



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de intervención

Modelo de aprendizajes innovadores

Título: Gamificación, aprender jugando o jugar a aprender

Alumna: Marcela Alejandra Jasem

Legajo: VEDU 11789

DNI: 18302366

Tutor: Sandra del Valle Soria

Buenos Aires, 4 de julio de 2021

Índice

Resumen -----	2
Introducción -----	3
Capítulo 1	
1.1 Presentación de la línea temática -----	4
1.2 Síntesis de la Institución -----	5
1.3 Delimitación del problema o necesidad objeto de la intervención -----	12
Capítulo 2	
2.1 Objetivo del plan de intervención -----	14
2.2 Justificación -----	14
2.3 Marco teórico -----	17
Capítulo 3	
3.1 Plan de actividades -----	24
3.2 Cronograma de actividades -----	40
3.3 Recursos -----	42
3.4 Presupuesto -----	43
3.5 Evaluación -----	44
Capítulo 4	
Resultados esperados -----	45
Conclusión -----	46
Referencias -----	48
Anexos -----	55

Resumen

El entorno lúdico aumenta considerablemente la motivación de los alumnos, así como su rendimiento, su implicancia y como consecuencia su aprendizaje. De ahí, la importancia de revalidar el juego como método de aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías como herramienta. La gamificación puede contribuir al desarrollo de habilidades y competencias no solo digitales sino, también favorecer el aprender a aprender, el aprender a hacer y el aprender a ser.

El presente plan de intervención intenta promover la utilización de la gamificación como estrategia metodológica emergente en el Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba. Dicho plan está destinado a docentes del nivel secundario en el que no solo se propone la capacitación de los mismos, sino que, también les permita a estos potenciar la utilización de herramientas digitales que favorezcan el autoaprendizaje por ensayo y error, la exploración de nuevas competencias y el pensamiento crítico entre otros.

A partir de la necesidad de mantener una educación de vanguardia es que se pensó el siguiente plan de acción estructurado en cuatro encuentros de capacitación en donde los docentes tendrán la posibilidad de experimentar a través de sus propias vivencias la importancia del juego durante el aprendizaje y cómo llevarlo a la práctica.

Palabras claves: Juego- Gamificación- Capacitación- Estrategias didácticas emergentes

Introducción

Los nuevos entornos virtuales nos llevan a pensar en nuevas estrategias didácticas que estén orientadas a desarrollar las habilidades, competencias y saberes que son necesarios para desempeñarse en el mundo actual. Una de las posibilidades que nos ofrecen estos entornos digitales es la gamificación que consiste en usar los principios y elementos claves de los juegos para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos.

El uso de las nuevas tecnologías en el aula, no se limita a un recurso, sino que nos ofrece un sinnúmero de posibilidades que nos permiten potenciar las prácticas docentes para alcanzar mejores estándares educativos. Por lo tanto, la incorporación de la gamificación como estrategia didáctica tiene como fin que los docentes se cuestionen su uso e implementación en el aula.

El presente plan de intervención tiene como objetivo dotar a los docentes del Instituto Santa Ana del nivel secundario de conocimientos teóricos y técnicos para la creación y uso de aplicaciones y plataformas que les ayuden a potenciar sus prácticas. De esta manera, no solo estarán capacitándose, sino que también contribuirán a mejorar la calidad educativa que la institución ofrece.

El plan de acción propuesto se desarrollará en cuatro encuentros semanales de 3hs cada uno en las instalaciones de la institución, con una modalidad de aula - taller en donde los docentes podrán aprender jugando y al finalizar cada encuentro, pondrán en práctica lo aprendido creando un nuevo juego. Así irán formando sus portfolios de recursos de gamificación.

Estos encuentros pretenden que los docentes visualicen y tomen conciencia de la importancia de incluir distintas estrategias de aprendizaje en sus prácticas diarias que

favorezcan un buen clima áulico, la importancia del trabajo colaborativo, y sobre todo el empoderamiento de docentes y alumnos en el uso de las TICs.

El impacto del uso de estrategias de gamificación deberá verse reflejadas en las prácticas en el aula. Cada docente participante de la capacitación deberá realizar al menos una de las actividades creadas por él o por su equipo en su práctica áulica. El equipo directivo será el responsable de supervisar que esto suceda.

1.1 Presentación de la línea temática

Las nuevas tecnologías han traído consigo numerosos avances a nivel social y empresarial y la escuela no es ajena a esta cuestión y está transformándose a grandes pasos para tratar de adaptarse al desafío que plantea este nuevo escenario. Los modelos de aprendizaje de enseñanza tradicionales dan paso a nuevas formas de aprendizaje que tienen como base las tecnologías que están cambiando tanto el proceso de aprendizaje como el rol de estudiantes y docentes (Navarro, 2017).

La vertiginosidad de la vida actual nos lleva a la búsqueda constante de metodologías de enseñanzas emergentes que ofrezcan mejoras significativas en el aprendizaje de los estudiantes vinculando el desarrollo de competencias y de habilidades, construidas a partir del aprender a aprender, con la apropiación en el uso de las nuevas tecnologías y los recursos multimedia, para convertir la información en conocimiento y así, crear y compartir ese conocimiento con otros.

El auge de la tecnología se ha apoderado de nuestras habilidades para innovar y es a través de la gamificación que los alumnos aprenden de manera sencilla y lúdica y no por obligación.

En la actualidad, el uso de los videojuegos en el ámbito educativo ha crecido exponencialmente es por ello que, la gamificación ha ganado terreno como estrategia didáctica debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando una experiencia positiva en el usuario, facilitando el aprendizaje colaborativo (Gaitán, 2013). En otras palabras, “la gamificación educativa”, trata de potenciar procesos de enseñanza – aprendizajes efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración y la motivación por el contenido despertando la curiosidad por conocer, por desarrollar habilidades, reforzando la autoestima, el valor de uno mismo y del equipo al que pertenece.

Los entornos virtuales de aprendizaje nos ofrecen un sin número de posibilidades en el campo de la educación, es por ello que, al implementar propuestas innovadoras didácticas emergentes como la gamificación estaremos reestructurando la forma de enseñar y aprender ya que se ponen en juego factores determinantes del aprendizaje como lo son el querer aprender y el asombro por conocer que resignifican el conocimiento y le dan sentido.

1.2 Síntesis de la organización: Datos generales

Nombre de la escuela: Instituto Santa Ana

Dirección Postal: Ricardo Rojas 7253

Código Postal: 5147

Barrio: Argüello

Localidad: Córdoba

Departamento: Córdoba

País: Argentina

Contacto

Teléfono: 0354342-0449

E-mail: info@institutosantana.edu.ar

Características

El Instituto Santa Ana es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano/inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de Sala de 5 años. Mixto y laico, cuneta con la orientación en Humanidades y Ciencias sociales especializada en idioma inglés. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 3. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#or2>)

El lema de la institución es “*calidad educativa, calidez humana*. Es importante estacar que, al ser un colegio inminentemente humanístico, ya desde el nivel inicial se comienza a trabajar el desarrollo integral del niño en pos de ayudarlo a desarrollar su personalidad y pensamiento crítico en un constante intercambio de interacciones sociales y académicos.

El Instituto Santa Ana se encuentra ubicado en la zona noroeste de la ciudad de Córdoba aproximadamente a 7km del centro de la ciudad, en el límite norte del barrio Argüello. La institución está inserta en una zona urbanizada que cuenta con todos los servicios públicos; las familias que forman parte de la comunidad educativa son de clase media-alta, conformadas en su mayoría por adultos económicamente activos. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 4. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

El colegio funciona en su propio edificio y asisten a él 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Sociales. A lo largo de su historia fue adaptándose a los múltiples cambios, propios del sistema educativo nacional y provincial, como así también a las demandas de su comunidad y los devenires socioeconómicos. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección10. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

Historia

Por acción e iniciativa privada surge la idea de crear una institución que satisficiera las necesidades de una educación abierta al mundo la que se concreta en 1980 con la fundación del colegio Santa Ana. El mismo comienza a funcionar con nivel inicial, primer y segundo grado siendo su objetivo principal brindar una educación bilingüe de calidad que cubriera las expectativas de las familias fundadoras.

