



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

**“La gamificación, estrategia didáctica innovadora mediada por TIC’s
para fortalecer prácticas pedagógicas”**

Autor: Claudia Liliana López

DNI: 17693373

Legajo: VEDU07273

Tutora: Magda Dávila

4 de julio de 2021

Índice

1.	Resumen	4
1.	Introducción	5
2.	Presentación de la Línea Temática	8
3.	Síntesis de la institución	8
3.1	Datos Generales	9
3.2	Historia	11
3.3	Misión	13
3.4	Visión	13
3.5	Valores Institucionales	13
4.	Delimitación del Problema	14
5.	Objetivos Generales y Específicos	19
5.1	Objetivo General	19
5.2	Objetivos Específicos	19
6.	Justificación	20
7.	Marco Teórico	22
7.1	La Sociedad del Conocimiento y la Información	22
7.2	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC`s)	23

	3
7.3 La Educación y las TIC's	24
7.4 El Nuevo Rol Docente	26
7.5 Aprendizaje Significativo. Proceso de enseñanza aprendizaje	28
7.6 Importancia de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo profesional docente. Innovación. Gamificación. Genially.	29
8. Plan de Trabajo	36
8.1 Desarrollo de las Actividades	44
8.2 Cronograma	53
8.3 Recursos	54
8.4 Presupuesto	55
8.5 Evaluación	56
9. Resultados esperados	61
10. Conclusión	62
Referencias	66

1. Resumen

La educación está siempre en búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje que permitan incluir las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) como apoyo al aprendizaje. Capacitar a los docentes es un desafío y una necesidad para garantizar una educación de calidad. En el I.P.E.M. N° 193 se identificó como problema: Trayectorias Escolares Incompletas, y las causas. El trabajo de intervención tuvo como propósito fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua con la gamificación, estrategia didáctica innovadora mediada por TIC, lo cual se logró por medio de un Ateneo de reflexión y capacitación.

Se desarrolló en cinco encuentros: la presentación; Gamificación como estrategia didáctica innovadora; Genially; elaboración de Proyectos del Área con estrategias didácticas de Gamificación mediadas por TIC; su presentación, y evaluación.

En conclusión, los docentes internalizaron el concepto de Gamificación y uso de la herramienta Genially diseñando nuevas estrategias didácticas mediadas por TICs, en trabajo colaborativo y reflexivo, con un enfoque constructivista, reinventando constantemente su forma de enseñar.

Al potenciar la Gamificación la interactividad y participación, por sus elementos y mecánicas de juego, y con la combinación de las TICs, surge una nueva forma de enseñar, promoviendo motivación, significatividad a los alumnos, haciéndolos partícipes en la construcción de sus aprendizajes, disminuyendo así el índice de abandono, repitencia, y por consiguiente las trayectorias escolares incompletas.

Se recomienda implementar capacitación, con asesores disciplinares y específicos en tecnologías, y seguir con evaluaciones como proceso para la revisión constante de las prácticas profesionales para establecer nuevas prioridades.

Palabras Claves: TIC. Didácticas Innovadoras. Gamificación. Herramienta Genially. Docente.

1. Introducción

El mundo cambia permanentemente y por supuesto la enseñanza con él. Con los avances tecnológicos en la informática y en las comunicaciones (TIC), estamos ante una nueva sociedad. La educación conlleva un nuevo concepto y un gran desafío para las instituciones educativas, sus docentes y estudiantes. Demanda una nueva forma de enseñar y aprender.

En el I.P.E.M. N° 193 José María Paz, Lengua es uno de los espacios curriculares con mayor índice de desaprobación, situación que conlleva el abandono y repitencia, entre otras cosas, ocasionando trayectorias escolares incompletas.

El Plan de Intervención para la institución elegida tiene como objetivo fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua con la gamificación, estrategia didáctica innovadora mediada por TIC.

En aras de una solución, la línea temática seleccionada es Modelos de Aprendizajes Innovadores. Como antecedentes interesantes analicé Trabajos Finales de Graduación realizados en la Universidad Siglo 21 y de tesis de doctorado de otra Universidad. Investigaciones que despertaron gran interés en el diseño del Plan de Intervención porque el

uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje sirven de gran apoyo a los docentes, fundamentalmente para motivar a sus alumnos y así incentivar el proceso de aprendizaje.

Se presenta síntesis de la institución: datos generales, historia y repercusión en su medio social, la misión y visión institucional, además de sus valores. Dichos datos aportan gran significatividad en el análisis previo al diseño del Plan de Intervención y Plan de Trabajo.

La delimitación del problema se especifica tras un análisis de la institución: sus necesidades, fortalezas y una Evaluación de la Gestión donde se aprecian datos estadísticos precisos que delimitan la problemática institucional relevados de los documentos de la Universidad Siglo 21 (2019).

El objetivo general del Plan de intervención y los objetivos específicos guían el desarrollo del Plan de Trabajo diseñado, es decir, lo que queremos lograr y cómo hacerlo.

La justificación especificando el porqué de la selección del tema, a quién va dirigido y los beneficios de la implementación del Plan.

En el marco teórico se aborda el problema delimitado, se fundamenta desde la teoría y análisis de referentes de aplicación. El marco teórico nos permite establecer criterios para el uso de la metodología a usar. como así también interpretar los resultados y formular las conclusiones.

El Plan de Trabajo al ser una herramienta para organizar y sistematizar información para el desarrollo de un Plan de Intervención, nos permite tener una visión del trabajo a realizar, objetivos, actividades, cronograma, recursos, presupuesto y evaluación.

En los resultados esperados se describe con una mirada crítica lo logrado, tras el cumplimiento de los objetivos establecidos en el Plan de intervención para la superación de la problemática delimitada. Asimismo, como recomendaciones para su mejora, entre ellas más capacitaciones con especialistas.

La conclusión, específica una mirada crítica del recorrido del Plan de intervención, sus limitaciones y fortalezas. Se demuestra que los objetivos son posibles y se recomiendan nuevas líneas de trabajo.

Finalmente, con las referencias citadas podemos demostrar la validez y solidez del Plan de Intervención que se realiza en el I.P.E.M. N° 193 José María para fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua con estrategias innovadoras.

Con mayor conocimiento sobre las TIC y su implementación, las clases son más novedosas e interesantes. El alumno muestra disposición con el uso de recursos tecnológicos porque les permite interactuar con la construcción de su propio aprendizaje. Se desata la imaginación y fluye la creatividad. Además de desarrollar pensamiento crítico y actitudes colaborativas.

Desarrollar clases innovadoras exige del docente un arduo trabajo reflexivo sobre sus prácticas. El trabajo en equipo, colaborativo y con compromiso, permite el fortalecimiento de sus prácticas, y la posibilidad de construir juntos propuestas de calidad que permiten superar la falta de motivación del alumno, reduciendo y los índices de desaprobación del espacio curricular Lengua, disminuyendo también el gran porcentaje institucional de trayectorias escolares incompletas.

2. Presentación de la Línea Temática

Los profesores y alumnos necesitan afrontar los nuevos retos en la educación, teniendo en cuenta que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) se convirtieron en un conjunto de recursos útiles en el proceso de enseñanza–aprendizaje para apoyar el quehacer de los docentes e incentivar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

“El aprendizaje real no está en el ‘cuánto’ sino en el ‘cómo’. No es el tiempo de exposición, sino la capacidad de relacionarse en el ámbito digital. No es la cantidad de pantallas que tienen alrededor, sino el acompañamiento que reciben” (Arroyo, 2017, párr.1).

Teniendo en cuenta a Arroyo (2017), se seleccionó la línea temática Modelos de Aprendizajes Innovadores, para el desarrollo de un Plan de Intervención en el I.P.E.M. N° 193 José María Paz de Saldán, donde la misma busca proporcionar estrategias didácticas al docente para acompañarlos durante el proceso de implementación de las TIC en la Educación actual. Es decir, a lograr un nuevo rol docente acorde a la Sociedad del Conocimiento y la Información, fortaleciendo una formación permanente en un desaprender para un aprender cómo algo cotidiano, a diseñar contenidos curriculares y recursos didácticos, a innovar en la Educación.

3. Síntesis de la institución

Ante todo, y teniendo en cuenta la línea temática seleccionada, un primer paso consiste en identificar y analizar la institución educativa elegida para el desarrollo del Plan de Intervención, y para ello, los datos generales, historia, misión, visión y valores, entre otras cosas, deben tenerse en cuenta para comprender la institución y sus necesidades, ya que ignorarlos influiría negativamente en la aplicabilidad y validez del Plan de Intervención. (Universidad Siglo 21, 2019).

3.1 Datos Generales

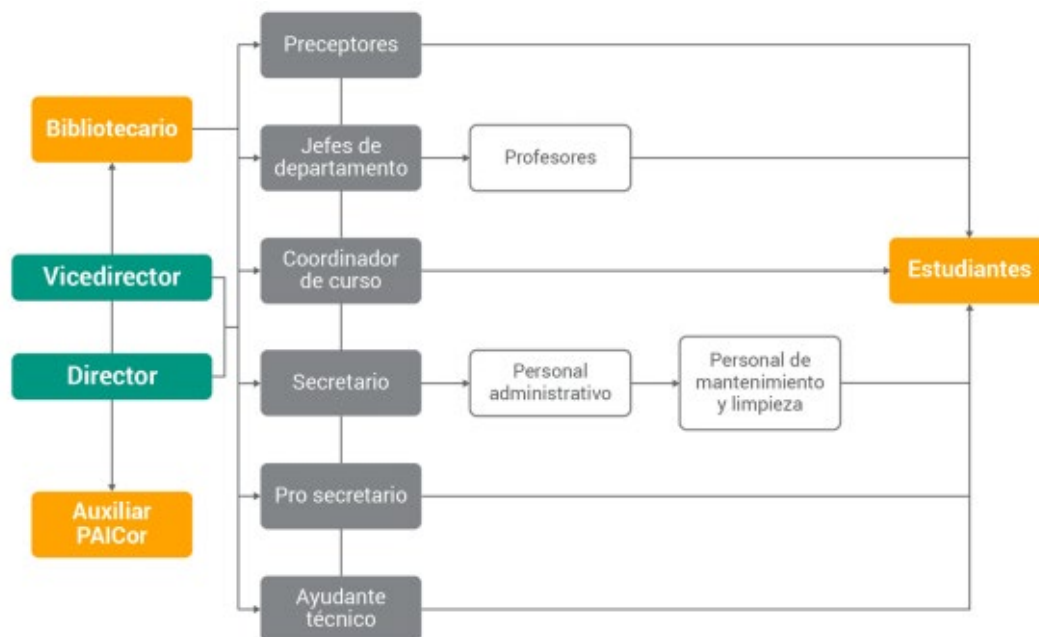
Según el informe acerca del Instituto I.P.E.M. N° 193 José María Paz, el cual contiene historia, estructura, estrategia, procesos, etc., proporcionado por la Universidad Siglo 21 (2019), el I.P.E.M. es una institución educativa de gestión pública, cuya sede se encuentra ubicada en la calle Vélez Sarsfield N° 647, en el centro de la localidad de Saldan, dependiente del Departamento Colón de la Provincia de Córdoba.

