Estudiantes y toda la comunidad educativa, para apuntar a fortalecer las Trayectorias escolares”... “La institución cuenta con ocho tutores, un coordinador de curso y un coordinador de Centro de Actividades juveniles (CAJ) para acompañar a los estudiantes en su rendimiento académico”...

Afirma que en el año 2015 la historia de la escuela vuelve a retomar esas actividades que estuvieron estacionadas con más fuerza con participación de los alumnos en acción a la comunidad bajo una serie de objetivos preestablecidos (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se comienza a utilizar las tres nuevas aulas realizadas dos años antes, dando concreción al uso del espacio, lo que posibilitó un aumento en la matrícula”...”Se retomó al proyecto de la Expo feria, a cargo del Ciclo Orientado de la escuela, la cual fue organizada por los estudiantes de 6° año de las distintas orientaciones y llevada a cabo en la plaza del pueblo para dar participación a toda la comunidad...”

Afirma que en el año 2016 y 2017 la institución fue evolucionando con algunos cambios y donde la cooperadora también tuvo su papel importante sumándose con el equipamiento escolar y materiales. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“Se dividió la sala de informática para darle un espacio de multimedia y de laboratorio para Ciencias Naturales, modificando con estanterías y depósitos de libros”...”La cooperadora asume costos de las instalaciones compras de muebles y útiles”...

“Con la re funcionalización de la sala de Informática, todos lo que estaba en condiciones se distribuyó en distintas áreas: Dirección, Coordinación y Biblioteca. La escuela se vio afectada por lo discontinuidad de la entrega de equipos de Conectar Igualdad y deterioro de estas al no contar con el mantenimiento adecuado.”...

“El vínculo con el EPAE (Equipo Profesionales de Acompañamiento Educativo), que comenzó en conocimiento (...) fue establecido con mayor fuerza debido a la situación atravesada por las escuelas, fomentando el trabajo en red, con participación de actores especializados que contribuyeron a la permanencia de nuestros estudiantes en la escuela.

Misión y valores

La Institución según el material leído las Misión del establecimiento son:

(U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 11).

“Como lo explicita “disminuir por lo menos un punto el índice de repetición de curso, lo cual disminuirá en un punto la sobre edad”...”incrementar observaciones de clase en los espacios curriculares con mayores dificultades”...”fortalecer la cooperadora escolar para que al menos de 20% las observaciones de clase en los espacios curriculares con mayores dificultades”...

Y en cuanto al trabajo en conjunto con la cooperadora implementar más ferias de platos en las fechas patrias. También la muestra de trabajos trimestrales, para activar la venta para la cooperadora y a su vez se haría la muestra folclórica tradicional de la

Institución en forma de dupla con la expresión teatral en puesta de escenario para exhibición a la comunidad con los talentos propios de la Institución.

En el año 2017 el plan de gestión se alcanzaron metas (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 11).

“El seguimiento de la Tercer materia permitió un mayor porcentaje de aprobación en La instancia de coloquio, sin poder disminuir el porcentaje de abandono durante el año 2017.”(...)” La labor del coordinador de curso permitió el seguimiento de las trayectorias escolares”...”Hubo mayor apertura a la comunidad. En la EXPO-FERIA I.P.E.M, se evidencio la participación del Centro de Estudiantes en actividades convocadas por la Municipalidad de Saldán con las pasantías laborales no rentadas”.

Afirmo que en el año 2018 (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de Intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 11).

“En el Diquecito el buen clima institucional permite realizar trabajos colaborativos de gran satisfacción”...”trayectorias escolares incompletas”...”causas: abandono, edad elevada, escaso acompañamiento familiar por cuidado de hermanos, trabajos tempranos, cumplimiento parcial de los acuerdos didácticos e instituciones , incipiente trabajo en equipo e integral de los docentes por cursos”...”grados numerosos con alto porcentaje de repitentes, pérdida de la matrícula...”

Delimitación del problema o necesidad de objeto de la intervención.

Teniendo en cuenta la delimitación de las problemáticas de la Institución a atender con suma urgencia. En los años mencionados entre 2014 al 2017. Una situación de abandono por parte de los alumnos y las familias que no acompañan en el proceso educativo. (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 11).

“...Categoría repitencia en la que podemos observar que ha subido poca variaciones (entre un 20% y un 17 %), pero fue menor en 2017 en relación con el ciclo 2016, con una diferencia de 3% (31 alumnos)... “el abandono, que en ciclo 2017 alcanza el 13% (89 estudiantes)... “se destaca el aumento de alumnos aprobados de exámenes regulares”

Tomando como margen de la tablas observadas se llega a la conclusión que se debería comenzar por el ciclo básico que compone primero, segundo y tercer año porque es donde se produce o comienza la deserción con números muy elevados con un porcentaje del 41/ porcientos aproximadamente. Asimismo se debería poner el foco de atención e implementar un plan de acción que revierta la situación

.Puntualmente, la deserción escolar, en grado de repitencia y el resultado de aprobados de regulares que va en aumento. Ya que el ciclo básico es el piso del secundario. Se debería concientizar a las familias con talleres, comprometer a las familias a participar que colaboren con la cooperadora de la Institución para ayudar con los futuros proyectos.

Afirma que en las tablas se observan (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 11).

. “La tabla 3 nos muestra un avance progresivo en todos los aspectos: disminución del abandono del cursado de estudiantes que cumplimentan la presentación de trabajos y aumento del 12 % en el porcentaje de aprobados en coloquios...”En las tablas 5 y 6, podemos visualizar la cantidad de alumnos con materias previas por materias: matemáticas y lengua ambas con un total de 114 alumnos”.... “en geografía e inglés con 59 alumnos y 55 alumnos, en historia con 42 alumnos...”

Se analiza la tabla 5 y 6 está a la vista que las materias troncales son el pilar de cualquier nivel educativo .y que con estos factores mencionados en lo aportes sobre la tabla 1 y 2 que se debe intensificar en el ciclo básico con una mejora en las practicas pedagógicas para que los alumnos accedan al conocimiento con otras estrategias en las prácticas de enseñanza, que sean motivadoras y despierte curiosidad en ellos por aprender. Realizar monitoreo de control y hacer más cortes evaluativos en cortos plazos breves que le permitan al alumno trabajar desde el error.

Y realizar los ajustes necesarios de comprensión lectora en el área de lengua a través de diversas actividades y de resolución de situaciones problemáticas de la vida cotidiana donde puedan resolver problemáticas con sentido en el área de matemática.

Implementar un seguimiento y control de los resultados evaluativos en plazo corto para que le permita al docente evaluar si ese contenido ya ha sido asimilado.

Y no saltar de un tema a otro sin fijar conceptos. Esto suele pasar en el secundario. La modalidad impuesta ya por la carga horaria. Y por cumplir sin flexibilidad con los contenidos curriculares que se deben dar en los plazos preestablecidos.

La solución sería dar el contenido específico con actividades puntuales y no caer en la cantidad de ejercicios que se basa en la cantidad tediosa interminable de cuestionarios, o situaciones problemáticas tan complejas. Que frustran al alumno sin poder ellos cumplir con un trabajo de un tema. Y automáticamente se empieza con otro tema de las mismas características que muchas veces son tan generales que se pierde la esencia del tema.

Se debe trabajar en la calidad de la enseñanza aprendizaje y no en la cantidad. Con instancias de recuperación previa para revertir el grado de desacreditación a las materias.

Proponer actividades en resolución conjunta con las familias. Una jordana familiar docentes, familia y alumno. También por sobre todo comprometer a

las familias con las institución con sus hijos y participando de la comunidad escolar, Ya que deber ser el motor de arranque para inculcarle el valor del compromiso a sus hijos, por la entrega de trabajos en tiempo en forma, ayudarlos en las instancias de preparación de un examen o trabajos prácticos, colaborar con los materiales solicitados, etc.