La propuesta inicial se identificó socialmente como personalizada, constructivista, en su postura de aprendizaje, 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 los padres también fueran protagonistas de la formación de sus hijos. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección10 pp26-28. Disponible en:

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>)

En 1982 se construyó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), que se trazó alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, atendiendo particularmente a una educación personalizada, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos. El colegio propone, desde su proyecto institucional, la formación integral del hombre del nuevo siglo: la educación sustentada en los valores éticos, la conciencia del esfuerzo como medio para la superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitario. Cabe destacar que hasta el día de la fecha el proyecto no ha sido reformulado oficialmente y no existe un estatuto de renovación. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 21 pp 51-52. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

En la actualidad se trabaja en un Proyecto Plan de Mejora Institucional (PMI) el que se centra en el crecimiento institucional a fin de cubrir las demandas crecientes y en la gestión del nivel directivo.

En cuanto a los desafíos y obstáculos relacionados con el plan de crecimiento se establecieron: la adquisición de un inmueble; la necesidad de nuevo personal (docente y no docente) capacitado y el mantenimiento de la calidad humana y la educación personalizada. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 36 pp.126-133 Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

Misión

Se trabaja para lograr la excelencia académica, formando personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan y aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores resultados de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros.

Apelamos a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de las nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad de nuestro personal docente para formar egresados preparados para la vida, muñidos del conocimiento, pero fundamentalmente buenas personas. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 14 pp. 34 Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

Visión

En cuanto a la visión, puede decirse que es un colegio que considera a cada alumno como un ser único, con una historia y un contexto que se conoce y con un proyecto de vida que se descubre y potencia. Se pretende propiciar la autoestima y la empatía en sus alumnos colocándolos en su rol de actores y lectores críticos de la realidad. En ese sentido, “se trata de brindar una **enseñanza personalizada**, construida desde un **trabajo interdisciplinario** y articulado con el nivel primario, priorizando el crecimiento de cada alumno y **estimando sus capacidades individuales**. Se intenta abrir caminos a múltiples experiencias, creando escenarios diferentes que promuevan los distintos

aprendizajes y el pensamiento crítico de los alumnos”. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 14 pp. 35 Disponible en:

<https://siglo21.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

Valores

El Instituto Santa Ana es un colegio que manifiesta educar y vivir en valores. Explicitándolos en su Proyecto Institucional como la formación integral del hombre del nuevo siglo: la educación sustentada en valores-éticos, la conciencia del esfuerzo como medio de superación personal y el logro de metas en una actitud de verdadero compromiso social y comunitarios. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 21 pp. 52 Disponible en: <https://.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

“La escuela garantiza responsablemente la formación integral y permanente del niño a través del cultivo de valores morales, sociales y actitudinales que lo conduzcan a su autoeducación para concretar su proyecto de vida”, (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 21 pp. 52 Disponible en: <https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHZHyuWTh-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>)

Objetivos

En el PEI se manifiesta que el objetivo fundamental del instituto como el cultivo de valores y actitudes que respondan a las aspiraciones de cada uno de sus integrantes, basada en el cumplimiento pleno de su función sustantiva: su condición de institución enseñante. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 21 Disponible en:

<https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHZHyuWT h-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>)

Perfil del egresado

Se espera que el egresado tenga una amplia cultura general, maneje el idioma inglés con excelencia, posea habilidades sociales y se caracterice por:

- *Ser curioso e interesado por el mundo que lo rodea.
- *Competente para aprender y revisar siempre sus conocimientos.
- *Intelectualmente activo para probar, experimentar, ensayar y aceptar equivocarse, investigar, volver a intentar y rehacer para conseguir cada vez mejores niveles de producción y reflexión.
- *Sensibles y socialmente positivos a través de valores morales profundos y sólidamente arraigados.
- *Respetuosos de las diferencias, aceptando lo diverso y desarrollando un pensamiento verdaderamente tolerante.

(UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 21 pp. 58 Disponible en: <https://instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

Población

Las familias que conforman el Instituto Santa Ana son de clase socioeconómica media-alta en la que, generalmente, trabajan ambos padres quienes en su mayoría son profesionales.

Las familias participan activamente en los distintos eventos escolares, fortaleciendo así los vínculos entre los diferentes actores de la comunidad educativa. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 17 pp. 42-43 Disponible en: <https://instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

1.3 Delimitación del problema/necesidad de intervención

En el Proyecto Educativo Institucional del Instituto Santa Ana, nos encontramos con una de las premisas que dan fuerza a la misión del colegio y que es precisamente, “garantizar la calidad de la educación exige redefiniciones en lo que respecta a la formación, a la actualización y al perfeccionamiento resignificando las funciones de las instituciones en lo administrativo, técnico-docente, calidad en el diseño (planeamiento) en la gestión (metodológico-didáctico) y en la evaluación”. (UES21,2019 S.F. Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana. Datos Generales. Lección 21 Disponible en: <https://articulateusercontent.com/rise/courses/dT1N3ZvNLPMwd3VeZ4TtMHZHyyWTh-iv/hbYBEN20ttMe5ar7-pei.pdf>)

Esta premisa no se manifiesta en concordancia con los proyectos institucionales que se presentan, así como tampoco, en el análisis DAFO realizado en el Plan de Mejoras donde se puede observar que una de las debilidades, es

precisamente, la capacitación docente y la falta de espacios de investigación. Es importante destacar que en ese mismo análisis surge como oportunidad: “Libertad para llevar adelante propuestas educativas” a las que podríamos agregarles de innovación tecnológica dado que el colegio cuenta con todos los medios para desarrollarlas.

Si continuamos analizando los principio y fundamentos que orientan la acción educativa de la institución, nos encontramos con que la escuela se compromete a adecuar la oferta educativa a los avances tecnológicos respetando las características individuales y pautas socio-culturales. Sin embargo, de la lectura del material se puede interpretar que el área de Informática se muestra como desvinculada del resto de las áreas a pesar de tener aulas provistas de recursos digitales. En el laboratorio de informática se forma a los alumnos para rendir el examen de Operador Junior de la Concejo de Informática de Córdoba Volviendo a los proyectos institucionales, no se observa que se usen las Tics como estrategias didácticas de aprendizaje, donde el alumno construya, trabaje colaborativamente con sus pares, en un entorno interactivo en el que aproveche al máximo el recurso digital del que dispone el colegio. (UES21, Plan de Intervención, Modulo 0, Instituto Santa Ana, 2019, lección 32-33, Proyectos transversales actuales e históricos significativos-Otros proyectos significativos para la institución escolar. Disponible en: <https://.instructure.com/course/11655/pages/plan-de-intervención-modulo-0#org2>)

El uso de innovaciones didácticas emergentes entendidas estas como propuestas generadas por los docentes en el aula, caracterizadas por la ruptura y oposición con prácticas tradicionales consolidadas que respondan a propuestas de enseñanza pensadas por docentes que interactúan de manera directa y cotidiana con los alumnos podrían ser una alternativa de intervención en la Dimensión Pedagógico- Didáctica en el nivel secundario que podría generar una oportunidad de capacitación para los docentes y, a su

vez, ayudar al Instituto Santa Ana a actualizar su PEI y lograr una mejora en la calidad educativa que tanto anhela.

2.1. Objetivo General

- Dotar a los docentes del Instituto Santa Ana del nivel secundario de conocimientos técnicos para la creación y uso de aplicaciones y plataformas como estrategias de aprendizaje didáctico emergente.

Objetivo Específico

- Potenciar la utilización de herramientas digitales en el aula que permitan el aprendizaje por exploración desarrollando la competencia de aprender a aprender.
- Capacitar a los docentes del nivel secundario en la utilización de aplicaciones de juegos interactivos: Kahoot, Quizizz, Educaplay.
- Aprender a crear contenidos audiovisuales interactivos utilizando la plataforma de creación de contenidos interactivos, Genially.