A nivel edilicio cuenta con edificio propio y una matrícula de 644 alumnos aproximadamente, distribuidos en turno mañana y tarde. Ofrece dos orientaciones educativas: Economía y Gestión; y Turismo. Funciona con 1 director y 1 vicedirector, un secretario, dos Coordinadores de cursos, 97 docentes, 2 ayudantes técnicos, 8 preceptores, 1 Administrador de Red, 2 Bibliotecarias, 4 personales de limpieza y 2 personales dependientes del Programa P.A.I.C.O.R., encargados del comedor escolar, además de un Kiosco.

En la institución se desarrollan diferentes Programas y Proyectos nacionales y provinciales que tienen por objeto enriquecer los aprendizajes de los estudiantes y garantizar una inclusión educativa plena.

La constitución de la comunidad educativa se organiza de la siguiente forma:

Imagen N° 1. Organigrama del I.P.E.M. N° 193 José María Paz



Fuente: Ponce, 2018 (citado en Universidad Siglo 21, 2019)

En cuanto a la localidad de Saldan es preciso tener presente que está localizada a 18 kilómetros de la Ciudad de Córdoba; se la considera una localidad dormitorio porque muchos de sus habitantes trabajan en otras ciudades cercanas. Posee una población de una cultura heterogénea producto de la inmigración extranjera e interna. Según CENSO 2010 cuenta con 10650 habitantes.

Las familias que conforman la comunidad educativa no poseen trabajos estables y en su mayoría pertenecen a estamentos sociales medios bajos. Las fuentes laborales más significativas son la construcción, el comercio, el servicio doméstico y los servicios municipales.

3.2 Historia

Con la información obtenida sobre el I.P.E.M. N° 193 José María Paz (Universidad Siglo 21, 2019), y para una mayor comprensión se rescatan los hitos más importantes de su historia: en el año 1965 un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad promueven la fundación de una escuela secundaria cuyo objetivo era evitar la dispersión de los adolescentes que culminaban el ciclo primario y emigraban a otras localidades para continuar con sus estudios. En 1966 comienza a funcionar como instituto privado en un edificio prestado por la Escuela Nogal Histórico, en horario vespertino. En el año 1971 se conforma el ciclo completo y se crea el centro de estudiantes, y en 1972 surge la competencia folklórica estudiantil.

En el año 1988 la escuela ingresa al ámbito provincial y su personal a depender de la Dirección General de Educación Secundaria, a partir de ahí su objetivo fue lograr la construcción de un edificio propio.

En 1993 se implementó la Ley Federal de Educación N° 24195, se determinó la implementación del CBU (Ciclo Básico Unificado) y el CE (Ciclo de Especialización) cuya orientación está vinculada a la competencia folklórica estudiantil, la que se transformó en símbolo y eje del proyecto institucional de la escuela y de la comunidad de Saldán.

En 1995 la escuela se traslada a sus instalaciones propias, y en 2003-2004 se produce la última etapa de concreción y reformas edilicias.

A partir del 2004 se comienzan a implementar los diferentes Programas educativos nacionales y provinciales con el objetivo de ofrecer mejor servicio a la comunidad entre ellos P.A.I.C.O.R (Asistencia Alimentaria), Pasantías Laborales, C.L.A.N (Capacidad Laboral de

Alcance Nacional), P.N.F.S (Programa Nacional de Formación Situada), C.A.J. (Centro de Actividades Juveniles), Plan Mejora, E.P.A.E. (Equipo Profesional de Acompañamiento Educativo); comenzando con la incorporación al Programa Nacional de Becas Estudiantiles.

En el 2008 la institución participó del Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE), con el que obtuvo equipamiento informático de primera generación.

En el año 2010 en el marco de la Ley Nacional de Educación N° 26206 la institución reelabora su proyecto educativo para dar respuesta a las nuevas exigencias de la sociedad.

En el 2014 el equipo de gestión apunta a fortalecer las trayectorias escolares trabajando en equipo y en forma colaborativa con todos los integrantes de la comunidad educativa.

Asimismo, en la actualidad se trabaja con Necesidades Educativas Derivadas de la Discapacidad (NEDD).

Por último, cabe destacar que el I.P.E.M. N° 193 José María Paz recorrió un amplio camino de esfuerzo hasta alcanzar lo que hoy ofrece como institución educativa de gestión pública. A lo largo de esos años se adaptó a los diferentes cambios propios de nuestro sistema educativo nacional y provincial, además de responder a las demandas de su comunidad: formar a los jóvenes con una salida laboral como personal de apoyo para la actividad comercial y de servicio de la comunidad. La cooperadora escolar y los padres siempre se han destacado por su participación y compromiso contribuyendo a través de los años para la construcción, ampliación y mejoras de la institución. Como institución educativa fue adaptándose siempre a los cambios de nuestra sociedad.

3.3 Misión

La misión del I.P.E.M- N° 193 José María Paz es propender hacia una formación integral y permanente de sus alumnos, aportándoles herramientas para el desarrollo crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio que abarca la educación en valores que apoyen la realización personal y en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como en la continuidad en estudios superiores.

La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. Se trata de afianzar el compromiso social, la comprensión de conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social, abordada de manera interdisciplinaria.

3.4 Visión

La visión de la institución refleja una escuela inclusiva, que fomenta el trabajo colectivo y colaborativo, abierta al diálogo, a promover la participación reflexiva y crítica ante problemáticas que se presenten.

3.5 Valores Institucionales

El I.P.E.M N° 193 José María Paz a través de sus objetivos institucionales plasmados en el P.E.I, promueve los valores de respeto, libertad, tolerancia, empatía, responsabilidad, conocimiento, sentido de pertenencia, igualdad, inclusión y honestidad.

4. Delimitación del Problema

Para empezar en la delimitación del problema, conviene especificar la información obtenida de la Evaluación del Plan Gestión 2017 del I.P.E.M. N° 193 José María Paz (Universidad Siglo 21, 2019), cuyo análisis descriptivo permitió detectar las siguientes problemáticas:

Tabla 1: Matrícula inicial y final, según Trayectoria escolar de los estudiantes del I.P.E.M. N° 193 José María Paz

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

Fuente: Giojala, 2017 (citado en Universidad Siglo 21, 2019).

Se observa en la comparación entre los períodos 2014 al 2017 la Categoría “Repitencia” en primer lugar con muy poca variación. En segundo lugar, la Categoría “Abandono” y, en tercer lugar, se destaca el aumento de alumnos aprobados en exámenes regulares.

Ahora bien, al ver el alto porcentaje de repitentes y trayectorias escolares incompletas, es preciso tener presente también estos datos:

Tabla 2: Cantidad de alumnos por asignatura y curso con materias previas del I.P.E.M. N° 193 José María Paz

Asignatura	1° año	2° año	3° año	4° año	5° año	Total
Matemática	13	31	45	9	16	114
Lengua	22	44	29	16	3	114
Educación Física	31	7	6	1	2	47
Sistemas de Información Contable	0	0	0	3	4	7
Inglés	18	22	15	0	0	55
Biología	5	2	0	1	0	8
Recursos Humanos	0	0	0	2	3	5
Formación para la Vida y el Trabajo	0	0	0	1	0	1
Plástica	4	0	2	1	0	7
Historia	0	14	10	16	2	42
Psicología	0	0	0	0	1	1
Ciudadanía y Participación	1	1	0	0	0	2
Química	0	3	9	0	3	15
Geografía	31	0	17	7	4	59
Tecnología	4	3	6	0	0	13
Física	13	0	14	4	4	35
Música	1	8	0	1	0	10
Totales	143	135	153	62	42	535

Fuente: Rojas, 2018 (citado en Universidad Siglo 21, 2019).

Según la descripción valorativa de la tabla 2, se aprecia en forma significativa que las asignaturas correspondientes a Matemática y Lengua cuentan con los índices más elevados como materias previas. Es decir, espacios curriculares con mayor dificultad en las trayectorias escolares.

Tabla 3: Tercera materia: cantidad de materias y estudiantes (Ciclo lectivo 2018)

Área	Materia	Cantidad de estudiantes	Total de estudiantes
Lengua y Literatura	Lengua Y Literatura 1°	8	19
	Lengua Y Literatura 2°	4	
	Lengua Y Literatura 3°	2	
	Lengua Y Literatura 4°	5	
Matemática	Matemática 1°	3	12
	Matemática 2°	2	
	Matemática 3°	3	
	Matemática 4°	2	
	Matemática 5°	2	
Ciencias Sociales Geografía	Geografía 1°	8	15
	Geografía 3°	3	
	Geografía 4°	4	
Lengua extranjera Inglés	Inglés 1°	1	5
	Inglés 3°	2	
	Inglés 4°	2	
Ciencias Sociales Historia	Historia 2°	5	11
	Historia 3°	3	
	Historia 4°	1	
	Historia 5°	2	
Ciencias Naturales	Física 1°	1	10
	Física 3°	3	
	Biología 1 °	4	
	Biología 2 °	2	
Espacio Optativo Institucional: Turismo	Turismo y Sociedad 4°	1	2
	Patrimonio Turístico 5°	1	
Administración	Sistemas de Información Contable 4°	1	2
	Sistemas de Información Contable 5°	1	
TOTAL DE ESTUDIANTES CON TERCERA MATERIA			76

Fuente: Rojas, 2018 (citado en Universidad Siglo XXI, 2019).