Teniendo en cuenta el problema en general de la Institución de la I.P.E.M N° 193. Se ve la necesidad de trabajar en la modalidad de mejorar las prácticas pedagógicas con la implementación de la gamificación e interactuar más con los alumnos a través de diversas propuestas de actividades. Donde el alumno sea el partícipe de su propio aprendizaje- Que se produzca un feedback interactivo entre alumnos; y trabajar en lengua la comprensión lectora desde la expresión teatral con diversos textos y en el área de matemática la propuesta de la gamificación a través de juegos matemáticas, aplicando los contenidos de la clase desde otro punto de vista . Los profesores puedan evaluar a los alumnos realizando una lista de seguimientos más dinámica y entretenida logrando resultado de acreditación porcentual más favorable. En definitiva revertir la problemática que presenta según estudios en las tablas 1 y 2 que lo demuestran. Y las tablas 4 y 6 con la resultado porcentual que preocupa la cantidad de la matricula por áreas. La misma estrategia también puede ser utilizada por el resto desde cualquier área del secundario para optimizar resultados.

La escuela de educación secundaria de la I.P.E.M debe seguir reforzando lo mencionado para evitar la deserción escolar que en estos últimos años se acentuaron por diversas razones En especial reformular proyectos para mejorar las trayectorias escolares para proyectar con propuestas innovadoras como la gamificación y la expresión teatral. Trabajar sobre todo con aquellos alumnos con bajo el perfil y el resto del nivel.. Acompañar desde la inteligencia emocional para obtener y optimizar la enseñanza aprendizaje. Así se pueda lograr evolucionar y despertar la curiosidad del significado de terminar su programa de estudios con un bienestar emocional. y egresar del nivel secundario con éxito pero desde una óptica inclusiva con las propuestas sumatorias explicitas últimas.

.Objetivos Generales

-Revalorizar el patrimonio cultural y turístico con el proyecto innovador gamificación y en expresión teatral en la Expo anual de trabajos y talentos propios de la Institución para crear sentido de pertenencia, con respeto y tolerancia para fortalecer la comunidad de Saldán.

.

Objetivos Específicos

-Construir las plataformas innovadoras para mejorar las prácticas de enseñanza aprendizaje en la Institución.

-Dramatizar expresiones teatrales para fortalecer la autoestima total a través de experiencias teatrales y en gamificación competitiva restableciendo su seguridad emocional para proyectos futuros

-Mejorar el PPI con la incorporación de los ejes de gamificación y expresión teatral escrito y actuado en escenario.

-Fortalecer los vínculos de la Institución docentes y alumnos con las comunidades en general de Salán y alrededores.

Participar en eventos de muestras y expo anual de la Institución para revalorizar la cultura escolar de I.P.E.M en la comunidad turística de Saldan y regional.

Justificación

Este plan de Intervención tiene como objetivo revalorizar el patrimonio cultural de la I.P.E.M N°193 “José María Paz”. A través de dos ejes imprescindibles como plan de acción de la gamificación y la expresión teatral para el nivel medio de secundaria.

La Institución I.P.E.M “José María Paz” tiene antecedentes de muestras de trabajo de gran escala interna y externamente con eventos hasta la comunidad en general. Que se debería seguir intensificando para fortalecer vínculos con la familia. Esto probaría la participación de las familias y se sentido de compromiso con la escuela (U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección 4).

“La competencia folklórica se organizaba desde la especialidad, los alumnos cumplían las función de guías turísticos y organizaban los stands y delegaciones que venían de otros lugares. La función de los docentes se centraba en la orientación y el acompañamiento de las actividades realizadas por los estudiantes en el desarrollo del festival. Se dividían por turnos y tareas con la limpieza de aulas para recibir y alojar a los jóvenes que venían de otras provincias “...”El cuerpo de ejército aportaba las camas para todos los visitantes y además, se buscaban casas de familia donde los padres también participaban recibiendo a los artistas”....”El equipo de gestión supervisaba todas la tareas y administra los recursos. Se contaba con la participación de los ex alumnos que se sumaban al trabajo del evento...”

También desde la implementación de nuevas estrategias como lo menciona:

Zapata Vega, Zaira Magdalena (2019) en su tesis “Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje”. Tesis Universidad Guayaquil. Tiene como objetivo Su metodología procesos sistemáticos y críticos. La teoría descriptiva no experimental. Llega a la conclusión de organizar nuevas experiencias con actividades en gamificación y puedan tener un aprendizaje más cognitivo.

Marco teórico.

Desde el punto de vista de la investigación de la escuela I.P.E.M N°193 José María Paz. Desde el año 1993 al 2001 han sucedido acontecimientos durante la trayectoria escolar y modificaciones estructurales edilicias, de incorporación de materiales y equipamiento y otras vista en el historial de la institución. Teniendo en cuenta las problemáticas que presenta la escuela delimitando el problema.

Teniendo en cuenta los siguientes autores para mejorar las estrategias de las prácticas de enseñanza aprendizaje y como fusionar con la implementación del proyecto gamificación y expresión teatral en la institución.

Cuesta Dueña, Juan José (2.016) en su tesis “Juego y teatro. Una propuesta de (gamificación escénica). Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Departamento de Filosofía de Catalana. Barcelona. Tuvo como objetivo observar el aumento de lo lúdica en las últimas décadas .Esta es un metodología participativa.

Llegan a la conclusión que aporta un descripción del objeto de investigación es teórico practico.

El juego y el teatro fusionan en la forma que se puede trabajar en el aula de manera más dinámica. Ayudar a los docentes a planificar desde una perspectiva más entretenida. En donde el alumno sea el participe creativo del propio aprendizaje en lo que respecta a la actuación o participación más activa y reciproca como un personaje artificial en la gamificación o en la expresión teatral como un personaje real representado en un aula o escenario, con la misma temática educativa.

Es decir, una enseñanza con un potencial para la diversidad y más inclusiva en el aula donde se encuentran alumnos introvertidos o más extrovertidos y poder cumplir con un objetivo en común lograr la participación del cien por ciento de la clase a través de la motivación estratégica áulica más inclusiva.

CAPITULO 1

Definición de los términos básicos.

1.1 Gamificación

Gab Zichermann y Christopher Cunningham(2011) tratan el concepto en su gamificación en su obra gamificación by Design. La definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”(p.11).

La gamificación es una técnica de aprendizaje que a través de los juegos se enseña dentro del ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir un feedback de enseñanza –aprendizajes más nutritivo, ya que le permite adquirir los conocimientos educativos con otra perspectiva más entretenida para mejorar habilidad, o bien recompensar acciones concretas y potenciar alguna capacidad o gratificar alguna actuación con una distinción aplicando estrategias de juego para relacionar los temas nuevos aprendidos desde otro ángulo., respetando el ciclo de la gamificación.

Se trata de una técnica muy interesante que se convierte muy bien si se trabaja en base a una metodología de trabajo educativo.

1.1.1 ¿Cómo es el ciclo de gamificación?

1. Paso 1: Motivación. Crear un clima de motivación para conseguir que los usuarios entren en el juego más expectante al nuevo desafío.
2. Paso 2: Acción. . Sería el lugar donde los personajes interactúan con su avatar elegido con una temática educativa.
3. Paso 3: Recompensa. . En este proceso de juego los avatares consiguen niveles de posición con puntos.
4. Paso 4: Logros. . Es la culminación del recorrido del juego con el mérito de su trayectoria final de juego abordando el contenido áulico dado.

Los elementos de juego en la gamificación para entender mejor la gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes en gamificación, características compartidas por Zicherman y Cunningham (2011):

La gamificación sirve para absorber conocimientos, ayuda a perder el miedo a fracasar, para mejorar alguna habilidad y recompensar acciones concretas.

1.1.2 Gamificación objetivos

Fidelización: Establece un vínculo con el alumno cambiando su perspectiva.

La motivación: Quiere ser una herramienta contra el aburrimiento por diversos contenidos áulicos.

Optimización: Se compensa al alumno por logro por la actividad sin incentivo esperado

1.1.3. Gamificación de componentes

Logros. Son valorados por los alumnos.

Avatares: Son perfiles sociales propio del juego en forma de representación gráfica.

Medallas: Es un distinto signo de terminación de la meta.

Desbloqueo: permite avanzar en la dinámica del juego.