2.2 Justificación

Día a día notamos que nuestros adolescentes y jóvenes hacen uso de las tecnologías digitales. Pasan horas jugando en línea, sumando puntos y superando niveles. Las personas adultas no siempre valoramos lo que hacen, como si el juego fuera una actividad menor o incluso inútil. Pero lo cierto es que constituye una potente herramienta de comunicación intergeneracional y, por ende, de aprendizaje de habilidades necesarias para la vida en el siglo XXI. “La presencia de las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación, transformó profundamente las formas de producir riquezas, de

interactuar socialmente, de definir las identidades, y de producir y hacer circular conocimiento” (Sans, 2008)

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más de una respuesta acorde a las necesidades donde muchos de estos adolescentes y jóvenes no encuentran que la escuela pueda satisfacerlas. Estos deben estar preparados para trabajos que aún no existen y herramientas que todavía no se han desarrollado por ello, es sumamente importante que desarrollen el pensamiento crítico y la resolución de problemas, que sepan comunicarse, que trabajen en equipo, desarrollen la creatividad y la innovación.

Como consecuencia de lo antes mencionado es que, creemos necesario innovar en didácticas emergentes que incorporen en las clases estrategias que aumenten la motivación, a la vez que proporcionen herramientas que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo. Pensando en esto se propone la **gamificación** como un método de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos no solo en la clase, sino también fuera de ella. El uso de los entornos virtuales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje trae aparejado un sinnúmero de ventajas que además de facilitar la interiorización de contenidos, los convierte en aprendizajes significativos, de este modo, incentiva y motiva a los alumnos a ser artífices de ese proceso por medio de su participación activa.

El uso de juegos educativos fomenta la participación, el aprendizaje basado en experiencias, el compromiso y el descubrimiento. De estos beneficios surgen muchos otros, especialmente en el aspecto cognitivo como: la capacidad de enfocar la atención de un modo más eficiente, aprender a seleccionar la información relevante de la que no lo es, mejorar las competencias sociales y regular las emocionales; y en el aspecto comunicacional como: la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico.

La gamificación se refiere a la aplicación de estrategias de juego en espacios o ámbitos cuya naturaleza no es principalmente lúdica (Deterding et al.,2011, p.10), con la finalidad de motivar el cambio de comportamiento hacia un objetivo concreto. Por lo tanto, esta técnica de aprendizaje no es la creación de un juego, sino el uso de competencias y habilidades que fomentan la motivación de los estudiantes a través del juego.

Desde la infancia el aprendizaje a través del juego se da de manera espontánea a través de la exploración y el descubrimiento del entorno; el juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional (Lozada-Ávila, 2018). Es así, que la gamificación utiliza esta premisa para favorecer el proceso de aprendizaje a través de un modelo de recompensa, retos o desafíos que incentiva al alumno a participar junto con otros de manera proactiva siendo él el artífice de su propio aprendizaje.

Foncubierta y Rodríguez (2014:02) señalan que la incorporación de elementos del juego nos permite “solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno” y aseguran que la gamificación permite ampliar los espacios para el aprendizaje y llevarlos fuera del aula.

Si tenemos en cuenta los principios y fundamentos que orientan la acción educativa en el Instituto Santa Ana, nos encontramos con que la escuela se compromete a adecuar la oferta educativa a los avances tecnológicos respetando las características individuales y pautas socio-culturales. Incluso, su objetivo en el Plan Mejoras es lograr la excelencia académica en su segunda lengua, la lengua inglesa. Por lo tanto, y a partir

de lo mencionado es que se propone el siguiente plan de intervención para mejorar y potenciar el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo este uno de los factores más influyente en la actualidad y un motivo más para impulsar el uso de estrategias didácticas emergentes como la **gamificación** tanto desde el rol docente como desde la participación del alumnado. De esta manera, se estaría optimizando el recurso tecnológico con que cuenta el instituto y generando una instancia de capacitación docente que darían respuesta a las debilidades observadas en el análisis DAFO.

2.3 Marco Teórico

Los adolescentes y jóvenes hoy, tienen inquietudes e intereses que la educación no siempre ha sabido o ha podido satisfacer y en respuesta a esos intereses e inquietudes es que surgen las nuevas didácticas emergentes.

Los nuevos tiempos han generado nuevos actores (internet, la telefonía móvil, la realidad aumentada, los videojuegos, y demás tecnologías digitales) que están cambiando nuestra forma de vivir en múltiples aspectos: en la forma de entretenernos, de trabajar, de comunicarnos e incluso en la de aprender. En este sentido Agudelo Sánchez (2014:123)” Somos de la evolución Homo, no obstante; hemos de identificar una nueva modalidad de Sapiens: saber cómo, dónde y por qué buscar la información; esto es ser Googlens”. Por su parte, Bauman (2006) para caracterizar los procesos de cambio sociocultural actuales impulsados por la omnipresencia de las tecnologías de la de la información y comunicación, sugiere que el tiempo actual- *la cultura digital*- es un fluido de producción de información y conocimiento inestable, en permanente cambio, en constante transformación, en contraposición a la producción cultural desarrollada en los siglos XIX y XX donde primó la estabilidad e inalterabilidad de lo físico, de lo material y de lo sólido. Es decir, “lo digital es una experiencia líquida bien diferenciada de la experiencia del consumo y adquisición de la cultura sólida”. (Area y Pessoa, 2012)

El desarrollo de dispositivos móviles que acompañan a los jóvenes como especies de memorias auxiliares, les permite estar comunicados con sus pares e incluso profesores cuando quieran y donde quieran, generándose así una dinámica distinta de comunicación y de comprensión del conocimiento. Del uso de estas nuevas tecnologías surgen las *didácticas emergentes*, que se definen como propuestas de enseñanza que generan ruptura, que causan sorpresa, definidas por rasgos claros, que recuperan antecedentes y se generan en el aula (Libedinsky, 2016).

Para enfrentar los desafíos descritos anteriormente es necesario desarrollar y conocer nuevas herramientas o estrategias metodológicas que produzcan un aprovechamiento de cada instancia propicia de aprendizaje, ya sea de manera individual o colectiva. Las *estrategias metodológicas* son un conjunto sucesivo de actividades organizadas y planificadas que permiten la construcción de un contenido en particular o de un saber en general. Ayudan a mejorar y potenciar los procesos espontáneos de enseñanza aprendizaje; son un medio para el desarrollo de todas las áreas de crecimiento. Nisbet Schuckermith (1998) señala que las estrategias metodológicas son procesos mediante los cuales se seleccionan, coordinan y aplican todas las habilidades que el individuo posee, de esta forma se asocia el aprendizaje significativo con el aprender a aprender.

Existen numerosos métodos planteados para el logro de *aprendizajes significativos*, la *gamificación* propone el *método lúdico* como forma de lograr los aprendizajes deseados. Este método consiste en alcanzar los aprendizajes complementarios a través del juego, dando lugar a una cantidad de actividades amenas y recreativas en la que se pueden incluir contenidos educativos. De esta manera canaliza de modo constructivo la innata tendencia del ser humano hacia el juego y la diversión, aprovechando el disfrute y la recreación.

Por lo antes expuesto es que, uno de los grandes retos con los que se enfrenta la educación en nuestros días es el de reformular la manera de cómo se aprende y, a partir de ahí, decidir cómo responder a las necesidades curriculares y a las demandas de los estudiantes. Es por esto que cuando hablamos de gamificación como una nueva estrategia didáctica emergente, no estamos descubriendo nada nuevo sino, aprovechando y potenciando esa fuerza experimental que nos proporciona el juego y que no es más que el aprender a hacer a través de la experiencia. Precisamente por su valor educativo es que muchos pedagogos, filósofos y psicólogos hacen mención de la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Dewey, 1938; Vygotsky, 1979; Piaget, 1986; Bruner, Jolly & Sylva 1994).

Vygotsky (1979, p. 156) señalaba que los niños se desarrollan y avanzan esencialmente a través del juego. Además, consideraba que el juego “sostiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo”.

Las teorías cognitivas de Piaget (1964) destacan la relevancia del juego, recogiendo en las tres fases de la evolución del pensamiento humano: el juego funcional o sensoriomotor, el juego simbólico (vinculado a la ficción) y los juegos con reglas (el que se realiza en grupo). El cognitivismo y el constructivismo redimensionan el valor del juego frente al conductismo.