Por último, en la Tabla N° 3, se observa al espacio curricular de Lengua como una tercera materia que también ocasiona abandono de las trayectorias escolares de alumnos del instituto de referencia.

De hecho, el panorama institucional plantea un alto porcentaje de repitencia y abandono. Muchos alumnos con materias previas, tercera materia, bajo rendimiento académico, coloquios que deben rendir y no asisten.

La problemática identificada por la institución como central para ser abordada en el ciclo 2018, trayectorias escolares incompletas, preocupa a los actores de la comunidad educativa.

Obviamente este problema conlleva varias causas, las cuales tienen como efecto grupos numerosos con alto porcentaje de repitentes, pérdida de la matrícula en CO y desgranamiento del CB.

La directora de la unidad educativa acota que lo preocupante es la falta de interés del alumno, clave para entender la problemática institucional. Asimismo, los actores que componen la comunidad educativa en reflexión a las problemáticas mencionadas señalaron que fue un total despropósito finalizar con el Programa Conectar Igualdad y el Proyecto Mejora, ya que contribuían significativamente a las trayectorias escolares de los estudiantes. Además, la capacitación ofrecida facilitó el desarrollo de secuencias didácticas que incluyen a las tecnologías educativas. La ausencia de estos programas debilita la mejora de los aprendizajes de los jóvenes, tal como lo expresó la directora (Universidad Siglo 21, 2019).

Entonces, ante una sociedad del conocimiento y la información, y en donde el desarrollo tecnológico exige que los ambientes de aprendizajes en las unidades educativas se integren con las TIC's, y en una institución como el I.P.E.M. N° 193 donde está clara la falta

de interés del alumno, lo que ocasiona trayectorias escolares incompletas; se necesita abordar nuevas formas de trabajo, mucho más colaborativo, creativo, innovador que despierte en nuestros estudiantes la necesidad de ser protagonistas de su propio aprendizaje.

Planificar una intervención es proponer una acción, comprender el valor de que puede transformar la realidad proponiendo vías de resolución con respecto a problemas o necesidades reales y concretas. Para ello, vale interrogarse ¿Qué hacer para que los estudiantes tengan interés en las clases? ¿sean más activos? ¿más críticos? ¿más protagonistas de su propio aprendizaje?

Cabe mencionar como antecedentes de Modelos de Aprendizajes Innovadores el de Cortés Rincón (2016), quien realizó una investigación de Tesis de Doctorado en la Universidad Autónoma de Barcelona, España. El problema investigado “Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en instituciones de nivel básico y medio de la Ciudad de Bogotá (COL). Esta Tesis doctoral logró dar respuestas a los interrogantes planteados en la investigación y proponer nuevas rutas de investigación. Entre los objetivos centrales se encuentra una propuesta de formación que posibilite la gestión de conocimiento y de desarrollo profesional docente a partir de sus propias prácticas. La propuesta de esta tesis contribuyó a comprender la importancia del rol docente en el uso de las TIC en el aula.

Otro antecedente es el de Chirino (2017) quien realizó una investigación para su Trabajo Final de Graduación de la Carrera de Licenciatura en Educación de la Universidad Siglo 21. El tema de investigación “*El Proceso de Enseñanza mediado por TIC*” tomó como objetivo general identificar el valor que los docentes le dan a las TIC para la enseñanza y la forma de uso que hacen de las mismas en sus propuestas educativas. Presentó un diseño de

capacitación para docentes en el uso de las TIC y así lograr a largo plazo una implementación eficaz de las mismas. El enfoque que utilizó es el cualitativo. Esta investigación permitió dilucidar las relaciones entre las prácticas docentes y las TIC, base importante del desarrollo de la investigación del presente trabajo.

5. Objetivos Generales y Específicos

5.1 Objetivo General

Fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua del IPEM N° 193 José María Paz con estrategias didácticas innovadoras.

5.2 Objetivos Específicos

1. Desarrollar un ateneo de reflexión y capacitación en Gamificación como estrategia didáctica innovadora a través de la herramienta Genially.
2. Capacitar a los docentes del Área de Lengua en el manejo básico de la herramienta Genially y la Gamificación para el desarrollo de competencias específicas del Área.
3. Elaborar estrategias didácticas de Gamificación mediada por TIC's para el área de Lengua del I.P.E.M. N° 193.

6. Justificación

Las clases de Lengua tienen por objetivo generalmente conseguir que los alumnos aprendan a expresarse correctamente, a argumentar, a defender una opinión, a desarrollar competencias sólidas de expresión escrita y oral, y un espíritu crítico.

La realidad es que los alumnos no comprenden los textos básicos por lo que tienen en la mayoría de los casos bajo nivel en la asignatura, especialmente en lo que concierne a la ortografía, gramática, la expresión escrita y oral, revelando estas situaciones una terrible crisis educativa.

Normalmente las materias más complicadas en el Nivel Secundario siguen siendo Matemática y Lengua, como se releva en la Evaluación del Plan de Gestión 2017 en la institución I.P.E.M. N° 193 José María Paz, donde se presentan trayectorias escolares incompletas, elevado índice de repitencia, abandono, falta de interés, entre otras (Universidad Siglo 21, 2019).

Al reflexionar sobre estas problemáticas surge la propuesta de despertar el interés, motivando al alumno. Se escogió el Área de Lengua, espacio curricular con uno de los mayores índices de dificultad en el aprendizaje (Universidad Siglo 21, 2019).

Esto conlleva a que la labor docente debe centrarse en buscar la manera de motivar a sus alumnos, a progresar con una metodología diferente, con un enfoque más lúdico e individualizado; es decir una metodología que se centre en las necesidades específicas de cada alumno y que las aborde de manera dinámica y efectiva.

Las TIC's son la innovación educativa del momento, permiten al docente y estudiantes cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estos. Facilitan el diseño y aplicación de nuevos modelos pedagógicos, más flexibles y adecuados a los intereses y necesidades de los estudiantes. Los docentes y la directora del I.P.E.M. N° 193 reconocen la importancia de las TIC's en educación y solicitan capacitación.

En esta instancia es necesario potenciar la práctica docente, por esta razón nace como propuesta la utilización de la gamificación como estrategia didáctica innovadora que permite fortalecer los procesos de enseñanza- aprendizaje mediante el juego en el ámbito educativo en las clases de Lengua.

El poder del juego es algo que no se debe desestimar, son para divertir y entretener, por lo tanto, se convierte en un potente recurso educativo, por esto se eligió Genially como herramienta tecnológica que ofrece una gran cantidad de recursos para aplicar la gamificación, para potenciar el aprendizaje y la enseñanza. En síntesis, permite crear experiencias gamificadas a través de presentaciones interactivas, infografías o crear experiencias de aprendizaje basadas en el juego, en las que el estudiante no sólo escucha o mira, sino que también interactúa y busca contenido oculto convirtiendo las ideas en experiencia.

Finalmente, y en correspondencia a lo desarrollado precedentemente, se diseña un Ateneo de reflexión y capacitación en gamificación como estrategia didáctica innovadora a través de la herramienta Genially, dirigido a los docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz.

Optimizar los aspectos pedagógicos y didácticos con la incorporación de las nuevas tecnologías, reformular reflexivamente proyectos para fortalecer las trayectorias escolares de los estudiantes, y reforzar la capacitación de los docentes permitirán abordar nuevas formas de trabajos colaborativos en equipo, fundamental para el desarrollo de metodologías innovadoras, lo que mejoraría la motivación de los estudiantes generando verdaderos aprendizajes significativos.

Trabajar en equipo, pensar y reflexionar sobre las prácticas docentes, compartir experiencias y planificar diseños pedagógicos flexibles mediados por TIC a través de recursos didácticos innovadores, que respondan al contexto seleccionado y ofrezcan aprendizajes significativos y de calidad, acordes a intereses y necesidades de los alumnos es la meta.

7. Marco Teórico

7.1 La Sociedad del Conocimiento y la Información

Nos encontramos en un mundo globalizado, donde la información circula a gran velocidad. En esta sociedad se desarrolla una gran comunicación, producida justamente por la presencia generalizada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Es aquí, que aparecen los nuevos conceptos de sociedad de la información y sociedad del conocimiento.

La Sociedad de la información es aquella que nos brinda el desarrollo tecnológico necesario para agilizar, alivianar y optimizar las comunicaciones, permitiéndonos producir, almacenar, publicar y consumir mensajes en los más variados formatos. Mientras que la sociedad del conocimiento estaría dada por el uso crítico y con sentido, de la información que se ofrece en diversos medios, tomando sólo lo que se quiere y se necesita, relegando aquello que se considera innecesario o incluso perjudicial.

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación surgen para optimizar dinámicas de producción de riquezas, pasando de la industrialización a la tecnologización, de la economía basada en los productos, a la economía basada en los servicios. Este panorama ha generado adeptos y opositores, pero en ambos casos reconocen como límite la “brecha digital”, concepto que remite al sector social marginado de los beneficios y ventajas que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En esta sociedad, la economía del futuro es la del conocimiento, como materia prima de una nueva forma de producción que atraviesa todos los sectores económicos y genera un efecto multiplicador en la competitividad, como resultado de las prestaciones y comunicaciones en red.

7.2 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC`s)

“Aquellas tecnologías que nos facilitan las actividades cotidianas, así como el acceso a la información con independencia de su tipo y ubicación”. (Cukierman, 2009, p. 6).

Las TIC son herramientas y entornos claves en la Sociedad de la Información y el Conocimiento, orientadas a garantizar la difusión y el aprovechamiento de la información y el conocimiento. Son en la actualidad las herramientas más propagadas y utilizadas por usuarios de todas partes del mundo y de diferentes clases sociales, profesiones y con

diferentes fines. Pero, este gran colectivo de usuarios no siempre sabe o conoce el alcance y las dinámicas de este tipo de tecnologías presente en la vida diaria. A estos usuarios se los puede caracterizar agrupándolos en tres tipologías, según el modelo de Cukierman (2009):

- ✓ Los usuarios que sólo necesitan conocer el procedimiento básico para poder operar las TIC's, un conocimiento de tipo funcional.
- ✓ Los usuarios que desean conocer técnicamente el funcionamiento de las TIC, un conocimiento más en profundidad de la tecnología.
- ✓ Los usuarios que deben hacer uso profesional de las TIC y que, por lo tanto, requieren conocer en profundidad la funcionalidad, alcance, dinámica de este tipo de tecnología. En este último grupo está el docente.