Regalos. Premiación ante una realización correcta durante el juego.

1.1.4 **Gamificación: Proceso.**

Viabilidad: si el contenido es aplicable al aula

Objetivos: Definir los objetivos para tal actividad

Motivación: Valorar la predisposición de las características de un grupo de participantes

Implementación: Existe entre el contenido y la gamificación.

Resultados: Es una evaluaciones de los resultados.

1.1.5 **Gamificación: Mecánica Reglas**

Colección: Son parte de logros y recompensas de los alumnos.

Puntos. Para conseguir la fidelización en la actividad asignada.

Nivel: Son los que dan de los progreso o avances en el juego.

Progresión: La técnica consiste en la gamificación obtener los cien puntos finales.

1.1.6 **Gamificación: Dinámica**

Recompensa: Es despertar el interés por el juego

Competiciones: Es un maginitismo para atraer el interés de los competidores

Status: Es un incentivo de posición en la actividad que se ha encomendado.

Cooperativismo: Se juega en grupo con un mismo fin en equipo.

Solidaridad: Se trata de ser compasivo y ayudar al otro participante en una jugada”.

1.2 Expresión teatral

La expresión teatral junto a la comunicación tiene como la finalidad y el contenido básico en un taller.

La didáctica del teatro en la educación es sumamente desafiante para ayudar a trabajar en equipo como obra y desarrollar la personalidad más comprometida y segura, a través de la personificación mediante diálogos entre personajes, micas, gestos, acciones teatrales y coreografía en una representación escénica con un fin más competitivo. Cuyo objetivo sea contrarrestar las brechas problemáticas entre adolescente revalorizando los valores de igualdad de género, compromiso, solidaridad,

Tolerancia, la familia y el respeto por la vida para una mejor convivencia y el amor por la naturaleza con obras literarias que hagan foco en lo prescripto.

1.2.1 Característica de la expresión

En el ámbito personal se utiliza con diferentes sentidos:

- a) Como acto de las vibraciones de los organismos acto para abrimos a dejar escapar la del sentir interior, la música de los cuerpos.
- b) Como liberación los productos expresivos que escapa a nuestra reflexión.
- c) Como enriquecimiento del yo que pretende la propia autenticidad es una vía de desarrollo y crecimiento de todas las dimensiones.
- d) Como Comunicación adquiere su identidad cuando se hace transitiva Social y la actividades expresivas son importantes para el desarrollo de la capacidad creativa y para los proceso de socialización.
- e) Como creatividad es la forma más elemental de creatividad se caracteriza por la espontaneidad y la libertad. Todos somos creativos en todos los Lugares y en todos los momentos de la vida.

La teoría de la expresión reconoce seis formas o multilinguaje: lingüística oral, lingüística escrita, numérica-plástica, ritmo- musical y corporal.

En el campo de la didáctica del teatro en la Educación, la expresión junto con a la comunicación constituyen la finalidad y el contenidos básico. Ambos son la esencia de cualquier taller basado en la creatividad expresiva como los talleres de dramatización, danza, plástica y música.

La expresión teatral tiene un gran impacto en los jóvenes ya que la relacionan con el juego de roles, y se convierte entonces en una estrategia llamativa. Es por esto que la presente investigación se propuso a determinar la expresión como una estrategia para fomentar los valores y fortalecer el ámbito escolar. Rosiris Ester Carrillo Castro(2019).

1.3 La técnica kabuki

El método kabuki permite a docentes o educadores de cualquier materia o nivel aplicar técnicas teatrales en el aula para enseñar contenido o fortalecer vínculos.

Kabuki, el juego le permite al docente usar técnicas teatrales en el aula de forma integrada. Equipos toman las tarjetas, inventan historias, actúan y junto al docente. Fortalece autoestima, trabajo en equipo, educación emocional, educación ambiental.

.Los equipos toman las tarjetas, inventan, actúan.

Los objetivos de la inclusión del Teatro fueron dar prioridad y fortalecer el eje pedagógico de la apropiación del código teatral como recurso expresivo para favorecer a libre expresión y el desarrollo del pensamiento divergente, promover el ejercicio de la libertad responsable y fortalecer actitudes de solidaridad y cooperación. Además posibilita, mediante el juego dramático, revisar críticamente la realidad y ensayar con espíritu reflexivo acciones reparadoras a partir de improvisaciones grupales.

Ester Trozzo Luis Sampedro (2003).

kabuki, el juego para aprender actuando

Ideal para

Docentes de secundaria, profesores de teatro, psicopedagogos, coaching o coordinadores de grupo.

Clase de juego

Juego educativo / artístico.

1.3.1 Metodología Kabuki

El juego le permite al docente usar técnicas teatrales en el aula de forma simple y sencilla para que los alumnos aprendan con diversión a partir de la experiencia de poner en acción el cuerpo y las emociones.

Temáticas de las tarjetas

Creatividad / Generales / ESI / Emociones / Contenido curricular / Ecología / Bullying.

¿Cómo se juega?

Los equipos toman las tarjetas, inventan historias, actúan y junto al docente reflexionan al final de cada ronda.

¿Dónde se puede jugar?

En la escuela, en clase de teatro, viajes de estudio, jornadas de integración, campamentos, gabinete psicopedagógico, recreos, horas libres.

Jugadores

A partir de 2 jugadores y más.

1.4 Bullying

El término bullying es el más reciente de un conjunto de nombres que se le han dado a lo largo del tiempo al matonaje, acoso, hostigamiento, abuso o maltrato escolar. Es decir, a las diversas formas de **maltrato y persecución a las que a menudo se ven sometidos los niños y adolescentes** dentro o alrededor de un contexto escolar.

1.4.1 Existen muchas formas de bullying tales según María Estela Raffino(2011.)

Bloqueo social. Consiste en fomentar u organizar la marginación o el aislamiento social de la víctima, prohibiéndole participar en actividades sociales o deportivas, excluyéndolo de dinámicas de grupo, o incluso exigiendo al grupo que nadie le dirija la palabra, bajo amenaza de sufrir su misma suerte.

Hostigamiento. Bajo este nombre se incluyen diversas dinámicas de acoso, persecución e intimidación sistemáticas, que insisten en un mensaje de desprecio, desconsideración, humillación, ridiculización e incluso odio.

Manipulación social. Se llama así a los intentos por distorsionar la imagen pública de un compañero o compañera, indisponiendo a terceros en su contra, inventando acusaciones, implicándolo en problemas con otros, para fomentar una apreciación negativa del grupo que luego conduzca a mayores agresiones.

Coacción y coerción. Es decir, conductas intimidatorias que buscan forzar a la víctima a llevar acciones o a decir cosas en contra de su propia voluntad, bajo amenaza de violencia física, de violencia social o de otra índole. Esto le impone a la víctima un estigma de debilidad, indefensión o sumisión, para ubicar al abusivo en una posición de poder o de autoridad.

Violencia. Este es el punto más visible de todos, que traspasa la línea de la integridad corporal y puede hacer daños físicos pasajeros o permanentes. La agresión física puede darse en distintos niveles, yendo del maltrato simple a las golpizas e incluso a la violencia sexual.

Ciberacoso o cyberbullyng. Se llama así al acoso que se produce a través de las redes sociales, mediante la difamación, exhibición indeseada de la vida privada, secuestro de cuentas y de material personal, etc.

1.5 TIC

Enseñar con tecnología.

La tecnología provoca cambios en el mundo educativo, corporativos y personales sino también la absorbencia del conocimiento y por consiguiente de las herramientas tecnológicas.

Las TIC y la evaluación de aprendizaje mediada por TIC podría colaborar en el aprendizaje favoreciendo la personalización de aprendizaje.

1.5.1 Las mejoras en la comunicación

Los juegos permiten obtener retroalimentación y feedback, lo que fomenta la comunicación de los empleados entre ellos y también con la organización.

- Aumenta la motivación.
- Involucra a los estudiantes a desarrollar mejor sentido de compromiso.
- Mejora las habilidades resultan de los programas de entretenimiento gamificado.