Esta relación entre educación y juego, ha sido estudiada por autores como Caillois (2001) quien redefine el concepto de juego y su relación con los nuevos desarrollos tecnológicos. Este describe el carácter lúdico de los impulsos que orientan y definen a las sociedades en su evolución en las que el juego inventa una realidad, la disimula o simplemente la subvierte; todas estas suponen una realidad paralela frente a la vida corriente, y que, sin embargo, son indispensables a la cultura dado que no solo la

manifiestan, sino que también ponen en relieve las relaciones sociales de los individuos de esa comunidad.

En la última década, la gamificación como estrategia educativa, redescubre las características, los mecanismos y las herramientas de las que se vale el juego para educar.

Deterding et al. (cfr.2011^a:2) definió la gamificación como el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos de juego. Mientras que, Simoes et al. (2013) destaca la importancia de los elementos sociales dentro de este campo, especialmente para aquellos usuarios que diariamente hacen uso de las redes sociales. Y es que los juegos sociales y la gamificación comparten ciertas características como pueden ser la lealtad del usuario, los logros o el reclutamiento de usuarios desde una red social. Desde el ámbito educativo se entiende la gamificación como un método pedagógico basado en el uso de elementos del juego aplicados en contextos no lúdicos con la finalidad de optimizar las experiencias de los estudiantes. Torres-Toukoumides, Romero-Rodríguez, Pérez-Rodríguez & Björk (2018), tras analizar una serie de definiciones de este concepto adaptadas al ámbito educativo, concluyen que la gamificación “permite al estudiante disfrutar de una experiencia inmersiva, basada en la motivación y la identificación social, cuyos resultados consiguen que el proceso pedagógico sea más efectivo”. Entendiendo *experiencia inmersiva* como la creación de un ambiente y/ o entorno donde el estudiante, en este caso, recibe un cúmulo de sensaciones a través de los distintos sentidos.

La gamificación en educación, es una metodología de diseño que incluye experiencias del tipo antes mencionado buscando no solo el disfrute sino también, el potenciamiento de las emociones positivas las cuales repercuten

significativamente en el aprendizaje del estudiante. De este modo se modifican los entornos de aprendizaje convirtiéndose en ambientes amenos parecidos a su zona de confort, permitiéndoles distenderse y aprovechar al máximo la experiencia educativa.

Aprende a aprender sin darse cuenta que lo está haciendo.

Existen numerosas investigaciones que evidencian con datos científicos que la gamificación, pese al escaso tiempo de aplicación en las aulas, a partir del 2008, no es solo una tendencia educativa, sino que se ha demostrado que es eficaz, y que su desarrollo e implementación está en crecimiento. Torres- Toukoumidis (2016, p.184) señala que el éxito de la gamificación no es otra cosa que “adaptar a las personas y a su contexto particular los componentes comunes de los juegos con la finalidad de motivar la realización de actividades y no que las personas adapten sus demandas particulares a la visión general del juego”. En este sentido se hace necesario no establecer límites claros y no exceder ciertas reglas implícitas en la aplicación de este método dado que, ambientes de aprendizajes sin regulación pueden no conducir al cumplimiento de las metas esperadas y originar así conductas impropias por parte de los actores.

Retomando el aspecto comunicacional, la gamificación permite la interacción con otros, propicia el intercambio de información a la vez que facilita la comunicación entre pares y/ o con docentes; permitiéndoles conocer otras culturas y realizar proyectos comunes o intercambiar ideas, que se generen discusiones y así se estimule el pensamiento crítico saliendo de manera virtual del espacio áulico que los limita. La interacción fácil, constante y continua con los recursos tecnológicos, así como las actividades de cooperación y colaboración, inciden de manera directa en el estudiante, en su modo de percibir y procesar la información y, por consiguiente, en sus procesos de aprendizaje. Siemens, 2006) Por lo tanto, dicha interacción genera una nueva manera de

construir el conocimiento, nuevos estilos de aprendizajes y de propiciar la educación (Pérez y Florido, 2003) ahora el docente acompaña en vez de guiar (Siemens, 2006).

Por lo mencionado anteriormente es que podemos decir que las estrategias de gamificación convergen entre el *constructivismo social* y el *conectivismo*, donde el estudiante construye su propio aprendizaje interaccionando con otros. En este sentido, el enlace entre la gamificación con las *teorías educomunicativas* se efectiviza por medio de la motivación para lograr resultados inmediatos, palpables y medibles, bajo un patrón instintivo y conductual de estímulo-respuesta. Según Kaplún (2005, p.33), este enfoque no es certero y hace alusión al sistema de aprendizaje basado en Pávlov y su teoría de los reflejos condicionados: los objetivos se presentan en forma de estímulos y de recompensas. En suma, el sujeto actúa de forma impulsiva en busca del premio. Por ello, el autor señala que, si el uso de la gamificación solo está orientado a dichos resultados, las decisiones de una persona no estarían medidas por la libre elección, sino por la seducción del juego.

Cabe señalar que las teorías del aprendizaje describen la manera en que se adquiere el conocimiento por lo que son descriptivas; también permiten entender por qué funcionan las teorías del diseño educativo o instruccional. Estas últimas a diferencia de las primeras están orientadas a resolver o dar respuesta a problemas educativos, describiendo situaciones específicas y externas a los estudiantes, que faciliten el proceso de aprendizaje en lugar de abocarse a describir los procesos internos. Es importante destacar que las posibilidades y avances tecnológicos han permitido la conjugación de más un enfoque pedagógico en un mismo diseño instruccional los cuales van desde las propuestas de instrucciones lineales, según el enfoque conductista, pasando por el diseño instruccional, centrado en el proceso de aprendizaje y no en los contenidos, los cuales son propuestos desde una mirada cognitivista y constructivista (Polo, 2001; Turrent, 2004) hasta el

enfoque que propone el conectivismo donde se resalta que el conocimiento no es estático y describe cómo es posible co-crear ideas con diferentes variantes, a través de conexiones de nodos de información para dar como resultado ideas ampliadas y con mayor propagación (Siemens, 2006) en donde la comprensión de la información está dada por la acción que se ejerce sobre ella. Gross (1997), afirma que es indiscutible en la elaboración de los materiales didáctico informáticos contemplar el empleo de algún enfoque didáctico en particular que determine y guíe las fases de producción de los mismos, pudiendo emplearse una combinación de estas.

Por otro lado, el uso de los recursos tecnológicos como los videojuegos, la Web y las redes sociales, en los que se combinan distintas situaciones didácticas y recreativas, hacen que el aprendizaje sea más fácil y estimulante para los estudiantes, propiciando el desarrollo cognitivo, así como el vocabulario y la lecto-escritura. Sin embargo, es importante destacar que la participación de los estudiantes en estas actividades, dependen en gran medida de la disponibilidad que tengan hacia el uso de estos materiales didácticos y de Internet, ya que se requiere de una presencia continua para su realización.

Además, es importante tener en cuenta que la incorporación de los recursos informáticos en el ambiente educativo ha generado cambios en este, sin embargo, también ha conducido a la aparición de una serie de errores los cuales, según varios autores, se manifiestan como problemas por falta de una definición clara sobre los recursos tecnológicos y su uso en educación. Esta falta de definición ha provocado que en muchas ocasiones se privilegie el aspecto computacional en lugar del educativo. Cabe aclarar que el carácter del material formativo no está dado por sus características estéticas ni tecnológicas sino por los aspectos vinculados al proceso de enseñanza aprendizaje y es aquí donde surge la necesidad de explorar la influencia recibida de las corrientes teóricas

de aprendizaje y del diseño instruccional, a fin de que se las contemple en su diseño y elaboración, para que no pierdan pertinencia ni efectividad.

El profesorado, como actor importante del proceso de enseñanza aprendizaje tiene un papel fundamental en la educación del alumno y en este proceso de transformación de las prácticas de las nuevas didácticas emergentes, haciéndose necesaria la actualización y capacitación continua para así responder a las demandas que se le presentan como a los cambios que se producen en la sociedad y principalmente, en las aulas y que requieren de nuevas estrategias, metodologías o procesos de innovación educativa.