En el uso de las TIC los más influenciados son los jóvenes. Han crecido en una era de hiperconexión, viendo los dispositivos electrónicos como algo normal, que forman parte de su vida cotidiana. Utilizan cualquier dispositivo tecnológico mejor que los padres. Sus usos los acompañan durante su crecimiento y a medida que lo hacen van adaptando más y más cosas del entorno tecnológico a sus vidas. Gran parte de su vida social transcurre por la interacción mediante redes sociales como facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp entre otras.

7.3 La Educación y las TIC's

La educación es el eje vertebral y la guía que nos permite avanzar desde la llamada sociedad de la información hacia una sociedad del conocimiento más justa y democrática.

Surge una nueva sociedad, dinámica, intercomunicada, global y transparente, donde el cambio es moneda común. Los cambios se dan rápidamente al ritmo de los vertiginosos

avances científicos y de acuerdo con las pautas del nuevo contexto socioeconómico de alcance mundial.

La información pasa a ser un bien de consumo. Las tecnologías de la información y comunicación condicionan la economía y la información, es controlada por las condiciones del mercado. Los cambios afectan profundamente todos los ámbitos de la actividad económica, cultural y social de cada país.

Nace una nueva sociedad donde la calidad, la gestión y la velocidad de la información se convierten en factor clave de la competitividad tanto para el conjunto de los oferentes como para los demandantes. Los cambios son tan intensos, que nos están conduciendo a una nueva era la sociedad de la información, o sociedad del conocimiento.

La educación y la enseñanza deben enfrentar un nuevo desafío, superar el acto informativo y hacer que trascienda en conocimiento, fomentando la formación de sujetos críticos que sean capaces de discernir entre lo necesario y lo que no es, entre lo bueno y lo malo. En síntesis, la educación asumiría la función de lograr transformar la Sociedad de la Información en una buena Sociedad del Conocimiento, en donde cada uno pueda decidir sobre lo que es conveniente para sí mismo haciendo uso con sentido, de las tecnologías de la Información y la Comunicación y no, un consumo acrítico de la misma.

El desarrollo tecnológico está determinando una revolución en el campo de la educación. La aparición de los nuevos sistemas operativos ha eliminado las barreras de entrada en la utilización de las herramientas informáticas, la red internet como medio de comunicación y la introducción del hipermedia están suponiendo una transformación en la actividad docente. (Vilaseca Requena, 2005, p.77).

En este contexto están nuestras escuelas, necesitamos docentes con un perfil amplio, versátil, con conciencia sobre sus deberes y responsabilidades, con formación teórica profunda, con habilidades profesionales desarrolladas, sistematizadas y creatividad, que desarrollen en el alumno la capacidad intelectual y habilidades que le permitan ser protagonista de sus propios aprendizajes.

Profesionales que deberán continuar su formación durante toda su vida, para adaptarse con facilidad a los cambios.

7.4 El Nuevo Rol Docente

La sociedad de la información vive un desarrollo acelerado y constante, constituyéndose en retos para los docentes y sus prácticas. Las TIC abren nuevas vías de aprendizaje y modifican el rol docente, le quitan el monopolio del saber con el desafío de convertirse en facilitadores, orientadores o tutores capaces de guiar y sostener la actividad constructiva de los alumnos.

El Informe de la UNESCO revela:

Las nuevas tecnologías exigen que los docentes desempeñen nuevas funciones, y también requieren nuevas pedagogías y nuevos planteamientos de la formación docente (...) lograr la integración de las TIC en el aula dependerá de la capacidad de los docentes, estructurar el entorno del aprendizaje de forma no tradicional, fusionar las nuevas tecnologías con nuevas pedagogías y fomentar clase dinámicas en el plano social, estimulando

la interacción cooperativa, el aprendizaje en colaboración y el trabajo de grupo (UNESCO, 2008, p. 12).

La necesidad del cambio en las instituciones educativas demanda la integración de los constantes avances tecnológicos en materia de educación, y ese cambio se va materializado a través de la inserción de las TIC en todas las actividades áulicas.

Es innegable la presión que el nuevo manejo de la información y la comunicación ejerce sobre las actividades educativas. Al comprobar que toda actividad humana está afectada por los avances tecnológicos, es la educación formal la que debe preocuparse de la formación de sus estudiantes en la tecnología. Para ello, primero debemos asumir un nuevo rol docente, seguro de los beneficios, ventajas y limitaciones que nos da la Tecnología como recursos didácticos, asumiendo su importancia en la adquisición del conocimiento y las rutas de acceso facilitando todo proceso de adquisición del conocimiento y su reproducción. El docente del siglo 21, entre otras cosas, debe evaluar, diagnosticar y rehabilitar el conocimiento, generar nuevos escenarios formativos, motivar el aprendizaje, facilitar su gestión administrativa y tutorial. En síntesis, el desarrollo cognitivo, la adquisición, generación y transmisión del conocimiento.

Además, comprender que las TIC tienen ventajas y desventajas tanto para los docentes como para los alumnos, los jóvenes han nacido y crecido bajo la influencia del desarrollo tecnológico (nativos digitales), pero no todos tienen acceso a internet o las computadoras. Mientras que los profesores pueden tener gran acceso, pero en muchos casos son condicionados porque no crecieron con la influencia de la tecnología. Como es lógico, alguien que no nació ni creció en un ambiente tecnológico tendrá mayor resistencia a su integración como herramienta cotidiana. En el caso de los docentes se podría percibir una

resistencia natural a los cambios tecnológicos y una tendencia a continuar utilizando los métodos tradicionales para la transmisión de los conocimientos. Las consecuencias de esa actitud conllevan complicaciones no solo para el estudiante y la unidad educativa, sino también para toda la sociedad.

Por ello, es muy importante familiarizar al docente en la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, garantizando su formación profesional en las TIC como recursos didácticos aplicados a sus prácticas y finalmente al tratarse de la adaptación del ámbito educativo tradicional a uno inclusivo con las TIC, los docentes deberán, en cierto modo, desaprender sus maneras tradicionales e incorporar nuevas pedagogías.

7.5 Aprendizaje Significativo. Proceso de enseñanza aprendizaje

En cuanto a aprendizaje significativo entendemos aquel en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe. Sustantiva quiere decir no literal, que no al pie de la letra, y no arbitraria significa que la interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con algún conocimiento específicamente relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende. (Moreira, 2012).

Es decir, supone la revisión, modificación y enriquecimiento de los esquemas de conocimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos. Nuestros alumnos como sujetos activos desarrollan hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en los estudios, así como actitudes de confianza, sentido crítico, iniciativa

personal, curiosidad, interés y creatividad en su propio proceso de aprendizaje. En definitiva, la capacidad para aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

La concepción constructivista del aprendizaje significativo se basa así, en los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las interacciones entre los tres elementos básicos: alumno, contenidos de aprendizaje y profesor. Al referirnos a procesos de enseñanza desde un enfoque constructivista estamos aludiendo a la construcción del conocimiento, es decir, el conocimiento como una interacción entre la nueva información que se presenta y el conocimiento previo. Aprender es construir modelos para interpretar la información que recibimos del exterior, e interiorizarla de forma significativa.

En definitiva, nuestras instituciones deben promover los procesos de crecimiento personal de nuestros alumnos, respetando la cultura a la que pertenecen, sus intereses y necesidades. Asimismo, y como profesionales de la educación es nuestro deber revisar nuestras prácticas docentes y fortalecerlas a través de estrategias didácticas innovadoras que respondan a los cambios de nuestra sociedad.

7.6 Importancia de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo profesional docente. Innovación. Gamificación. Genially.

La tecnología ha demostrado su efectividad en el campo de la educación, y de manera más específica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Las TIC's cambiaron la naturaleza de la enseñanza y el aprendizaje, a pesar de la resistencia que puede surgir de los usuarios. El amplio acceso y uso frecuente de las nuevas tecnologías en la profesión docente

conduce, obligatoriamente, a pasar de las clases con énfasis en las actividades del profesor a la inclusión de medios interactivos de aprendizaje centrados en el estudiante.

El nuevo desafío del docente del siglo XXI es aprender a llevar las TICs al aula y usarlas en post del aprendizaje de los alumnos y en el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas.

Sin duda las nuevas tecnologías pueden aportar medios para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre otras cosas; pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios.

Lo educativo siempre es lo importante, no lo tecnológico. Sólo el uso de las TIC's no da solución al aprendizaje y menos, generan innovación educativa. No seremos ni mejores ni peores profesores, ni más motivación o rendirán mejor nuestros alumnos. Sí el método o estrategia didáctica y las actividades que se planifican son las que promueven un tipo u otro de aprendizaje.

Nuestros alumnos deben hacer cosas con la Tecnología. El uso de las TIC's debe integrarse al proceso de enseñanza habitual. Como lo expresa Burbules (2014):

Las nuevas tecnologías digitales como he intentado mostrar, pueden jugar un rol crucial en esta instancia; pero el cambio más grande que intento describir no depende de ninguna tecnología, sino de un cambio en el pensamiento sobre cómo las oportunidades de aprendizaje se hacen significativas y relevantes para aquel que aprende (p.4).

Articular enseñanza con innovación es posible, como lo sostiene Segal (2012) “Hay mucho para aprender y dejar permear por las dinámicas y los modos de las nuevas tecnologías “(p. 14).

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

El concepto de innovación basada en la tecnología parte de las dificultades que se encuentran en los procesos de adopción de la tecnología en el aula. La innovación debe ser percibida como algo nuevo, tanto para los alumnos como para los docentes.

Los alumnos del I.P.E.M. N° 193 José María Paz poseen un alto índice de dificultades en el espacio curricular de Lengua: trayectos escolares incompletos, materia previa, materia que conlleva al abandono escolar. Situación que preocupa tanto al equipo directivo como a docentes. Es necesario buscar soluciones, y entre ellas revisar las prácticas docentes, y fundamentalmente, motivar a los alumnos en aras de revertir la problemática institucional.

Los alumnos que se interesan en el trabajo escolar dedican tiempo, compromiso y esfuerzo en la tarea que se les asigna y es porque sienten que tiene un significado para ellos que va más allá de su valor instrumental. Justamente las prácticas docentes mediadas por TIC's a través de recursos didácticos innovadores permite a los alumnos un mayor nivel de implicancia y participación activa y más aún si las aplicaciones o servicios están diseñadas

contemplando las preferencias y gustos de los alumnos. También aportan en la lucha contra el abandono escolar y la deserción.