Integración de las Tic y la educación. El impacto de las TIC, dentro de la sociedad de conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general y una de las grandes implicancias y modificaciones, es en la educación Parra(2012).

La incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera como se pueda construir y consolidar una aprendizaje significado en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación.(Diaz-Barriga,2.013).

1.6 Plataforma kahhot

La plataforma Kahoot aúna tres de los conceptos que se planten en este estudio: aprendizaje, juego y nuevas tecnologías. Es un ejemplo de como la fusión de estas tres variables es una realidad, o puede serlo, en el contexto educativo actual. Kahoot es una

Herramienta educativa 263 Gema Martínez navarro Opcion,Año 33, No.83(2017):252-277 en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otra actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas.

Kahoot fue fundado por los siguiente autores (Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versik ,2013) en un proyecto realizado en conjunto con la universidad Noruega de Ciencia y Tecnología en Tronheim, Noruega.

Durante mucho tiempo se ha pensado que juego y aprendizaje eran incompatibles. Sin embargo, estudios llevados a cabo en la última década han puesto de manifiesto la importante conexión entre ambos conceptos. Algunos de estos estudios sugieren que los juegos ayudan al desarrollo de capacidades tanto emocionales como actitudinales e intelectuales y que su componente lúdico resulta atractivo la motivación de los alumnos.

(kenny McDaniel,2011).

Además, son una buena herramienta para mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica (kirriemur y McFarlane,2004).

Plan de trabajo

Consiste la propuesta en tres talleres de capacitación docente para fortalecer las prácticas pedagógicas de enseñanza y de aprendizaje de los alumnos con sus actividades determinadas por fechas para ser llevadas a cabo para un total de 100 personas.

Tema: “ Innovando en gamificación y en expresión teatral en IPEM N°1993”

Objetivo General:

-Revalorizar el patrimonio cultural y turístico con el proyecto innovador gamificación y en expresión teatral en la Expoanual de trabajos y talentos propios de la Institución para crear sentido de pertenencia, con respeto y tolerancia para fortalecer la comunidad de Saldán.

Objetivo Específico:

-Construir las plataformas innovadoras para mejorar las prácticas de enseñanza aprendizaje en la Institución.

-Dramatizar expresiones teatrales para fortalecer la autoestima total a través de experiencias teatrales y en gamificación competitiva restableciendo su seguridad emocional para proyectos futuros.

-Mejorar el PPI con la incorporación de los ejes de gamificación y expresión teatral escrito y actuado en escenario.

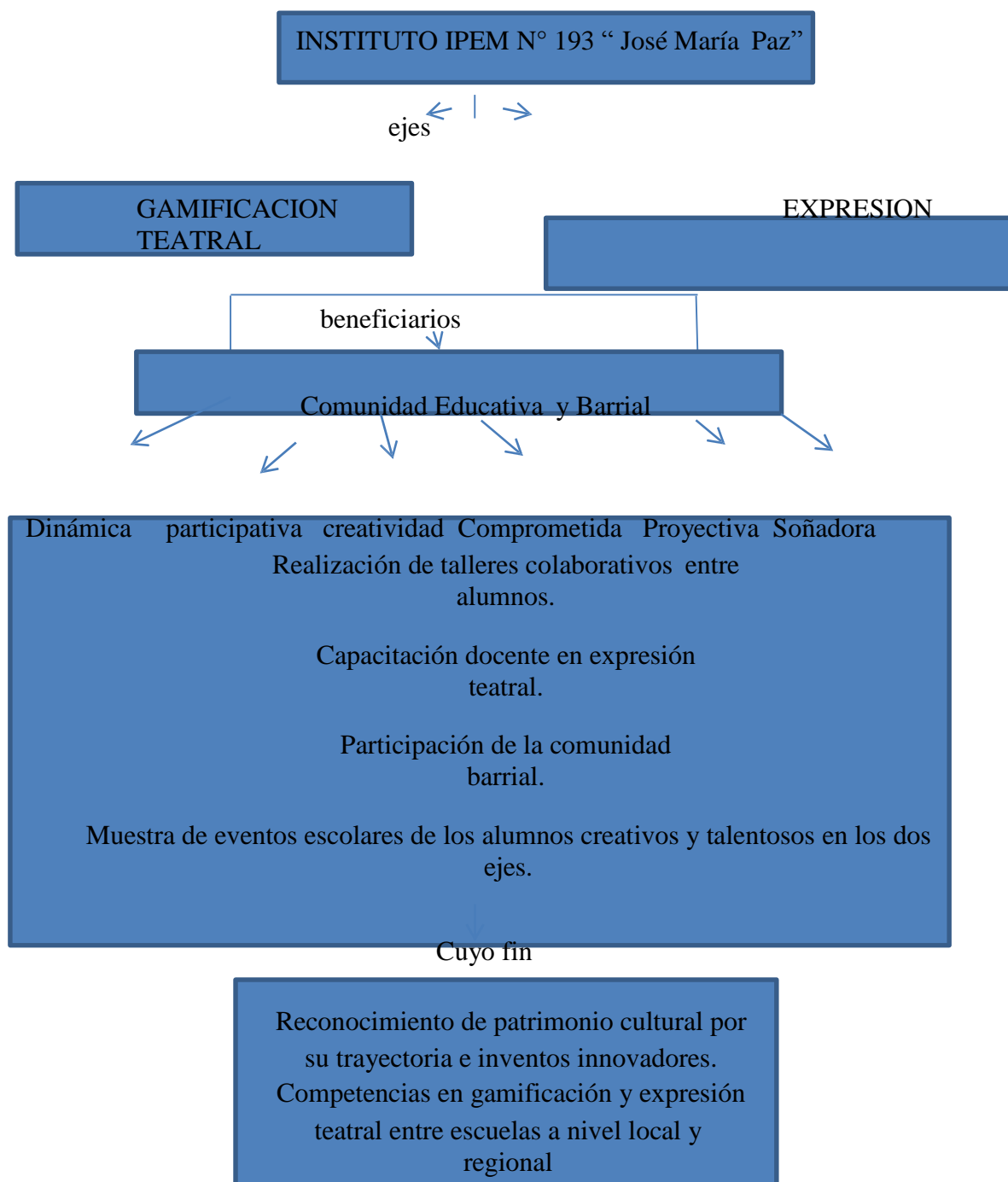
-Fortalecer los vínculos de la Institución docentes y alumnos con las comunidades en general de Salan y alrededores.

Participar en eventos de muestras y expoanual de la Institución para revalorizar la cultura escolar de I.P.E.M en la comunidad turística de Saldán y regional.

Destinatarios: Docentes-Alumnos- Familias- Comunidad de Saldan.

Actividades

PLAN DE INTERVENCION “INNOVANDO EN GAMIFICACION Y EN EXPRESION TEATRAL EN LA I.P.E.M N°193”



-Gráfico: Isabel Mercedes Jurado Flores

Cronograma

TALLER 1: TEATRO EDUCACION Y JUEGOS

Primer Trimestre. Mes de Mayo segunda quincena

Parte 1 T1

ACTIVIDAD DE INICIO

Se observa un video para reflexionar.

<https://www.youtube.com/watch?v=FHzAnNOBzA8>

<https://www.youtube.com/watch?v=fdMKi64AKYs>

Conocen la técnica Kabuki para trabajar en el aula con los alumnos en las diferentes áreas.

Se Presentación: usaremos la técnica kabuki como presentación.

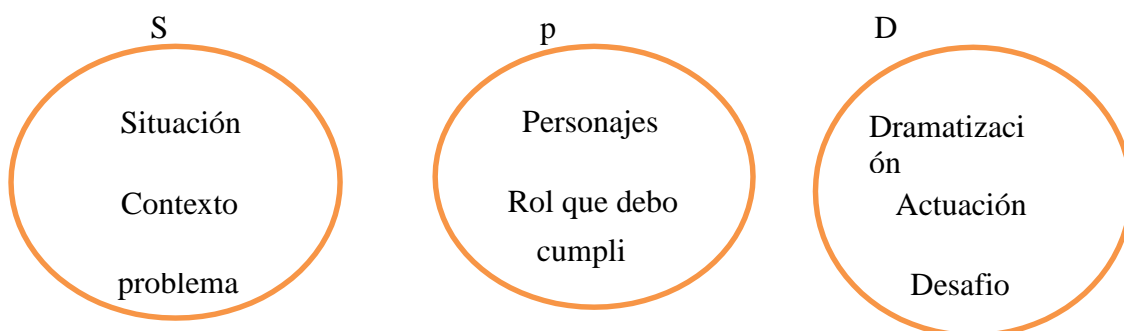
¿Por qué el juego teatral desarrolla creatividad?.