3.1 Plan de actividades

Actividades

Para llevar adelante el siguiente plan de intervención, se propusieron una serie de objetivos específicos que se desprenden de un conjunto de acciones que se van desarrollando a lo largo de las diferentes actividades propuestas. Cabe aclarar que algunas de estas acciones están orientadas al cumplimiento de más de un objetivo porque entendemos el aprendizaje desde una mirada holística en la que tanto contenidos como actividades se van apropiando a medida que se los pueda asociar y desarrollar.

Los destinatarios del plan son todos los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana, independientemente del espacio curricular en que se desempeñen.

Estos encuentros de capacitación intentan dotar a los docentes de herramientas y conocimientos que les permitan usar distintas plataformas y/o aplicaciones a fin de enriquecer sus prácticas docentes haciendo uso de la gamificación.

A medida que se vaya implementando el proyecto transitaremos por diferentes etapas que les presentarán a los participantes distintos desafíos en los que deberán poner en práctica los contenidos teóricos presentados en los sucesivos encuentros de capacitación.

En cuanto a la organización del plan de acción, se pensó en realizar cuatro encuentros presenciales semanales durante un mes, que irán complejizándose a medida que se avance en la propuesta.

Recordemos que el objetivo no es solo que conozcan nuevas herramientas, sino que también puedan familiarizarse con las mismas, practicarlas e incluso llevarse un producto terminado.

Primer Encuentro

En este se realizará la presentación de la capacitación: **Gamificación, aprender jugando o jugar a aprender**. En este encuentro se desarrollarán los conceptos teóricos de gamificación, estrategias educativas emergentes, aprendizaje significativo, entornos virtuales y aprender a aprender, entre otros para luego adentrarnos en el mundo de la gamificación en particular. De este modo, estaremos dando un marco teórico a nuestra propuesta a la vez que se plantean los beneficios de utilizar la gamificación como estrategia de enseñanza. Cabe destacar que, los participantes serán sujetos activos de la propuesta ya que, a lo largo de las actividades, irán atravesando distintas experiencias que les permitirán vivenciar los recursos que los dotarán de las herramientas que luego implementarán con sus alumnos.

**PRIMER ENCUENTRO: “GAMIFICACIÓN, APRENDER JUGANDO O JUGAR
A APRENDER”**

PREGUNTA GUIA: ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?	
PROPUESTA	Conceptualizar y sistematizar la importancia de la gamificación en el aula.
OBJETIVOS	Potenciar la utilización de herramientas digitales en el aula que permitan el aprendizaje por exploración desarrollando la competencia de aprender a aprender.
CONTENIDOS HABILIDADES	Gamificación Uso de plataformas Mentimeter, Quizziz, Google Form.
AUDIENCIA	Docentes de todas las áreas del nivel secundario del Instituto Santa Ana
ESPACIO	SUM (salón de usos múltiples) Sala de computación del instituto.
TIEMPO	Encuentro aproximado de tres horas, (se propone que sea a continuación del horario escolar para una mejor asistencia) De 17:00 a 20:00 hs
RECURSOS	Recursos Humanos:

CIERRE	18:00HS	Coffe Break
	18:15HS	2° Actividad ¿Qué es la gamificación? (Anexo 1) Presentación de Diapositivas y sistematización de conceptos. https://drive.google.com/file/d/14VGn9GrOHSIms62l_k17LRdzaur9153e/view?usp=sharing
	19:45HS	3° Actividad: A ver qué aprendimos Actividad interactiva, crucigrama, uso de la Plataforma Educaplay. https://es.educaplay.com/juego/9644142-aprender_jugando.html
RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD		Equipo directivo Licenciado en educación- asesor pedagógico

Segundo Encuentro

En esta fase del plan de acción se busca que los participantes se familiarizan con las plataformas seleccionadas, no sólo participando de las actividades sino también conociéndolas, navegando en ellas y creando algunas colecciones.

Para trabajar en este encuentro se les pedirá a los participantes que se reúnan por área curricular dado que vamos a trabajar en equipos y los productos elaborados al ser de la misma disciplina podrán crearse y recrearse para un uso en común.

En esta etapa es importante que los docentes se muestren abiertos y flexibles a la propuesta dado que introducir la gamificación en nuestras clases demanda salir de nuestra zona de confort y romper con algunas prácticas que durante años hemos estado utilizando.

En este encuentro si bien continuaremos trabajando con el objetivo propuesto para la capacitación anterior, incorporaremos uno más específico que el anterior y que es el uso de las plataformas interactivas de Kahoot, Quizizz y Educaplay.

SEGUNDO ENCUENTRO: “GAMIFICACIÓN, APRENDER JUGANDO O JUGAR A APRENDER”

PREGUNTA GUÍA: USO DE PLATAFORMAS KAHOOT, QUIZIZ, EDUCAPLAY	
PROPUESTA	Aprender a utilizar las plataformas Kahoot, Educaplay
OBJETIVOS	Potenciar la utilización de herramientas digitales en el aula que permitan el aprendizaje por exploración desarrollando la competencia de aprender a aprender. Capacitar a los docentes del nivel secundario en la utilización de aplicaciones de juegos interactivos: Kahoot, Educaplay.
CONTENIDOS	Gamificación
HABILIDADES	Uso de plataformas Kahoot, Educaplay.
AUDIENCIA	Docentes de todas las áreas del nivel secundario del Instituto Santa Ana
ESPACIO	SUM (salón de usos múltiples) Sala de computación del instituto.

TIEMPO	<p>Encuentro aproximado de tres horas, (se propone que sea a continuación del horario escolar para una mejor asistencia)</p> <p>De 17:00 a 20:00 HS</p>	
RECURSOS	<p>Recursos Humanos:</p> <p>Profesor de informática y /o ayudante técnico</p> <p>Portero</p> <p>Personal de maestranza</p> <p>Recursos Materiales:</p> <p>Pizarra interactiva digital (el instituto cuenta con una en cada aula).</p> <p>Proyector</p> <p>PC y dispositivos móviles (cada participante puede utilizar su teléfono móvil).</p> <p>Plataformas y apps de descarga gratuita: Kahoot, Quizizz, Educaplay</p> <p>Conexión a Internet.</p> <p>Prolongadores y adaptadores, al menos uno para el capacitador.</p> <p>Coffe Break</p>	
ACTIVIDADES INICIO	17:00HS	<p>Después de saludarnos, comenzamos con una actividad interactiva.</p> <p>Actividad 1: GAMIFICACIÓN</p> <p>Utilización de la plataforma Kahoot, juego de preguntas y respuestas. Esta actividad nos permitirá saber qué recuerdan los participantes del encuentro anterior y ver qué contenidos o conceptos tenemos que volver a profundizar.</p>

DESARROLLO	17:30HS	<p>https://kahoot.it/challenge/09817606?challenge-id=7c556af0-6883-4fb8-bdbb-50067bc20496_1623465120841</p> <p>Actividad 2. Uso de la plataforma Kahoot</p> <p>Se les enseñara a los participantes a utilizar la plataforma Kahoot, utilizando un tutorial confeccionado para ese fin.</p> <p>Luego, se les pedirá a los equipos de área que creen un juego de 3 o 4 preguntas sobre algún tópico de cultura general para compartirlos con sus compañeros.</p>
	18:15HS	<p>Coffe Break</p>
	18:30HS	<p>3ºActividad interactiva: Ventajas de la gamificación</p> <p>Está actividad nos permitirá interactuar con los participantes, a través de una sopa de letras, confeccionada con la plataforma Educaplay, de este modo podremos vivenciar a través de la práctica la utilización de un mismo contenido para su posterior apropiación y fijación,</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9644203-observo_busco_encuentro.html</p>
	19:00HS	<p>Actividad 3. Uso de la plataforma Educaplay</p> <p>Se les enseñará a los participantes a utilizar la plataforma Educaplay, utilizando un tutorial confeccionado para ese fin.</p>

CIERRE	19:45HS	<p>Luego, se les pedirá que, por equipos de área, creen un juego a partir de las opciones presentadas en el tutorial para compartir con sus compañeros.</p> <p>Actividad: Emociones</p> <p>Para evaluar este encuentro se utilizará la aplicación Mentimeter. Cada participante deberá escribir una palabra que responda a cada una de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo te sentiste en este encuentro?</p> <p>¿Qué te gustaría compartir de lo que te llevas?</p> <p>Esta actividad nos permitirá evaluar de manera rápida y efectiva si estamos logrando o no, los objetivos propuestos.</p>
RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD		<p>Equipo directivo</p> <p>Licenciado en educación- asesor pedagógico</p>

Tercer Encuentro

Continuamos trabajando en la incorporación de herramientas digitales, en este momento, los alumnos están familiarizados con ejemplos de gamificación y ya muchos de ellos han experimentado la creación de sus propios juegos.