La navegación hipertextual a través de WWW es una experiencia distinta para cada uno de los alumnos implicados por lo que, en la misma aula, no se producirá un ritmo y secuencia de aprendizaje homogénea y unívoca para todos. Ello exige al docente el desarrollo de una metodología más flexible y una atención individualizada a cada alumno o grupo trabajo (Area Moreira, 2001; 4).

Hoy, la implementación de nuevas metodologías más flexibles, la consideración de las necesidades del alumno y del grupo son retos para el docente, considerando lo que dicen los docentes del I.P.E.M. N° 193 se necesita capacitación (Universidad Siglo 21, 2019).

Evidentemente no se trata de un mero cambio “rol docente” sobre el cual suele insistirse hasta la saciedad -sino de un cambio profundo del propio modo escolar: no hay posibilidad de que los docentes asuman un nuevo rol profesional en el marco de un orden escolar atrasado, rígido y jerárquico, pensado para los docentes ejecutores no para docentes reflexivos, deliberantes, creativos, autónomos (Torres, 2001, s/n).

El I.P.E.M. N° 193 José María Paz es una institución que promueve una escuela inclusiva, que fomenta el trabajo colectivo y colaborativo, abierta al diálogo, a promover la participación reflexiva y crítica ante problemáticas que se presenten. Con un equipo directivo y docentes, que condice con la visión institucional. En este contexto se aplicará el Plan de Intervención que nos ocupa.

Las trayectorias escolares incompletas del I.P.E.M. N° 193 José María Paz necesitan ser solucionadas. Según Greco (2015) “son recorridos que los sujetos realizan inscriptos en marcos institucionales, se producen porque un conjunto de gestos, de procesos, de organizaciones, de tiempos y espacios, palabras y pensamientos tienen lugar” (p. 247).

Centrarnos en la problemática de los alumnos del Área de Lengua nos permite la intervención con propuestas pedagógicas y recursos didácticos seleccionados. Los docentes necesitan capacitarse.

Por ello diseñar un Ateneo como dispositivo formativo es lo correcto porque en concordancia con Alen, (2013) el ateneo es uno de los dispositivos de desarrollo profesional que redundan en el incremento del saber implicado en la práctica a partir del abordaje y la resolución de situaciones singulares que la desafían en forma constante, permitiendo con esta propuesta, un uso reflexivo permanente de las TIC's, revisión de la práctica docente del área de Lengua, proponiendo actividades, que al docente le facilite el proceso de diseñar estrategias de enseñanza utilizando las tecnologías de la comunicación en la enseñanza y el aprendizaje.

La capacitación institucional y colectiva permite dar rumbo y continuidad. Los docentes afirman que los cursos aislados, sin conexión a la práctica y sobre distintos temas de la implementación en TIC's no permiten generar innovaciones duraderas.

El estudiante cumple un rol protagónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello el docente debe planificar recursos didácticos novedosos. Potenciar la práctica docente es una prioridad por esta razón nace como propuesta la utilización de la gamificación como estrategia didáctica innovadora que permite fortalecer los procesos de enseñanza-

aprendizaje mediante el juego en el ámbito educativo. La gamificación simplemente son instrucciones de juegos que se aplican a cualquier contexto.

Según Kapp (2012), emplear la ludificación sirve para crear comunidades de aprendizajes (..), la gamificación es una técnica significativa que ayuda a potenciar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La misma, es considerada como una estrategia didáctica y motivacional; fomenta ambientes atractivos, donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. Aplicada en educación busca superar la educación tradicional y establecer nuevos parámetros de aprendizaje, a través del juego. El proceso de enseñanza aprendizaje se convierte en significativo, con motivación y donde los alumnos se sienten comprometidos ante el aprendizaje.

El nuevo reto de las escuelas y por ende de los docentes es adaptar las metodologías educativas a la nueva realidad social, adecuando los procesos de enseñanza aprendizaje a las características, necesidades e intereses de los alumnos.

Con la implementación de la gamificación el docente se vuelve guía que resuelve las dudas concretas y basar la educación en un juego permite que los conceptos se asimilen progresivamente y superen dificultades. Al igual que en un juego, se mantiene la motivación del alumno, y es a través de esta motivación que se adquieren nuevos conocimientos.

Los docentes, tienen un rol importante en la educación de los estudiantes, con el uso de las técnicas de gamificación en el aula se desarrollan competencias cognitivas superiores, y se constituyen en proceso de transformación de las prácticas didácticas, haciéndose necesaria por ello, la actualización y formación permanente de los docentes, para

que sean capaces de responder a las demandas actuales y a los cambios que se producen en la sociedad y, en las aulas que requieren de nuevas estrategias, metodologías o procesos de innovación educativa.

La gamificación ayuda a desarrollar el pensamiento computacional, obliga a aplicar la lógica y permite resolver problemas, y superar retos, mejorando el rendimiento escolar.

Finalmente, se implementa la gamificación como estrategia didáctica innovadora a través de la herramienta Genially, dirigida a los docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz.

Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Es una herramienta con prestaciones más avanzadas. Dispone de plantillas y galerías de imagen para hacer el trabajo más fácil, pero también permite insertar imágenes propias o externas, textos, audios de SoundCloud y Spotify, vídeos de YouTube, fotos de Flickr, Instagram, Facebook, etc. (...). Las características principales son la animación, la interactividad y la integración de diferentes contenidos. Genially dispone de cuatro modelos dependiendo del usuario: para corporaciones, para medios, para diseñadores y para educación. Además, puede ser gratuita o de pago, dependiendo de las necesidades de cada uno. Una de las diferencias entre la versión de pago y la gratuita es que permite descargar las presentaciones en PDF o HTML5 y decidir si las presentaciones son públicas o privadas (Wikipedia, 2016. s/n).

Los alumnos deberían sentirse más motivados por un entorno escolar donde la tecnología desempeña un papel relevante. Los entornos de aprendizaje ricos en tecnología

hacen que los alumnos cambien de actitud, porque les exigen que asuman mayor responsabilidad en su aprendizaje, que utilicen la investigación y también sus capacidades de colaboración, de dominio de la tecnología y de solución de problemas.

8. Plan de Trabajo

El diagrama o una gráfica del Plan de Trabajo me permite organizarlo y a simple vista observar su desarrollo estratégico en una secuencia lógica.

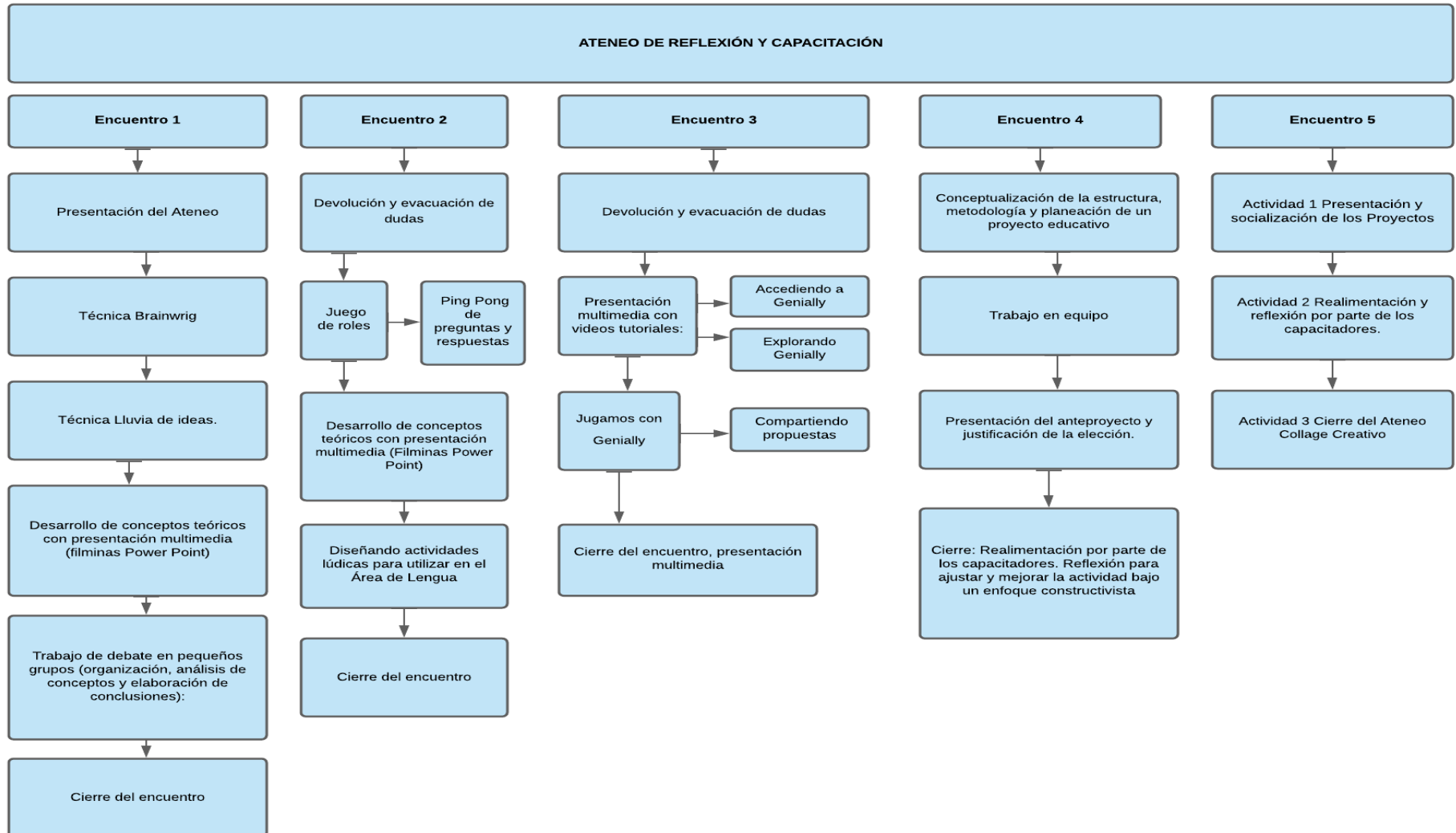
El desarrollo del Plan de intervención dirigido a docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz tiene por objetivo fortalecer sus prácticas pedagógicas con estrategias didácticas innovadoras a través de la implementación de un Ateneo de reflexión y capacitación en la gamificación mediada por TIC.