- Enriquece el lenguaje lingüístico,
- Conecta la risa.
- Estimula el pensamiento.
- conecta la diversidad.
- Construye una red conceptual.

Kabuki requiere de dramatización-actuación-reflexión

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Se divide en tres tarjetas s=Situación P= Personaje D=Dramatización



2) Se arman grupo de 4 a 10 personas por cada grupo.

3) Se Combinan las tarjetas 5 minutos armo una historia.

4) Dramatización.

Se les entrega en el Taller un cuestionario para resolver y entregar antes de finalizar el mismo.

TALLER:1 “ Campaña de Prevención sobre el Bullyng”

Situaciones diversas participantes del Taller se conformaran en subgrupos:

Rotan los participantes dramatizando los actos 1 2 y 3 del taller. Luego señala con una cruz según vivencias del momento o situaciones vividas en los diferentes niveles Educativos acontecidos. Puesta en común.

Dramatización. ACTO 1 Por impulso propia del ser

a) Qué sucede cuando dos alumnos discrepan por un sentimiento en este caso por amor hacia una persona no correspondida-Uno de ellos es líder y el otro es más sumiso e Introverso.

-Reacciona a empujones el líder -----

-Reacciona con escritos manifestando su amor el sumiso-----

-Burla constante por no conquistar su corazón para ridiculizarlo ante ella-----

Dramatización ACTO 2 Por agresión verbal entre personas.

b) Tres Amigas en conflicto una de ellas es excelente alumna y las otras la molestan Constantemente en forma verbal.

-Insultos constantes de mayor y menor tenor en cualquier lugar del contexto escolar---
-insultos renombrando a la persona con apodos de mal gusto.....

-Insultos discriminatorios físicos-----

-Dramatización ACTO 3 Por agresión severa necesita asistencia psicológica por las conductas y en otros por psiquiátrica con medicación.

C-Aislamiento de un alumno hasta tal punto de desconectarse de la realidad sin conversar con nadie actitud pasiva.

- Provoca ansiedad, miedo-----

-Congoja llanto y sensibilidad al extremo-----

-Automedicación y toma de estupefaciente para liberarse del conflicto

5) Reflexión grupal orientada al aprendizaje:

Reflexionamos sobre las tres dramatizaciones entre todos:

-¿Qué sucede con la responsabilidad de las familias con respecto a estos episodios de bullying?.

-¿Cuál es la reacción de los propios alumnos en cuanto a la justificaciones frente al conflicto victimario?.

ANÁLISIS DEL CONTEXTO PROBLEMAS	PERSONAJES	DRAMATIZACIÓN ACTUACIÓN DESAFÍO
	P	D
		A
		B
		C

ACTIVIDAD FINAL

Esta técnica se puede aplicar a diversas temáticas del currículo. Sobre todo tema Fec por ejemplo los casos de bullying en la escuela ¿cómo prevenirlo actividad de concientización ?.,

En el área de lengua una dramatización de un cuento etc. Trabajar los roles de los personajes y ponerlo en acción.

Parte 2 T1

-ACTIVIDAD DE INICIO

Conocen las plataformas google meet y sus usos. ¿De qué manera nos conectamos?.
¿En qué momentos los utilizamos? ¿Cuáles serán las ventajas y desventajas?.

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

TALLER LA PLATAFORMA GOOGLE MET.

Es un proceso de videoconferencia desarrollado por google. Es una de las dos aplicaciones que constituye la nueva versión Hangouts, siendo la otra google chat.

¿Cómo crear clases virtuales en Meet?.

¿Cómo trabajar en Google Meet?.

¿Cómo programar una clase en Google Meet?.

¿Cómo ingresar a una clase en Meet?.

Los invito a ver un video:

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

Es muy importante trabajar por meet partir de mi cuenta de gmail. Voy al margen derecho en lo puntitos.

- 1) Hago un click en la pestaña con el icono google meet se abre la pantallas.
- 2) Escribo mi enlace de la reunión y ya participo de la misma
- 3) El anfitrión genera el link para que los participantes acceden a la sala de clase.

Pasos para generar un link para una clase virtual:

Jugaremos a los roles

1) Rol una docente hará de: (Seño de la clase). Se arman en el taller subgrupos de 10 docentes donde generar un link y verificaran que todos puedan generar e ingresar a la invitación a la clase virtual.

2) Rol hace de acompañante de cátedra: función tomar asistencia a los 8 participantes docentes que serán alumnas- observara en el chat los nombres de cada participante

3) El resto hace preguntas sobre ventajas y desventajas de dar una clase virtual

4) Rol una docente comparte google meet un power point , un archivo etc. Y esta actividad la realizara toda la ronda.

Se les da a cada docente un decalogo en el taller y deberán señalar un x. ¿Cuál de los ítems son los que usted como docente opta para su plan de mejora con la nueva propuesta?

DECALOGO PARA UN PLAN DE MEJORA EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS

-Se recomienda hacer tus planificaciones por competencia.....

- Trabajemos por proyectos para realizar clases experienciales en forma Colaborativa.....

-Es necesario hacer una mirada crítica reflexiva en tus clases.....

-Se mediador y guía de las enseñanzas - aprendizaje para que el alumno recree

Sus propios saberes y los apliques a otras situaciones problemáticas de la vida Cotidiana.....

-Capacítate continuamente en los diferentes cursos para brindar al alumno trabajar en forma colaborativa.....

-Conoce e incorpora las tics como eje transversal para abordar las aplicaciones de las Tecnologías en los contenidos diarios áulicos.....

- Saber escuchar para debatir y comparar en consecuencias puntos de vistas del mismo.....

-Realizar las Evaluaciones innovadoras de tus clases para registrarlas en rubricas en definitiva y realizar un buen seguimiento del proceso.....

-Fomentar los trabajos de investigación para comparar los mismos a través de Comparaciones.....

-Seleccionar y participar en ferias de ciencias los trabajos expositivos para competir a Nivel institución u otras en definitiva compartir la investigación.....

-Trabajar la expresión teatral como kabuki por medio de tarjetas en la enseñanza aprendizaje dentro del aula.....

ACTIVIDAD FINAL

Generar un link en el calendario de drive para compartirlo a su grupo en forma práctica. Y realizar cada ronda de diez del taller. Usar las computadoras individuales o los participantes puede usar su celular para comprobar el link que funcione.

TALLER 2: GAMIFICACION EN ACCION . PLATAFORMA KAHOOT.

UN TALLER EN EL MISMO DIA DOBLE JORNADA.

Segundo Trimestre. Mes de Julio primera quincena.

-ACTIVIDAD DE INICIO

Se comienza a indagar entre todos sobre.

¿Qué es y para qué sirve Kahoot?

¿Qué es Kahoot ventajas y desventajas?

¿Cuál es el objetivo de Kahoot?

¿Cómo hacer un juego en Kahoot?

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Que es la Plataforma kahoot

Es una **plataforma** gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta útil para educador porque puede crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los educandos son los concursantes en forma más dinámica.

Observamos dos videos de introducción.

-Como creo mi cuenta.

- Como empiezo a diseñar mi gamificación para los alumnos

TUTORIAL PARA PROFESORES KAHOOT 2021

https://www.youtube.com/watch?v=nrdwcH9JS_Y



Tutorial: Crea tu propio Desafío Kahoot! paso a paso.