En este tercer encuentro vamos a incorporar dos plataformas un tanto más complejas que requieren de mayor cantidad de tiempo para su ejecución. En esta oportunidad trabajaremos en equipos multidisciplinarios, para hacer énfasis en la integración de contenidos y en el trabajo colaborativo. Entonces a los objetivos propuestos le sumamos este:

“Aprender a crear contenidos audiovisuales interactivos utilizando la plataforma de creación Genially y Quiziz”.

TERCER ENCUENTRO: “GAMIFICACIÓN, APRENDER JUGANDO O JUGAR A APRENDER”

PREGUNTA GUÍA: USO DE PLATAFORMAS QUIZIZZ, GENIALLY	
PROPUESTA	Aprender a utilizar las plataformas Quizizz y Genially
OBJETIVOS	<p>Potenciar la utilización de herramientas digitales en el aula que permitan el aprendizaje por exploración desarrollando la competencia de aprender a aprender.</p> <p>Capacitar a los docentes del nivel secundario en la utilización de aplicaciones de juegos interactivos: Kahoot, Quizizz, Educaplay y Genially</p>
CONTENIDOS	Gamificación
HABILIDADES	Uso de plataformas Kahoot, Educaplay, Quizizz y Genially
AUDIENCIA	Docentes de todas las áreas del nivel secundario del Instituto Santa Ana
ESPACIO	<p>SUM (salón de usos múltiples)</p> <p>Sala de computación del instituto)</p>

TIEMPO	<p>Encuentro aproximado de tres horas, (se propone que sea a continuación del horario escolar para una mejor asistencia)</p> <p>De 17:00 a 20:00 HS</p>	
RECURSOS	<p>Recursos Humanos:</p> <p>Profesor de informática y /o ayudante técnico</p> <p>Portero</p> <p>Personal de maestranza</p> <p>Recursos Materiales:</p> <p>Pizarra interactiva digital (el instituto cuenta con una en cada aula).</p> <p>Proyector</p> <p>PC y dispositivos móviles (cada participante puede utilizar su teléfono móvil).</p> <p>Plataformas y apps de descarga gratuita: Kahoot, Quizizz, Educaplay</p> <p>Conexión a Internet.</p> <p>Prolongadores y adaptadores, al menos uno para el capacitador.</p> <p>Coffe Break</p>	
ACTIVIDADES INICIO	17:00HS	<p>Después de saludarnos, comenzamos con una actividad interactiva.</p> <p>Actividad 1: APRENDIMOS...</p> <p>Utilización de la plataforma QUIZZ, juego de preguntas y respuestas interactivas con animación.</p>

DESARROLLO		<p>Esta actividad nos permitirá saber qué recuerdan los participantes del encuentro anterior y ver qué contenidos o conceptos debemos seguir reforzando.</p> <p>https://quizizz.com/join?gc=27585978</p>
	17:30HS	<p>Actividad 1: Uso de la plataforma Quizizz</p> <p>Se les enseñará a los participantes a utilizar la plataforma Quizizz, a través un tutorial confeccionado para ese fin.</p> <p>Luego, se les pedirá que, por equipos interdisciplinarios, creen un juego de al menos 5 preguntas sobre un tópico de cultura general que se relacione con una de las materias que enseñan. Este trabajo será compartido con sus compañeros en la próxima actividad.</p>
	18:00hs	<p>Actividad 2: APRENDER HACIENDO</p> <p>Confección de juegos en equipos interdisciplinarios.</p>
	18:30HS	<p>Coffe Break</p>
	19:00HS	<p>Actividad 3. Uso de la plataforma GENIALLY</p> <p>Se les enseñará a los participantes a utilizar la plataforma GENIALLY, utilizando un tutorial confeccionado para ese fin.</p> <p>Una vez finalizada la explicación y respondido todas las preguntas, se les solicitará a los participantes que así como están organizados, en equipos multidisciplinarios, realicen un proyecto de gamificación viable para ser presentado en el próximo encuentro.</p>
19:45Hs	<p>Actividad: DÍGALO CANTANDO</p>	

CIERRE		<p>Se les invitará a los participantes a componer una canción sobre los temas aprendidos en esta jornada, al ritmo de su canción favorita.</p> <p>Esta actividad nos permitirá registrar el estado emocional de los participantes en cuanto al logro de los objetivos propuestos.</p>
RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD		<p>Equipo directivo</p> <p>Licenciado en educación- asesor pedagógico</p>

Cuarto Encuentro

En este último encuentro los docentes serán los protagonistas, ellos deberán exponer qué aprendieron a lo largo de los encuentros realizados. De esta manera podremos evaluar cómo cada docente fue apropiándose de las herramientas ofrecidas y de qué manera piensa incorporarla a sus prácticas. Será sumamente significativo si al menos un docente de cada una de el área curriculares, logró cuál de entre todas las herramientas propuestas es la más conveniente o se adapta más a su materia. Las herramientas propuestas son transversales y genéricas convirtiéndose así en recursos de fácil acceso para cualquier docente. Cabe recordar que, si bien esta etapa de aplicación es muy importante, no debe caerse en los excesos y dejar en el olvido otro tipo de estrategias o actividades.

Por otro lado, en este punto podremos ver, aunque parcialmente, el logro del objetivo general propuesto para el presente plan de intervención.

CUARTO ENCUENTRO: “GAMIFICACIÓN, APRENDER JUGANDO O JUGAR A APRENDER”

PREGUNTA GUIA: ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN	
PROPUESTA	Aprender a utilizar las plataformas Quizizz y Genially.
OBJETIVOS	<p>Potenciar la utilización de herramientas digitales en el aula que permitan el aprendizaje por exploración desarrollando la competencia de aprender a aprender.</p> <p>Capacitar a los docentes del nivel secundario en la utilización de aplicaciones de juegos interactivos: Kahoot, Quizizz, Educaplay y Genially</p>
CONTENIDOS	Gamificación
HABILIDADES	Uso de plataformas Kahoot, Educaplay, Quizizz y Genially
AUDIENCIA	Docentes de todas las áreas del nivel secundario del Instituto Santa Ana
ESPACIO	<p>SUM (salón de usos múltiples)</p> <p>Sala de computación del instituto.</p>
TIEMPO	<p>Encuentro aproximado de tres horas, (se propone que sea a continuación del horario escolar para una mejor asistencia)</p> <p>De 17:00 a 20:00 HS</p>
RECURSOS	Recursos Humanos:

	<p>Profesor de informática y /o ayudante técnico</p> <p>Portero</p> <p>Personal de maestranza</p> <p>Recursos Materiales:</p> <p>Pizarra interactiva digital (el instituto cuenta con una en cada aula).</p> <p>Proyector</p> <p>PC y dispositivos móviles (cada participante puede utilizar su teléfono móvil).</p> <p>Plataformas y apps de descarga gratuita: Kahoot, Quizizz, Educaplay</p> <p>Conexión a Internet.</p> <p>Prolongadores y adaptadores, al menos uno para el capacitador.</p> <p>Break coffe</p>	
<p>ACTIVIDADES</p> <p>INICIO</p>	<p>17:00HS</p>	<p>Después de saludarnos, se realizará una puesta en común a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>*¿Cuáles fueron los inconvenientes con que se encontraron al realizar la actividad? Si los tuvieron.</p> <p>*¿Cómo se sintieron al poner en práctica los aprendizajes aprehendidos?</p> <p>*¿Piensan que la gamificación es una buena estrategia para implementar en sus prácticas?</p> <p>*¿Qué plataformas o aplicaciones fueron las que les resultaron más fáciles o valiosas? ¿Por qué?</p> <p>Después de este coloquio con el que iremos evaluando los objetivos de la capacitación, comenzaremos con las</p>

3.2 Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	MES			
	1° SEMANA	2° SEMANA	3° SEMANA	4° SEMANA
	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS
	(17 A 20)	(17 A 20)	(17 A 20)	(17 A 20)
1° ENCUENTRO				
INICIO Mentimeter Nubes de palabras	■	■		
DESARROLLO A1 Conociéndonos más A2 ¿Qué es la gamificación?		■	■	
CIERRE A1 A ver qué aprendimos			■	
2° ENCUENTRO				
INICIO A1 Gamificación		■	■	

3.3 Recursos

El Instituto Santa Ana cuenta con los siguientes recursos, que se emplearán en los encuentros de capacitación propuestos.