Asimismo, la propuesta se diseña a partir de la delimitación de un problema institucional: trayectorias escolares incompletas y donde el espacio curricular de Lengua tiene uno de los índices mayores de abandono y repitencia.

Se apunta a motivar a los alumnos en la asignatura, a cambiar el estilo de aprendizaje y a promover un nuevo rol docente.

El Ateneo cuenta con cinco encuentros semanales, los días viernes y con una duración de dos horas reloj.

Imagen 2. Diagrama de desarrollo del Ateneo de reflexión y capacitación para docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz



Fuente: Elaboración propia (2021).

Tabla N° 4 Plan de Trabajo: Objetivo General.

Plan de trabajo	
Objetivo general	Fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua del IPEM N° 193 José María Paz con estrategias didácticas innovadoras.

Fuente: Elaboración propia (2021).

Tabla N° 5 Primer Encuentro: objetivos específicos, actividades, responsables, recursos y tiempo.

Objetivos específicos	Primer Encuentro			
	Actividad	Responsables	Recursos	Tiempo
Desarrollar un Ateneo de reflexión y capacitación en gamificación como estrategia didáctica innovadora a través de la herramienta Genially.	<p>Actividad 1. Presentación del Ateneo.</p> <p>Actividad 2 Técnica Brainwrig</p> <p>Actividad 3 Técnica Lluvia de ideas.</p> <p>Actividad 4 Desarrollo de conceptos teóricos con presentación multimedia (filminas Power Point):</p> <p>Actividad 5 Trabajo de debate en pequeños grupos (organización, análisis de conceptos y elaboración de conclusiones):</p> <p>Actividad 6 Cierre del encuentro</p>	<p>Asesor Capacitador</p> <p>Licenciado en Educación</p>	<p>Programa de del Ateneo (Tríptico)</p> <p>Power Point</p> <p>Proyector</p> <p>Biromes</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Cartulinas</p> <p>Cinta adhesiva</p> <p>Cuadernillo</p> <p>Marcadores de colores</p>	2 horas

Fuente: Elaboración propia (2021).

Tabla N° 6 Segundo Encuentro: objetivos específicos, actividades, responsables, recursos y tiempo.

Objetivos específicos	Segundo Encuentro			
	Actividades	Responsables	Recursos	tiempo
Implementar un Ateneo de reflexión y capacitación en Gamificación como estrategia didáctica innovadora	<p>Actividad 1: Devolución y evacuación de dudas</p> <p>Actividad 2: Juego de roles</p> <p>Subactividad 2.1. Ping Pong de preguntas y respuestas</p> <p>Actividad 3 Desarrollo de conceptos teóricos con presentación multimedia (Filminas Power Point):</p> <p>Actividad 4 Diseñando actividades lúdicas para utilizar en el Área de Lengua</p> <p>Actividad 5 Cierre del encuentro</p>	<p>Asesor Capacitador</p> <p>Licenciado en Educación</p>	<p>Power Point</p> <p>Pantalla Proyector</p> <p>Notebook</p> <p>Biromes</p> <p>Post-it de colores</p> <p>Cuadernillo (Bitácora)</p>	2 horas

Fuente: Elaboración propia (2021).

Tabla N° 7 Tercer Encuentro: objetivos específicos, actividades, responsables, recursos y tiempo.

Objetivos específicos	Tercer Encuentro			
	Actividades	Responsables	Recursos	tiempo
<p>1.Capacitar a los docentes del Área de Lengua en el manejo básico de la Herramienta Genially y la Gamificación para el desarrollo de competencias básicas del Área.</p> <p>2.Elaborar estrategias didácticas de Gamificación mediadas por TIC para el Área de Lengua.</p>	<p>Actividad 1 Devolución y evacuación de dudas.</p> <p>Actividad 2 Presentación multimedia con videos tutoriales: Genially, la herramienta que da vida a los contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subactividad 2.1. Accediendo a Genially ● Subactividad 2.2. Explorando Genially <p>Actividad 3 Jugamos con Genially</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Subactividad 3.1. Compartiendo propuestas <p>Actividad 4 Cierre del encuentro, presentación multimedia</p>	<p>Asesor Capacitador Licenciado en Educación</p> <p>Asesor Capacitador Especialista en informática</p>	<p>Cuadernillo (Bitácora)</p> <p>Power Point</p> <p>Pantalla Proyector</p> <p>Videos Tutoriales. Capturas de pantalla</p> <p>Notebooks según cantidad de asistentes</p>	<p>2 horas</p>

Fuente: Elaboración propia (2021).

Tabla N° 8 Cuarto Encuentro: objetivos específicos, actividades, responsables, recursos y tiempo.

Objetivos específicos	Cuarto Encuentro			
	Actividades	Responsables	Recursos	tiempo
1.Elaborar estrategias didácticas de Gamificación mediadas por TIC para el Área de Lengua	<p>Actividad 1 Conceptualización de la estructura, metodología y planeación de un proyecto educativo</p> <p>Actividad 2 Trabajo en equipo.</p> <p>Actividad 3 Presentación del anteproyecto y justificación de la elección.</p> <p>Actividad 4 Cierre: Realimentación por parte de los capacitadores. Reflexión para ajustar y mejorar la actividad bajo un enfoque constructivista.</p>	<p>Asesor Capacitador</p> <p>Licenciado en Educación</p> <p>Asesor Capacitador</p> <p>Especialista en informática</p>	<p>Notebooks</p> <p>según cantidad de asistentes</p>	2 horas

Fuente: Elaboración propia (2021).

Tabla N° 9 Quinto Encuentro: objetivos específicos, actividades, responsables, recursos y tiempo.

Objetivos específicos	Quinto Encuentro			
	Actividades	Responsables	Recursos	tiempo
1-Elaborar estrategias didácticas de gamificación mediadas por TIC para el Área de Lengua	<p>Actividad 1 Presentación y socialización de los Proyectos</p> <p>Actividad 2 Realimentación y reflexión por parte de los capacitadores.</p> <p>Actividad 3 Cierre del Ateneo Collage Creativo</p>	<p>Asesor Capacitador</p> <p>Licenciado en Educación</p> <p>Asesor Capacitador</p> <p>Especialista en informática</p>	<p>Notebooks</p> <p>según cantidad de asistentes</p> <p>Smart TV</p> <p>Pendrive</p> <p>Power Point</p> <p>Proyector</p>	2 horas

Fuente: Elaboración propia (2021).

8.1 Desarrollo de las Actividades

Objetivo General del Plan de Trabajo

- Fortalecer las Prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz.

Destinatarios: Docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz.

Observación: Con el desarrollo de las actividades de los cinco encuentros y la cumplimentación de los objetivos específicos se alcanza el objetivo general.

Las actividades desarrolladas en cada encuentro logran el objetivo específico enunciado.

Encuentro N° 1

Objetivo específico:

- Desarrollar un Ateneo de reflexión y capacitación en gamificación como estrategia didáctica innovadora a través de la herramienta genially.

Desarrollo de la Actividad

Actividad 1. Presentación del Ateneo de reflexión y capacitación: el capacitador dará inicio al Ateneo a las 9 horas, el viernes 6 de agosto del corriente año, en el Salón de Multimedia de I.P.E.M. N° 193 José María Paz. Con el arribo de los asistentes se les proporciona un tríptico informativo: Objetivos, temas a desarrollar y tiempo. El capacitador hace la presentación oficial. **Tiempo estipulado 10 minutos.**

Actividad 2 Técnica Brainwritg: se procede a distribuir a los docentes hojas de colores y biromes. La hoja contiene una frase incompleta “Ateneo es.... y sirve para ...”; deberá ser completada solo con una palabra. **Tiempo 5 minutos.**

El capacitador organización ayuda de las respuestas la definición de Ateneo y su función, en el pizarrón, luego se desarrolla una puesta en común. El capacitador solo es un guía en la construcción del aprendizaje. El objetivo en reflexionar sobre el Ateneo como un recurso didáctico innovador, en cual interjuegan procesos de comprensión, análisis y reflexión de la práctica docente. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 3 Técnica de lluvia de ideas: se continúa el encuentro con la aplicación de la técnica, con una pregunta disparadora ¿Qué son las TIC? ¿Por qué usarlas en el aula? El objetivo es incentivar la reflexión de los docentes sobre las TIC y su impacto en la Educación. El capacitador guía la temática hacia una puesta común, plasmando en la pizarra los aportes. **Tiempo 15 minutos.**

Actividad 4 Desarrollo de conceptos teóricos con presentación multimedia (filminas Power Point): se enciende la pantalla digital para comenzar la disertación por el capacitador, retomando lo desarrollado con anterioridad y completando los siguientes conceptos: La sociedad del conocimiento y la Información. Tecnologías de la Información y la Comunicación. La Educación y las TICs. El nuevo rol docente. Aprendizaje significativo. Procesos de enseñanza -aprendizaje. **Tiempo 20 minutos.**

Break 10 minutos

Actividad 5 Trabajo de debate en pequeños grupos (organización, análisis de conceptos y elaboración de conclusiones): se organizan a los asistentes del Ateneo en pequeños grupos para el análisis y reflexión de la temática expuesta. Se les da pauta de trabajo

una vez conformado los grupos, deberán nombrar un coordinador y buscar alguna forma de exponer sus conclusiones (mapas conceptuales, cuadros de doble entradas etc.). **Tiempo 20 minutos.**

Cada coordinador deberá exponer sus conclusiones. **10 minutos.**

Nuevamente el capacitador retoma las conclusiones y refuerza conceptos. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 6. Cierre del encuentro: finalizado el cierre de las conclusiones se procede a explicar a los docentes la utilización de la Técnica Evaluativa Diario o Bitácora. Se dan las consignas para que los evaluados completen lo solicitado. **Tiempo 10 minutos.**

Con esta evaluación se persigue el registro de la forma en que se va desarrollando el encuentro, con el propósito de dar seguimiento al proceso, al alcance de las actividades, a su participación en ellas y en la dinámica de los grupos y fundamentalmente lo aprendido.