<https://www.youtube.com/watch?v=80yxEkYinKA>


Imágenes de actividades para explicar kahoot para alumnos

Filtros de búsqueda guiada





Crear un cuestionario de evaluación en Kahoot (2020) Refuerza el aprendizaje jugando.
https://www.youtube.com/watch?v=DOR_sSO2t8M

Tutorial completo  Kahoot (2020 - 2021) en español: Crear y mandar Kahoot en Google Classroom
<https://www.youtube.com/watch?v=1AY3awidQnk>

MOMENTOS DE ELABORACION DEL TRABAJO:

Se elige un tema.....

Se elige una opción.....

Se obtiene el código para los alumnos.....

Se implementa el kahoot como herramienta de aprendizaje según las áreas impartidas de los niveles de 1° y 2° de la Enseñanza Secundaria Obligatoria.

Se prepara la actividad de kahoot en clase.

Se realiza el seguimiento de la actividad y se verifica los resultados acertados correctos de los alumnos.

Se le asigna el valor de recompensa por cada actividad.

Se realiza la recopilación de información a través de la participación de los juegos según sus respuestas correctas.

Se evalúan los datos a través de resultados obtenidos en la planilla y se obtendrá el posicionamiento del ranking .

Finalmente los alumnos serán los protagonistas de la sesión educativa propuesta a través de kahoot.

ACTIVIDAD FINAL

KAHOOT : Cómo hacer evaluaciones , exámenes o pruebas y exportarlas a una planilla de cálculo.

<https://www.youtube.com/watch?v=4IPULwKwvmo>



TALLER 3: MIS TALENTOS Y EXPRESION TEATRAL QUE SE TRABAJA DURANTE EL AÑO LECTIVO EN UN JORNADA DOBLE EN EL ULTIMO TRIMESTRE CON EXPOSICION FINAL KERMES EN LA FERIA FINAL DEL AÑO CON LA MUESTRA DE ESTAM DE GAMIFICACION Y EN ESCENARIO MUESTRA FOLCLORICA Y TEATRAL CON TALENTOS DE LA I.P.E.M. N° 193.

Mes de Octubre segunda quincena.

Parte 1

-ACTIVIDAD DE INICIO

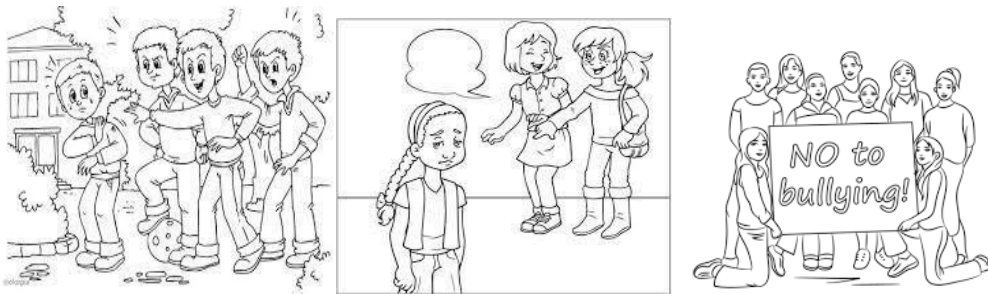
Se conversa entre todos que es la expresión teatral para que sirve en el ámbito escolar y de ¿Qué manera se puede trabajar desde el aula estas problemáticas? Se deberían realizar campaña de sensibilización con carteles y difundirlo. ¿Qué es el bullying?.

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Se divide el aula en grupos, lo más extrovertidos realizan las dramatización cortas representado las acciones que comenten o los que sufren esa situación a diario. Y el grupo que no le gusta participar más introvertidos colaboraran con la campaña sensibilizadora haciendo carteles como prevención de las diversas problemáticas propias del nivel. Es decir, se trabajan en subgrupos los que participan en actuación y los que no actúan o no lo deseen, pero acompañan la propuesta de otra manera para el grupo áulico. De esta esta manera, que se restablecen vínculos entre pares y todo el grado trabajara en equipo todos juntos con la misma propuesta. Esto genera entusiasmo despierta empatía con el trabajo, da confianza. Es lograr el sentido de pertenencia desde el aula. Es decir hacerlo, con un fin revalorizar su personalidad, su autoestima, desarrollar su potencial creativo generando habilidades competitivas para representar a su institución.

Observa estos carteles: Cuál es su significado y para qué sirve en la institución

¿De qué manera ayuda a los adolescentes del ciclo básico del secundario en una campaña sensibilizadora ?.



Observa los carteles y diagrama carteles con material concreto o diseños de carteles sensibilizadores a través de la plataforma on line trabajadas. Los alumnos diseñaran las suyas creativamente. Por ejemplo.



ACTIVIDAD FINAL

Se reflexiona sobre las tres dramatizaciones entre todos:

-¿Qué sucede con la responsabilidad de las familias con respecto a estos episodios de bullying?

-¿Cuál es la reacción de los propios alumnos en cuanto a la justificaciones frente al conflicto victimario?

Se les entrega una múltiple choice sobre la temática responder con una cruz.

-Se responde la encuesta

ENCUESTA DEL TALLER RESPONDE CON UNA X. Y JUSTIFICA TU RESPUESTA. MUCHAS GRACIAS POR PARTICIPAR si no	
Responde según tu punto de vista. ¿Crees que se puede trabajar en tu aula los dos subgrupos mencionados?	
Con alumnos extrovertidos crees que cumplen su rol en la dramatización como referentes de grupo. ¿y por qué?	
Con alumnos introvertidos crees que se pueden adaptar a la propuesta sensibilizadora por ej: bullying, u otras que surjan en tu establecimiento. ¿Cuáles?	
Cumplió las expectativas el taller propuesto. ¿Qué le agregarías?	
¿Conoces la plataforma kahoot y las estas implementado?	

Parte 2

- ACTIVIDAD DE INICIO.

Se realiza la Muestra de Trabajos de I.P.E.M N° 193 en su establecimiento en forma de kermes, se invita a la comunidad educativa y a la comunidad municipal en general. Se le cobra una entrada mínima sin fines de lucro, se ofrece ventas de platos dulces y salados, estará el kiosco de la escuela que corresponde a cooperadora para comprar computadora o material que necesite el establecimiento y con donaciones de las personas que participen del evento.

ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Se realiza el armado del evento de la kermes “Talentos en acción de la I.P.E.M” que estará a cargo de cada grado por están. Cada grado del primer ciclo son los organizadores es decir anfitriones.

- Decoración de las paredes con los carteles sensibilizadores de los alumnos por cada están,
- Decoración con comidas típicas por regiones
- Decoración de un rincón de informática con la plataforma de con exhibiciones de juegos en kahoot realizados por ellos con temáticas de alumnos a cargo del docente de aula con la supervisión del profe del área informática

- Decoración del escenario con los alumnos de la obra y compartirán con los de folclore:

Los eventos de escenario:1) Parejas de baile de folclore por alumnos con bailes típicos de la institución

2) Parejas de baile con dramatizaciones de obras de teatro con temáticas sensibilizadoras para destacar las buenas acciones y comprometerse con ellos en forma de cortos como kabuki en acción para el público.

ACTIVIDAD FINAL

Se realizan rondas de diseño de una obra con los tres momentos de una puesta en escena en papel se le entregara a los grupos donde se les dará la ficha para completar por grupos.

CIERRE DEL TALLER

Reflexión sobre los tres talleres por grupos Se les entrega una encuesta breve anónima donde se señala lo siguiente.

Encuesta Anónima sobre final de los tres talleres “Innovando en gamificación y Expresión teatral en la I.P.E.M “. Señala con un x ¿Cuál de los tres fue más interesante por su temática?		
	TEMATICA	SI NO
TALLER 1	TEATRO EDUCACION Y JUEGOS	
TALLER 2	GAMIFICACION EN ACCION	
TALLER 3	MIS TALENTOS Y EXPRESION TEATRAL	

Cronograma

Se dispone la capacitación en tres talleres por cada jornada trimestral.