- Recursos edilicios e infraestructura

- Salón de usos múltiples (SUM)

- Sala de computación o laboratorio informático. El mismo cuenta con computadoras para todos los asistentes, aproximadamente 33 personas.

- Conexión a Wifi

- Recursos materiales

- Pizarra digital interactiva

- Proyector

- Parlantes y micrófonos

- Coffe Break (refrigerio para los participantes)

- Prolongador de energía y adaptador de enchufe.

- Teléfonos móviles (a cargo de los participantes)

- Plataformas y apps de descarga gratuita a utilizar en todo el plan de actividades:

Google Form, Kahoot, Quizizz, Educaplay, Genially, Mentimeter, Power Point.

Observaciones: Cada uno de los recursos mencionados anteriormente, serán aportados por la institución no generando ningún costo extra a la capacitación).

- Recursos humanos

- Licenciado en Educación: responsable de la capacitación y coordinador del plan de intervención.

- Equipo directivo: responsable de la capacitación junto con el Licenciado en Educación.

- Docentes del nivel secundario: destinatarios de la capacitación.

- Portero y personal de maestranza: responsables de la entrada y salida de la institución y del servicio de refrigerio.
- Profesor de computación o ayudante técnico: servirá de auxiliar del capacitador. Colaborará en el manejo de herramientas tecnológicas y digitales.

3.4 Presupuesto

La factibilidad del plan está en poder ejecutarlo sin mayores costos, por contar con la institución con todos los recursos necesarios más la gratuidad de las aplicaciones y plataformas digitales utilizadas en la capacitación.

Los costos económicos por honorarios al Licenciado en Educación, así como el refrigerio que se servirá a los participantes estarán a cargo de la institución quien arbitrará los medios para conseguir dichos gastos.

- Honorarios del Licenciado en Educación que surgen del siguiente cálculo:
 - Horas de planificación del plan de intervención: 10hs
 - Horas de preparación del material (videos tutoriales, juegos interactivos) 20hs
 - Horas de capacitación frente a docentes: 12hs

Costo hora módulo: \$1150

Monto total en conceptos de honorarios: \$48.300

3.4 Evaluación

Con la evaluación del logro de los objetivos planteados en el presente plan de intervención se pretende medir la viabilidad y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos por los participantes durante la capacitación propuesta.

El impacto del uso de estrategias de gamificación deberá verse reflejadas en las prácticas en el aula. Cada docente participante de la capacitación deberá realizar al menos

una de las actividades creadas por él o por su equipo en su práctica áulica. El equipo directivo será el responsable de supervisar que esto suceda.

Por otro lado, se prevén reuniones periódicas con el equipo directivo y con los docentes que lo requieran, para acompañar a los mismos en el proceso de gamificación en el aula.

Para medir el alcance de la propuesta de capacitación se realizará una encuesta de opinión (Ver anexo 3) donde los participantes volcarán sus conclusiones sobre la misma a modo de autoevaluación y reflexión del proceso de aprendizaje en el uso de herramientas de gamificación, identificando las dificultades, si las hubo, y cómo las superaron, en la elaboración de actividades de gamificación.

También se recomienda al equipo directivo realizar informes de avances en la implementación de este tipo de actividades a través de la incorporación de las mismas en las planificaciones y programas curriculares.

La sistematización de los datos recolectados a través de las observaciones y prácticas pedagógicas, serán de gran utilidad para el posterior análisis y reflexión de la implementación del presente plan de intervención. De modo de potenciar los logros y corregir aquellos aspectos susceptibles de mejoras en futuras capacitaciones.

Por último, el capacitador, Licenciado en Educación, confeccionará un informe final en el que se realizará una devolución al equipo directivo acerca del alcance e impacto del plan de intervención en los participantes a dicha capacitación y los productos creados durante la misma.

4.1 Resultados esperados

A partir de la implementación del presente plan de intervención se espera concientizar a los docentes del nivel secundario del Instituto Santa Ana de la importancia de la gamificación como estrategia didáctica emergente. Consideramos fundamental despertar en los mismos la curiosidad por aprender a utilizar nuevas plataformas que le permitan innovar y recrear sus propias prácticas áulicas. Creemos que la apropiación de estas estrategias puede ayudarlos a optimizar su labor y obtener así mejores resultados con sus alumnos.

El uso de la gamificación en el aula trae aparejadas un sinnúmero de beneficios como son el aumento de la motivación, la implicancia del alumno en el proceso de aprendizaje, fomenta la autonomía y el trabajo colaborativo junto con la potenciación de la creatividad. Por lo tanto, su aplicación en el aula aumentará la participación de los alumnos en su aprendizaje y como consecuencia una mejora en la calidad de estos.

Por otro lado, como el uso de las estrategias didácticas emergentes como la gamificación enriquecen el entorno virtual mejorando la comunicación entre docentes y alumnos, damos por descontado de que afianzarán el vínculo que los une y sobre todo permitirán que ambos puedan empoderarse del conocimiento y transformarlo.

Así mismo, se espera que los docentes sean capaces de involucrarse desde sus espacios curriculares en proyectos de aprendizajes integrados donde se planteen nuevos desafíos e incluso mejoras de la propuesta ofrecida. Es importante destacar que el acompañamiento del equipo directivo es condición sin equa non para darle legitimidad al proceso de implementación de la propuesta. No solo como facilitadores de los recursos tecnológicos sino también como motivadores del desempeño docente.

Si bien es muy probable que se puedan generar algún tipo de reticencias por parte de los docentes en el uso de estas nuevas prácticas, cuando se aprecien los beneficios estamos seguros de que se solicitarán capacitaciones en el uso de nuevas apps y de nuevas plataformas de gamificación.

4.2 Conclusión

El presente plan de intervención promueve una propuesta metodológica innovadora que reafirma la Misión de la institución, con prácticas y contenidos abordados a partir de las necesidades del mundo actual.

Cuando la institución decide innovar, se aventura a un proceso de cambio y hoy ese cambio es muy rápido. Es así que, pensando en ese proceso de creación es que se propuso la implementación de la gamificación. La utilización de herramientas informáticas permite reducir la brecha entre lo que se enseña y lo que el alumno de este nuevo siglo aprende. Se coloca al alumno en el centro del proceso de aprendizaje, considerándolo capaz de aceptar nuevos desafíos que le implican nuevas formas de aprender. Sin embargo, son los docentes quienes deben motivar con estos desafíos a sus alumnos.

Se procuro seleccionar recursos digitales que fueran no solo accesibles en términos de costos sino también en cuestiones de operatividad. Si bien la mayoría de las plataformas son muy intuitivas el hecho de ir familiarizándose con las estas y con su lenguaje facilita la utilización de otras más complejas. Somos conscientes de que para alcanzar cambios significativos y perdurables es necesario dedicarle tiempo al proceso de capacitación e investigación. Esto podría pensarse como una limitación, la resistencia de algunos docentes a tomar la decisión de no hacer uso de la tecnología y por ende, a no

aplicar la gamificación en sus clases, ya sea por miedo a pasar el ridículo o a equivocarse por no estar inmerso en el uso de las apps o plataformas.

Tal vez una de las limitaciones de la propuesta es que no se priorizó el trabajo interdisciplinario, sin embargo, se dejó sentada una base para que los docentes puedan empezar a trabajar integradamente en proyectos o módulos de aprendizajes integrados en donde se incluyan prácticas de gamificación.

Para finalizar, es importante destacar que es un desafío para el asesor cubrir las necesidades y expectativas no solo de la institución sino también de los docentes que la conforman. Por otro lado, se sintió la necesidad de optimizar los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución, poniendo a disposición de los docentes una nueva estrategia que se suma a las que allí se realizan, la gamificación.