El alumno deberá registrar:

Conceptos vistos en clase: Conceptos desarrollado brevemente

Dudas:

Comentarios: sobre actividades, expectativas, metodología.

Tiempo total del encuentro: 2 horas

Encuentro N° 2

Viernes 13 de agosto del 2021

Objetivo específico:

- Desarrollar un Ateneo de reflexión y capacitación en Gamificación como estrategia didáctica innovadora.

Actividad 1: Devolución y evacuación de dudas: el capacitador retomará el primer encuentro proporcionando la devolución del Diario o Bitácora y procediendo a la evacuación de dudas y refuerzo de los conceptos desarrollados en primer encuentro. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 2 Juego de roles: el capacitador proporciona cada 2 asistentes un Post-it de color con una situación a ser representada a través de la dramatización. **Tiempo 15 minutos.**

Subactividad 2.1. Ping Pong de preguntas y respuestas: el profesional encargado de la capacitación, concluidas las dramatizaciones improvisadas, continua con una serie de preguntas ¿qué hicieron en el juego? ¿cómo se sintieron? Qué es un juego? ¿Beneficios de jugar? El juego como motivador. El objetivo es hacer reflexionar al docente sobre el juego. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 3 Desarrollo de conceptos teóricos con presentación multimedia (Filminas Power Point): se enciende la pantalla digital para comenzar la disertación por el capacitador para desarrollar los conceptos teóricos: ¿Qué es la gamificación? Características. La Gamificación en el aula? Beneficios. “La innovación”. La Gamificación como estrategia didáctica innovadora. **Tiempo total 20 minutos.**

Break: 10 minutos.

Actividad 4 Diseñando actividades lúdicas para utilizar en el Área de Lengua: El capacitador a través de una filmina recuerda a los docentes las dificultades en el Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 y el problema para abordar en el ciclo 2018 (Universidad Siglo 21, 2019). **Tiempo 5 minutos.**

Con la información brindada y ya conocida por los asistentes del Ateneo se solicita trabajar en grupos pequeños, por ejemplo, docentes del área de Lengua del 1° año al 3° año y los de 4° año al 6° año para en colaboración y compartiendo experiencias, diseñen recursos didácticos lúdicos considerándolos como parte de posibles proyectos en el Área. **Tiempo 30 minutos.**

Finalizado el tiempo los grupos expondrán sus propuestas. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 5 Cierre del encuentro: finalizado el cierre de las conclusiones se entrega el Diario o Bitácora para completar consignas sobre el segundo encuentro. **Tiempo 5 minutos.**

Con esta evaluación se persigue el registro de la forma en que se va desarrollando el encuentro, con el propósito de dar seguimiento al proceso, al alcance de las actividades, a su participación en ellas y en la dinámica de los grupos y fundamentalmente lo aprendido.

El alumno deberá registrar:

Conceptos vistos en clase: Conceptos desarrollado brevemente

Dudas:

Comentarios: sobre actividades, expectativas, metodología.

Tiempo total del encuentro: 2 horas

Encuentro N° 3

El tercer encuentro es el viernes 20 de agosto del 2021.

Objetivo específico:

- Capacitar a los docentes del Área de Lengua en el manejo básico de la Herramienta Genially y la Gamificación para el desarrollo de competencias específicas del Área.
- Elaborar estrategias didácticas de Gamificación mediadas por TIC para el Área de Lengua.

Desarrollo de la Actividad

Actividad 1 Devolución y evacuación de dudas: el capacitador retoma el segundo encuentro proporcionando la devolución del Diario o Bitácora y procediendo a la evacuación de dudas que se presentaron y reforzándolo desarrollado en encuentro 2. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 2 Presentación multimedia con videos tutoriales: Genially, la herramienta que da vida a los contenidos: Con videos educativos el capacitador presenta Genially, la herramienta que da vida a los contenidos. **Tiempo 5 minutos.**

Subactividad 2.1. Accediendo a Genially: el capacitador indica a los docentes desde un video tutorial como acceder a Genially. Luego les indica abrir sus computadoras personales y proceder a registrarse. **Tiempo 10 minutos.**

Subactividad 2.2. Explorando Genially: el capacitador especialista en informática invita a los docentes a explorar la herramienta, sus plantillas y opciones libremente. El capacitador actúa como guía y evacua dudas que se presentan en la exploración a Genially. **Tiempo duración 25 minutos.**

Break: 10 minutos.

Actividad 3 Jugamos con Genially: el capacitador indica buscar en Genially recursos propuestos para alguna temática en el Área de Lengua u otra Área, observar las secuencias y su desarrollo. Luego diseñar actividades cortas para sus alumnos utilizando las plantillas que Genially les ofrece. **Tiempo total 30 minutos.**

Subactividad 3.1. Compartiendo propuestas: los docentes deberán proyectar la actividad propuesta a sus colegas, además de compartir dificultades y ventajas que observan en la elaboración e implementación de la actividad diseñada para sus alumnos de Lengua. **Tiempo 25 minutos.**

Actividad 4 Cierre del encuentro, presentación multimedia: el capacitador con una filmina comparte instrumento de evaluación Rúbrica a ser utilizado a partir de ahí y hasta finalización del Ateneo e informa que vía Drive se encuentra a disposición de todos. **Tiempo 5 minutos.**

Tiempo total del encuentro: 2 horas.

Encuentro N° 4

El cuarto encuentro es el viernes 27 de agosto del 2021.

Objetivo específico:

- Elaborar estrategias didácticas de Gamificación mediadas por TIC para el Área de Lengua-

Actividad 1 Conceptualización de la estructura, metodología y planeación de un proyecto educativo: el capacitador retoma en forma oral los conceptos más

importantes del Ateneo y recuerda también las problemáticas del Área de Lengua. Propone elaborar proyectos con contenidos transversales específicos del Área en grupo a través de un trabajo colaborativo. Los proyectos no pueden excederse de tres miembros. En los proyectos se deberán utilizar estrategias didácticas de Gamificación mediadas por TIC y Genially como herramienta.

Se comparte a los docentes por Drive un modelo de Proyecto a seguir, condiciones y fecha de presentación. **Tiempo 10 minutos.**

Actividad 2 Trabajo en equipo: Con las consignas especificadas se armarán grupos de no más de tres integrantes para la elaboración de un proyecto educativo. Los capacitadores actuarán como guías en el desarrollo del proyecto. **Tiempo 60 minutos**

Break: 15 minutos.

Actividad 3 Presentación del anteproyecto y justificación de la elección: cada grupo asigna un coordinador que explica el tema seleccionado, justificación de la temática, selección de herramientas a usar, y avances del diseño de la propuesta. **Tiempo 20 minutos.**

Observación: el capacitador guía en forma constante las dos últimas actividades, aclarando la metodología de trabajo y despejando dudas.

Actividad 4 Realimentación por parte de los capacitadores. Reflexión para ajustar y mejorar la actividad bajo un enfoque constructivista. Los capacitadores concluyen la clase con lo más importante de lo expuesto y ponen a disposición modos de consultas sobre los avances del proyecto, dudas y bibliografía complementaria **Tiempo 10 minutos**

Los capacitadores ponen a disposición modos de consultas sobre los avances del proyecto, dudas y bibliografía complementaria. Tiempo **5 minutos**. Se recuerda consultar Rúbrica evaluativa.

Tiempo total del encuentro: 2 horas.

Encuentro N° 5

El quinto encuentro es el viernes 3 de septiembre con la finalización y muestras de los proyectos elaborados en el Ateneo.

Objetivo:

- Elaborar estrategias didácticas de gamificación mediada por TIC's para el área de Lengua del I.P.E.M. N° 193.

Desarrollo de las Actividades

Actividad 1 Presentación y socialización de los Proyectos: Cada grupo presenta su proyecto con contenidos transversales en el Área de Lengua. Explican ventajas y dificultades que tuvieron. Socializan con sus pares. Utilizan el Smart Tv y computadora.

Tiempo 60 minutos.

Actividad 2 Realimentación y reflexión por parte de los capacitadores. Con una batería de preguntas a los docentes uno de los capacitadores sintetiza la exposición de los proyectos y se invita a los docentes a compartir sus proyectos y grabarlos en sus computadoras. **Tiempo 15 minutos.**

Break: 15 minutos.

Actividad 3 Cierre del Ateneo Collage Creativo: proyección de un collage digital.

La idea del collage es captar la atención de los alumnos y en este caso de los asistentes del Ateneo para así terminar de reforzar conceptos de Gamificación como estrategias didácticas innovadoras, mediadas por TIC.

Mostrarles cómo vivieron su propia construcción de aprendizaje, pero fundamentalmente, llevarlos a entender que jugar divierte, gusta y motiva. Con el juego se aprende. **Tiempo 20 minutos.**

Finalmente se recuerda la presentación de los proyectos en Word y cómo enviarlos. Se pacta devolución de la Evaluación a través de la Rúbrica. **Tiempo 10 minutos**

Tiempo total del encuentro: 2 horas

8.2 Cronograma

Tabla N° 10 Cronograma: Encuentros: Días de la semana y tiempo de duración.

Encuentro	Tiempo	AGOSTO																SETIEMBRE					Destinatarios				
		Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4					Semana 1					
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L		M	M	J	V
Encuentro N° 1	02:00 horas																										Docentes del área de Lengua
Encuentro N° 2	02:00 horas																										
Encuentro N° 3	02:00 horas																										
Encuentro N° 4	02:00 horas																										
Encuentro N° 5	02:00 horas																										

Fuente: Elaboración propia (2021).

8.3 Recursos

Tabla N° 11: Recursos para implementación y desarrollo del Ateneo para docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz

Humanos	Materiales	Contenido	Económico
Profesores Área Lengua Asesor Capacitador Licenciado en Educación Asesor Capacitador Especialista en Informática	Salón de usos múltiples. Netbooks Smart TV Pendrive Proyector Pantalla Programa de Trabajo del Ateneo (tríptico) Post-it de colores Power Point Biromes Hojas de colores Cartulinas Cinta adhesiva Cuadernillos (Bitácoras) Marcadores de colores	Material de Estudio (cartilla resumida sobre contenidos académicos del Ateneo) Videos temáticos Video Tutorial Collage creativo digital Filminas Power Point	Aportes de la Cooperadora Escolar

Fuente: Elaboración propia (2021).