Los talleres operan de la siguiente manera en tres jornadas trimestrales:

TALLER 1: TEATRO ,EDUCACION Y JUEGOS

Primer Trimestre. Mes de Mayo segunda quincena

08:45 Recepción y acreditación de grupos: total de grupo 10 . Cada uno conformado por

Diez sillas dispuestas por hileras .La conformación de grupos de trabajo

Se lleva a cabo de acuerdo del orden de llegada.

09:00 Inauguración del primer taller palabras de los miembros de la Institución y presentación y entrega del folleto con la descripción de los tres talleres.

09:15 Visión estratégica y análisis sobre la temática Teatro, Educación y Juego.

09:35 Observación de tres videos cortos sobre el tema bullyng

09:45 Puesta en común del video

10:00 Se solicita a un integrante de los grupos para dramatizar las tarjetas (acto 1, 2 Y 3) para reflexionar y completaran

10:30 Representación en dramatización de un grupo de actos y completamiento del Cuadro en forma grupal. Se reflexiona entre todos ¿cómo prevenirlo actividad de concientización ?,,

11:00 Entrega de una encuesta sobre el uso kabuki en clase.

11:15 Un breakfast

11:45 Entrega de computadoras uno por equipo se dispondrán en ronda de a 10.

O utilizar sus dispositivos particulares.

11:55 Presentación del google meet por video.

12:10 Reflexiones sobre el uso y su importancia de la plataforma

12:40 Almuerzo

13:10 Proyección de los pasos del funcionamiento de la plataforma para seguir los

Pasos durante la explicación a través de power point.

13:25 Practica monitoreada por el anfitrión de cada grupo a su subgrupos de a diez

Sentados en forma de ronda para optimizar el ensayo de la plataforma.

13: 45 Generaran link por cada uno para asegurar la explicación aprendida y pueden

Utilizar sus dispositivos personales.

14:05 Puesta en común sobre la plataforma

14:20 Entrega de una encuesta anónima y resolución

14:35 Cierre del taller de capacitación y despedida

TALLER 2: GAMIFICACION EN ACCION . PLATAFORMA KAHOOT.

UN TALLER EN EL MISMO DIA DOBLE JORNADA ..

Segundo Trimestre. Mes de Julio primera quincena

TALLER: 2 PARA LA I.P.E.M N°193

08:45 Recepción y acreditación de grupos: total de grupo 10. Cada uno conformado por Diez sillas dispuestos por hileras .La conformación de grupos de trabajo de se realizan de acuerdo al orden de llegada.

09:00 Observación de un power introductorio sobre el uso de kahoot

09:15 Observación y puesta en común.

09:35 Visión estrategia sobre el uno del google de kahoot.

09:45 Se provisiona netbook, o Tablet y se utiliza los dispositivos personales para poner práctica de generar link y los participantes del grupo lo experimenten los pasos necesarios.

10:00 Se presentan consignas para armar el kahoot para armar un juego y se comparte Y se elige uno al azar y se proyectara para que todo el taller lo visualice como Práctica

10:30 Presentación de tema de una clase pero a través de kahoot con el fin de Convertir su práctica pedagógica a través de kahoot.

11:20 Breakfast.

11:35 Proyección de los pasos del funcionamiento de la plataforma para seguir los Pasos durante la explicación a través de power point.

12:25 Practica monitoreada por el anfitrión de cada grupo a su subgrupos de a diez Sentados en forma de ronda para optimizar el ensayo de la plataforma.

1335: Puesta en común sobre la plataforma colaborativa de todo el taller

13:45 Entrega de una encuesta anónima y resolución.

13:55 Cierre del taller de capacitación y despedida.

TALLER 3: **EXPRESION TEATRAL** QUE SE TRABAJA DURANTE EL AÑO LECTIVO EN UNA DOBLE JORNADA EN EL ULTIMO TRIMESTRE CON EXPOSICION FINAL KERMES EN LA FERIA FINAL DEL AÑO CON LA MUESTRA DE ESTAM DE GAMIFICACION Y EN ESCENARIO MUESTRA FOLCLORICA Y TEATRAL CON TALENTOS DE LA IPEM.

Tercer Trimestre. Mes de Octubre segunda quincena

08:45 Recepción y acreditación de grupos: total de grupo 10 . Cada uno conformado por

Diez sillas dispuestos por hileras .La conformación de grupos de trabajo de se llevara a cabo de acuerdo del orden de llegada.

09:00 Observación de un power de un peña folclórica y dramatización fusionadas.

09:15 Observación y puesta en común.

09:35 Visión estrategia sobre expresión teatral para un público de la comunidad

09:45 Se provisiona de 10 comisiones donde cada equipo dispondrá de un plan de Expresión teatral organizacional de eventos. Ventajas y desventajas de la pro-Puesta

10:10 Se presentan consignas para armar un evento de la Institución. Estrategias de Acción se entrega el decálogo se adjunta al anexo.

1030 Se les entrega un afiche donde se deberá puntualizar los ítems de organización de Eventos.

10:50 Presentación de tema de una clase pero a través de kahoot con el fin de
Convertir su práctica pedagógica a través de kahoot.

11:20 Breakfast.

11:35 Practica monitoreada por el anfitrión de cada grupo a su subgrupos de a diez
Sentados en forma de ronda para optimizar el ensayo de la plataforma.

12:00: Puesta en común sobre la los afiches por cada participante del grupo de 10
Personas. Explosión de trabajos con la actividad de cada uno con un referente
por grupo (10 minutos por grupo son 10 en total).

13:00 Entrega de una encuesta anónima y resolución.

13:30 Cierre del taller de capacitación y despedida

Recursos

Se necesita un proyector para los videos explicativos de las temáticas de los talleres.

Se necesitan una plataforma nueva google meet- ente para establecer una conexión virtual. Entre docente- alumno-familia-

El docente implementa la plataforma kahhot para poder evaluarlos on line en otras

En la expresión teatral se trabajan la problemática sensibilizadora para prevenir la brecha de desigualdad, género, etc. Vestuario y coreografía propia de la obras en acción.

Presupuesto

PRESUPUESTO POR LOS TRES TALLERES DE LA I.P.E.M N°193	
BIENES	
SOFWARE	2000
MARTERIALES	1000
IMPRESOS	500
TOTAL DE SERVICIOS	3500
SERVICIOS	
MODALIDAD LOCAL	1000
PAGO DE SERVICIOS PROFESIONALES	18.000
FOTOCOPIAS. ANILLADOS, EMPASTADO	3500
SUBTOTAL	22.500
PRESUPESTO GENERAL	26.000

El proyecto se realiza en base a módulo serán tres encuentros que se conforman de la siguiente manera.

La institución no cuenta con arancel por ser una escuela pública que por su condición depende del estado. Ya que el presupuesto tendrá que auspiciarlo la municipalidad del lugar, la cooperadora también puede colaborar para cumplimentar el monto prefijado.

Se realizan un encuentro por trimestre con un costo total de 6000 pesos que incluye una jornada por trimestre en un total de 18.000 pesos en total. El tiempo de duración se estima durante tres lapsos de jornadas durante el año.

Se toma en cuenta los gastos de los insumos necesarios de materiales de trabajos: Fotocopias, fibrones, afiches, encuesta con característica de múltiple choice.

Se debe contar con un proyector para mostrar la secuenciación de los talleres, un buen equipo de audio, ya que por la capacidad del lugar de albergar más de cien personas con sillas para cada integrante. Los participantes son aproximadamente

Alrededor de 95 docentes. También se debe tener micrófonos de cable o inalámbricos para el desarrollo y durante todo el proceso de las jornadas a llevarse a cabo.

El mobiliario 100 sillas que serán distribuido en die sillas por hileras ya que los docentes son 95 aproximadamente, para acomodar a todos los participantes.

Para el breakfats de recreo por intervalos de descanso, café, mate, etc

Evaluación

La evaluación del proyecto se lleva a cabo a través de una encuesta breve por cada jornada.. Se conforman grupos de 10 docentes para realizar la puesta en común antes de finalizar la misma entre todos los grupos. Los ítems a tener en cuenta:

-Cantidad de personas

-Espacio físico

-Tiempo

-Invitación, Publicidad

ALGUNOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

-Múltiple choice

-Rúbrica

-Hoja de ruta

--Estudio de casos

INDICADORES PARA LA EVUACION DEL LOS TALLERES

HETERO-EVLUACION: se aplica la siguiente tabla.