Referencias

Agudelo Sánchez, Estella (2014) *La nueva alquimia postmoderna: La tecnología como experiencia estética. Aportes a una teoría digital de la comunicación.*

Disponible en:

<http://congreso.pucp.edu.pe/alaic2014/wp-content/uploads/2013/12/GI1-LA-NUEVA-ALQUL.pdf>

Area Moreira, M. y González Gonzáles, C.S. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados.* *Educatio Siglo XXI*, 33(3),15-38

Area, Manuel; Pessoa Teresa (2012) *De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la web 2.0* *Revista Comunicar.* Revista científica de Comunicación y Educación © COMUNICAR 1134-3478; eISSN: 1988-3293; DOI: 10.3916/C38. Disponible en:

<https://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/01-PRE-12378.pdf>

Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

Bruner, A.; Jolly., K.& Sylva (1994) *Its role in development an evolution*, Traducido al español. *Jugar: Su papel en el desarrollo y la evolución.* Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/328486788_Play_its_role_in_development_and_evolution

Caillois, R. (2001) *Man, Play and games*. Traducido al español: M. Barash. *Los juegos y los hombres*. México. Fondo de la Cultura Económica.

Deterding, S., Dixon, D., Kahled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification* Disponible en:

<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.

Dewey. (1986), *Experiencia y educación*, *The Educational Forum*, 50: 3, 241-252,

Disponible en: <https://doi.org/10.1080/00131728609335764>

Díaz Barriga Arceo, F. (2003)

Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo.

Revista electrónica de investigación educativa. 5(2).

Recuperado de:

http://www.scielo.org.mx/schttp://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttex&pid=S16007-4041200300020011

Díaz-Delgado, Natalia (2018) *Gamificar y transformar la escuela*. Revista Mediterránea de Comunicación. 9(2): 61-73.

doi:10.14198/MEDCOM2018.9.2.24

Disponible en

<http://hdl.handle.net/10045/76608>

Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chena, (2014) *Didáctica de la gamificación en*

la clase de español, Editorial Edinumen, consultado el 14 de abril de 2021, en:

https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificación_didáctica.pdf.

Gaitán, V. (2013) *Gamificación: el aprendizaje divertido: En qué se basa esta técnica de*

aprendizaje. El modelo del juego funcional. Recuperado de

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion>

González, J.A., Olivares, S.A., García, E., & Figueroa, I.G. (2017). *Propuesta de*

gamificación en el aula: Uso de una plataforma para motivar a los estudiantes

del Programa Académico de Informático de la Universidad Autónoma de Nayarit.

Educatconciencia, 13(14), 70-79. Recuperado de <https://goo.gl/c7ETdB>

Gros. B (1997). *Diseño y programas educativos. Pautas pedagógicas para la*

elaboración de software. Barcelona. Ariel Educación.

Kaplún, G. (2005) *Aprender y enseñar en tiempos de Internet*. Formación profesional a

distancia y nuevas tecnologías Montevideo: (Trazos de la Formación, 26)

Libedinsky, Marta (2016) *La innovación educativa en la era digital*. 1º Edición. Buenos

Aires, Paidós.

Litwin, E. (2009) *Tecnologías educativas en tiempos de internet. Compilación*. 1º

Edición 2005. Buenos Aires, Amorrortu.

- Lozada, C.& Ávila, S. (2018)** *La gamificación de la educación superior: una revisión sistemática*. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16 (31) 97-124. Disponible en;
<http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Marín, Verónica (2015)**. La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa In: Digital Education Review,
Disponible en <http://greav.ub.edu.net>
- Navarro Martínez, G. (2017)**. *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando*. El caso de Kahoot. Opción, 33(83), 252-277. Recuperado de -
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Nisbet, J., y Shucksmith, I. (1987)**. *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana.
(Edición original: 1986).
- Olivia, Herbert Alexander (2016)** La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y reflexión. Disponible en
<http://hdl.handle.net/10972/3182>
- Pérez -López, I.J.; Rivera, E. y Trigueros, C. (2017)**. *La profecía de los elegidos: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 17 (66), 243-260 Recuperado de: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.66.003>

Pérez, A. y Florido,R.(2003) *Posibilidades y limitaciones de Internet*. Etic@net.

Disponible en:

<https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero2/Articulos/Posibilidades%20y%20limitaciones%20de%20Internet.pdf> [Consulta: 2021. mayo 10]

Piaget, J. (1986), *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.

Polo, M (2001) *El diseño instruccional y las tecnologías de la información y la comunicación*. Docencia Universitarias SADPRO- Universidad Central de Venezuela [Revista en Línea] 2 2). Disponible en:

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23541w/U2_Polo%20-%20El%20dise%C3%B1o%20instruccional%20y%20las%20TIC.pdf[consulta: 2021, mayo 10]

Romero Sandí, Hairol; Rojas Ramírez, Elvin (agosto de 2013).

La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning.

<http://www.laccei.org/LACCEI2013-Cancun/RefereedPapers/RP118.pdf>

Consultado el 15 de mayo de 2021. «La gamificación es la aplicación de mecánicas y dinámicas de juego en ámbitos que normalmente no son **lúdicos**».

Sans, A. G. (2008). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo. Revista RE - *Presentaciones, Periodismo, Comunicación y Sociedad*, Sans, A. G. (2008).

Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3129947>

Siemens, G (2004) *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.

Disponible en: [www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)

[Consulta: 2021, abril 27]

Siemens, G (2006). *Conociendo el conocimiento*. Traducido al español. Traducción de

Emilio Quintana, David Vidal, Lola Torres y Victoria A. Castrillejo [Grupo Nodos

Ele] Disponible en:

<http://davidal.es/wp-content/uploads/2020/09/Siemens.Conociendoelconocimiento.pdf>

Consulta: 2021, mayo 12]

Simoes, J.; Redondo, R.D.; y Vilas, A.F. (2013) *A social gamification framework for a*

K 6 learning platform. Traducido al español: *Un marco de gamificación social*

para una plataforma de aprendizaje K-6. Disponible en:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563212001574>. [Consulta:

2021, mayo 15]

Torres-Toukoumidis, A (2016). *Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana*. (Tesis doctoral)

Recuperado de <https://googl/KoX5uf>

Torres-Toukoumidis, A; Romero Rodriguez, J.M.; Pérez Rodriguez, M.A.; &

Björk, S. (2018). *Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning*

(E-MIGA) Revista Complutenses de Educación, 29 (1), 129-145

Disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/52117>

[Consultado 2021, 15 de mayo]

Turrent, A. (2004), El diseño instruccional y su importancia en la elaboración de materiales de apoyo didáctico. Disponible en: http://www.uls.edu.mx/~edudist1/nuevas_tecnologias/lecturas/modulo2/El%20instruccional.pdf [Consulta: 20021, mayo 17]

Universidad Empresarial Siglo 21-UESglo21(2019) Instituto Santa Ana. Descripción densa. Recuperado: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>

Universidad Empresarial Siglo 21-UESglo21(2019 S.F.) Plan de intervención. Líneas temáticas. Modelos de aprendizajes innovadores. Recuperado: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0>

Vygostki, L.S. (1979), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Grijalbo.

Anexos

Anexo 1

Presentación PPT: Gamificación

https://drive.google.com/file/d/14VGn9GrOHSIms62l_k17LRdzaur9153e/view?usp=sharing

Anexo 2

Evaluación GPS Gamificación

https://docs.google.com/forms/d/1l9Lac97mWXTQptQOsZaFDObhQiFR_AA1X4fawi9t

[Yak/edit](#)

Anexo 3

Evaluación final. Encuesta de opinión

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvcnzkuT1YvmF->

[Oxq6HHh7Mv1czul82HndWEIXSPZApZvBpg/viewform?usp=pp_url](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScvcnzkuT1YvmF-Oxq6HHh7Mv1czul82HndWEIXSPZApZvBpg/viewform?usp=pp_url)

Anexo 4

Tutoriales plataformas y aplicaciones

Canal de YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UCsY3xOEKlpXU8GxOoyZoRcw>