Situación	Puntaje obtenido
Aprobado Excelente	10
Aprobado Muy Bueno	8 9
Aprobado Bueno	6
En proceso	5
Desaprobado	4-3-2-1

AUTOEVALUACION

REGISTROS
TITULO DEL TRABAJO

Carátula	Ex	MB	B	EN P	D
Respeto del formato					
Contenidos de datos					
Puesta en práctica					
Implementación y uso de la plataforma					
Expresión teatral campaña sensibilizadora					
Expresión artística escénica					

N°	APELLIDO Y NOMBRE	FINAL
1		
2		
3		

Resultados esperados

Del presente trabajo de tesis lo que se pretende obtener:

-Generar una herramienta a través de la plataforma meet y kahhot para innovar las prácticas de enseñanzas. Esta plataforma es virtual se ejecuta en la sala de informática con monitoreo para trabajar los contenidos propuestos para obtener un trabajo colaborativo docente- alumno

-También generar construcción de juegos por kahhot con elaboración propia del alumno con consignas estipuladas por docente para un trabajo colaborativo y dinámico entre pares.

-Generar un grupo de elenco de expresión teatral para fomentar campaña sensibilizadora contra el bullying físico y en escenario.

-Generar y revalorizar la muestra anual de trabajos para fomentar la participación y despliegue de talentos en escena para la institución y la comunidad de Saldán.

Conclusión

El objetivo de esta tesis es abordar el problema de la información que ofrece la Institución de la I.P.E.M N°193 “María Inés Paz” de Saldán sobre la problemática detectada en la Institución con la cantidad de casos sobre deserción escolar, los casos expuestos como el bullying, que padece el nivel secundario.

Las conclusiones que se derivan del trabajo de investigación mediante diversas técnicas nuevas de implementación para mejorar las propuestas de enseñanza como técnicas kabuki, la expresión teatral para sensibilizar la problemática del bullying manejo de plataforma kahhot, la utilización de las TIC.

Cabe resaltar, que los procesos de capacitación se intensifican de acuerdo al nivel de incorporación y monitoreo de los mismos para llevar a cabo una propuesta movilizadora en gamificación y expresión teatral.

Es por ello, que debemos estar siempre actualizados para formar parte de un nuevo cambio en que vivimos. Es muy importante concurrir a los talleres de capacitación para aprender nuevas metodologías en educación tecnológicas y mejorar nuestras prácticas de enseñanza aprendizaje. Lograr que estas sean innovadoras e impacten positivamente en el trabajo áulico. Siendo el objetivo que los estudiantes sean más colaborativo, tolerante, respetuoso, empático con el otro y aceptar sus diferencias sociales para una convivencia armoniosa.

En primer lugar, la utilización de una plataforma virtual donde los alumnos recreen contenidos de la clase desde otra perspectiva. De esta manera, que el aprendizaje sea más rico, entretenido y donde ellos puedan recrear sus conocimientos más tecnológicos a través de la plataforma virtual como Kahhot. Siendo ellos nativos digitales para que sea más colaborativo, más dinámico y elaboren sus propios juegos con temática escolares para las exigencias del mundo en que vivimos.

Y en segundo lugar, la expresión teatral que les sirve a nuestros alumnos para su autoestima, tener confianza en sí mismo, ser empático con el otro. En definitiva, contrarrestar casos de violencias que sufren día a día. La propuesta es para que puedan ser partícipes de un proyecto tanto de los alumnos introvertidos como campañas sensibilizadoras, como el bullying y los alumnos extrovertidos en actuaciones escénicas de obras. Lograr una integración con los diversos elencos, con habilidades folklóricas, de música u otras para que su educación sea colaborativa y social, con diferentes capacidades, y trabajar todo el alumnado desde la inteligencia emocional y lograr un equipo de trabajo áulico genuino.

Sabemos que, el trabajo áulico requiere de muchas exigencias, es un trabajo arduo donde cada uno desde su puesto laboral aporta esencias educativas, de lo metodológico, lo tecnológico y desde lo artístico, la expresión teatral. Pieza fundamental en la formación de adolescentes que por diversos motivos familiares, económicos y en algunos labores que tienen que dejar sus estudios por ser sustentos de apoyo económico en su hogar. Trabajar desde la motivación, el bienestar emocional, dando fuerzas, energía para que lleguen a egresar desde su secundario y puedan continuar sus estudios.

En la ciudad de Saldán tiene los institutos de secundarios que bien puede abrir sus puertas a la comunidad, como en otros años. Por ejemplo, la Institución por su trayectoria lo llevaba a cabo la muestra de trabajos e incluso talentos artísticos como el folclore y que los últimos años fue mermando. La idea es recrear, tomando esta fortaleza y vivenciar esta propuesta, con talentos tecnológicos y también con expresión teatral con alumnos del secundario. Y brindar a la comunidad esa experiencia.

de nuestro patrimonio cultural. Es decir, despertar ese espíritu de pertenencia, de sentirse orgulloso de ser parte de un proyecto de la Institución. Lograr que las familias se comprometan con las actividades escolares o extraescolares, ayudando y participando junto a sus hijos, ya sea en las quermés o muestras de trabajo de la escuela como culminación de un ciclo. Siendo que, la sociedad de Saldán vuelva a disfrutar y ser prestigiosa como antes con la exposición de feria y de eventos pertenecientes a la Institución de la I.P.E.M.

Evaluar en su grado máximo los ejes propuestos en Gamificación por conocimiento científico y tecnológico y con incorporación de la expresión teatral con un nuevo paradigma con la fusión de las mismas para mejorar la calidad de Educación.

Bibliografía

-Abramovich, n. (1999). *La Violencia en la Escuela Media*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

-"Bullying". Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/bullying/>. Última edición: 15 de septiembre de 2020. Consultado: 03 de julio de 2021.

Fuente: <https://concepto.de/bullying/#ixzz6zc3PIX4i>

--**Equipo Técnico del Punto Municipal del Observatorio Regional de Violencia de Género de Boadilla** (2008). *Guía de Prevención de violencia de género en adolescentes*

-Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión Ana-M. Ortiz-Colón¹ Juan Jordán² Míriam Agreda¹

- Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español leyre Alejaldre Biel y Antonia maría garcía Jiménez

-- Impro 90 juegos y ejercicios de improvisación teatral. Alfredo Mantovani- Borja Cortez , otros y Pablo Pundik

-Manual de Planificación Estratégica e Indicadores de Desempeño en el Sector Público.Consultora Marianel Armijo.ILPES.

-Motos, Tomás (2003): “*Bases para un taller creativo expresivo*” en Angeles Gervilla (edt.) Creatividad Aplicada. Málaga: Dykinson.

--Santamaría González, Fernando (2014). “Cómo gamificar un curso”. (2014) Accesible en <http://fernandosantamaria.com/blog/tag/gamification/>.

--Teatro en el aula tres tizas, 2010 .Marcos Cadenato es profesor de Secundaria del IES Botikazar BHI (Bilbao)

--(U.E.Siglo21, 2019, SF. Módulo 0, plan de intervención. IPEM N°193"Jose María Paz". Lección)

-Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Bibliografía de la Universidad SIGLO XXI

-Arnes, P. (2004). La escuela de multigrado en el contexto educativo actual: desafíos y posibilidades. Perú: GTZ PROEDUCA.

-Braslavsky, C., A (Ed) (2000). La educación secundaria en América Latina ¿Cambios o Inmutabilidad?. Buenos Aires: IIPPE Santillana.

-Díaz Barriga, A.(2005) El docente y los programas escolares. La Institución y la Didáctica. Barcelona. Pomares. S.A

-Terigi, F. (2010) “Las cronologías de aprendizaje un concepto para pensar en las trayectorias escolares” Jornada de apertura del ciclo lectivo 2010 del Ministerio de Cultura y Educación. 23 de Febrero de 2010. Santa Rosa la Pampa Argentina.