8.4 Presupuesto

Tabla 12: Presupuesto de Ateneo de Reflexión y Capacitación para docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz-

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO	GASTO TOTAL
Honorarios del Asesor capacitador (Licenciado en Educación)	1	7500 pesos	
Honorarios de Asesor (Especialista en Informática)	1	7500 pesos	
Gastos de librería (cuadernillos)	10	500 pesos	
Gastos de librería (lapiceras, cartulinas, marcadores de colores, cinta adhesiva, Post-it de colores)		1000 pesos	
Hojas A4	1 resma	600 pesos	
Gastos de impresión de resumen de conceptos teóricos y Tríptico	10 juegos	800 pesos	
Gastos de cafetería	5 encuentros	1500 pesos	
GASTO TOTAL	-----	-----	19400 PESOS

Fuente: Elaboración propia (2021).

8.5 Evaluación

Los instrumentos evaluativos seleccionados son la rúbrica y el Diario o Bitácora.

Rúbrica:

Son guías precisas que permiten valorar los aprendizajes y los productos realizados. Además de ser una matriz de valoración, donde se establecen los criterios y los indicadores de competencia. A través de ella, los evaluados pueden mejorar su desempeño al saber claramente qué se espera de ellos, porque permite mayor precisión, confiabilidad y objetividad al momento de calificarlos, como también el desarrollo del pensamiento crítico.

El instrumento evaluativo Rúbrica se implementará como evaluación de proceso a lo largo del desarrollo de las actividades del encuentro 3, 4 y 5 y se hará su devolución una vez corregida la última presentación.

Con la Rúbrica se evaluarán los objetivos específicos de los encuentros 3, 4 y 5. Con las actividades estipuladas en ambos encuentros se espera el logro de los objetivos específicos determinados.

Tabla 13: Rúbrica Evaluativa

Aspectos generales	Puntos	Dimensiones		
Manejo de TIC. La gamificación y conocimiento de herramienta genially	45	Detalle	Calificación	¿Cómo se piensa la dimensión?
		Adquirió destrezas para el manejo de la TIC en general.	Hasta 10 puntos	Los ítems están presentes en su totalidad o Parcialmente/los ítems no aplican para el proyecto.
		Demostró agilidad en el manejo de la herramienta genially	Hasta 10 puntos.	
		Desarrolló habilidad para diseñar y ejecutar proyectos con recursos didácticos de gamificación mediados por TIC.	Hasta 10 puntos	
		Participó en cada encuentro con propuestas y argumentos claros.	Hasta 5 puntos	
		Identificó características de la Gamificación	Hasta 10 puntos	
Proyectos específicos en el Área de Lengua	45	Demostró apropiación de las estrategias didácticas de la gamificación.	Hasta 10 puntos	
		Elaboró secuencias creativas en el proyecto.	Hasta 5 puntos	
		Reconoció instrucciones básicas en el proyecto analizado en Ateneo.	Hasta 10 puntos	

		Aplicó correctamente instrucciones en el proyecto elaborado en equipo para el Área de Lengua.	Hasta 10 puntos	
		Demostró compromiso en confección del proyecto colaborativo.	Hasta 10 puntos	
Estructura y presentación.	10	Presentó el proyecto en el formato y tiempo solicitado.	Hasta 10 puntos	Los ítems están presentes en su totalidad o parc. /los ítems no aplican p/ el proyecto.

Fuente: Elaboración propia (2021).

Diario o Bitácora:

Es una técnica que se usa para la autoevaluación, en el Ateneo sirve tanto para la autoevaluación del alumno como del docente. Es un instrumento evaluativo de enfoque formativo.

Permite que los evaluados escriban en un espacio determinado, las dudas, los aspectos que le causaron confusión y comentarios u opiniones sobre lo aprendido.

El fin del uso de este instrumento es mejorar los aprendizajes de los alumnos del Ateneo, así como el proceso de enseñanza aprendizaje.

Una de sus ventajas es la visualización del progreso académico, de actitudes, capacidades y habilidades. Además de la conducción a una reflexión permanente.

El instrumento se aplicará al cierre del encuentro 1 y 2, con sus respectivas devoluciones en el encuentro posterior. Con el Diario se evaluarán los objetivos específicos de los encuentros 1 y 2 y, finalmente con las actividades estipuladas en ambos encuentros se espera el logro de los objetivos específicos determinados.

Se aplica el registro a partir de las siguientes consignas:

El alumno deberá registrar

Diario para la clase de:

Día

Conceptos vistos en clase: desarrollarlos brevemente

Dudas:

Comentarios: sobre actividades, expectativas, metodología.

Sugerencias

Observación: ideas para ser consideradas por los alumnos:

“Lo que me intriga es.....”

“Una de las preguntas que quiero hacer es.....”

“Otro punto de vista es.....”

“Estoy confundido/a acerca de.....”

“Entonces significa que.....”

9. Resultados esperados

Con el desarrollo del Ateneo de reflexión y capacitación para fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua del I.P.E.M. N° 193 José María Paz, se espera que:

- Reflexionen sobre el uso de las TIC en Educación y su nuevo rol como docentes, para así, abordar las prácticas pedagógicas del área de Lengua, con nuevas formas de trabajo, en equipo, más colaborativo, dinámico, creativo, crítico e innovador. Siempre dispuesto al cambio, y fundamentalmente atentos a incentivar la motivación en sus alumnos y la necesidad de ser protagonistas de sus propios aprendizajes.
- Con la capacitación, incrementen el nivel básico de conocimientos, habilidades y actitudes en gamificación como una estrategia innovadora, a través de la herramienta tecnológica Genially.
- Elaboren estrategias didácticas de gamificación mediadas por TIC en colaboración con colegas del Área, para incorporarlas periódicamente a los procesos de enseñanza-

aprendizaje, con el objetivo de fortalecer las trayectorias escolares de los alumnos y superar la falta de motivación.

- Con el uso de recursos didácticos mediados por TIC muestren al alumno nuevas características de sus objetos de enseñanza, y además a través de estos medios experimenten el conocimiento como un verdadero aprendizaje significativo.
- Con la reflexión sobre sus prácticas pedagógicas en equipo, en colaboración y con compromiso fortalezcan, y construyan juntos propuestas didácticas de calidad, que disminuyan la falta de motivación del alumno y reduzcan los índices de desaprobación del espacio curricular Lengua, superando así el gran porcentaje institucional de trayectorias escolares incompletas.
- Con la incorporación de la gamificación como estrategia didáctica innovadora mejore la oferta educativa.
- Promover en la institución el desarrollo de circuitos tecnológicos y de redes de trabajo colaborativo, teniendo como base las TIC.
- Capacitación permanente y asistencia situada.
- Con la implementación de herramientas tecnológicas se desarrolle la cultura digital de docentes y estudiantes.

10. Conclusión

Hoy, en educación, los docentes se enfrentan a las TIC como desafíos en sus prácticas pedagógicas. Es cierto, que ya no se puede enseñar de la misma manera ni aprender de la misma forma. Nuestros estudiantes y profesores deben asumir nuevos roles acordes a la demanda de la sociedad actual y en consecuencia a necesidades educativas nuevas.

La implementación del Plan de Acción del I.P.E.M. N° 193 José María Paz, surge a partir de la delimitación del problema institucional: trayectorias escolares incompletas, ocasionadas entre otras cosas, por la falta de motivación de los alumnos, situación relevada por la Evaluación del Plan Gestión institucional 2017, según informe sobre el instituto de referencia, proporcionado por la Universidad Siglo 21 (2019).

En este contexto, Lengua aparece con uno de los mayores índices de desaprobación, abandono y repitencia. Por ello, surge la Propuesta del Plan de intervención con el objetivo de fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Área de Lengua con la implementación de estrategias didácticas innovadoras que promuevan aprendizajes significativos para los alumnos del instituto educativo, y superar así entre otras cosas la falta de motivación, abandono, repitencia.

Con el desarrollo del Ateneo de reflexión y capacitación, y la implementación de una metodología activa, se promueve en el docente, protagonismo en la construcción de su propio aprendizaje. Además de ofrecerles didácticas innovadoras como la gamificación mediada por TIC.

Con la cumplimentación de las diferentes actividades del Ateneo, los docentes comprenden que la gamificación funciona en educación porque a todos nos gusta jugar, alcanzar objetivos, ganar y obtener premios. También comprueban que con la combinación de las TIC surge una nueva forma de enseñar, muy interesante para los alumnos y más significativa para ellos, despertándoles la necesidad de ser protagonistas de sus propios aprendizajes.

Con el uso de metodologías innovadoras el docente puede reinventar constantemente su forma de enseñar y así las clases se convierten en más atractivas, motivadoras y creativas.

Los alumnos al estar motivados son felices y se vuelven protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Encuentran una nueva forma de aprender y de lograr metas en las diferentes materias, siempre activos, valorando el trabajo en equipo con sus pares y disfrutando al máximo el tiempo de sus clases.

Las limitaciones del plan sugerido por los mismos asistentes, es el corto tiempo de desarrollo de la capacitación, a pesar del escaso tiempo que les queda entre sus obligaciones laborales y el respeto al tiempo propio necesario para la construcción de sus aprendizajes, requieren mayor asistencia profesional, con asesores disciplinares y específicos en Tecnologías.

Como fortaleza institucional la predisposición tanto del equipo directivo como de los docentes de aprender estrategias innovadoras, en este caso la gamificación mediada por TIC, la capacitación y la puesta en práctica de lo aprendido es valorable por ser un requisito de éxito en lo que se desea alcanzar.

Asimismo. el trabajo en equipo de la comunidad educativa que caracteriza al I.P.E.M. N° 193 es fundamental para el desarrollo de metodologías innovadoras. Al desarrollar un proyecto disciplinar o interdisciplinar necesitas organizarlo, coordinarlo con tus compañeros para llevarlo a cabo y que llegue a tus alumnos como trabajo organizado, pensado y consensuado. Así lo demuestran los proyectos de los docentes de Lengua como resultado de lo aprendido en el Ateneo.

Los docentes comprenden que el uso de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje constructivistas que conlleva el uso de las TIC potencian la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas.

La evaluación de lo aprendido y su aplicación no debe sólo circunscribirse a un tiempo determinado sino ser un índice constante de implementación en las metas institucionales para establecer nuevas propuestas innovadoras y fundamentalmente reflexionar sobre sus prácticas. Además de ver a la evaluación como proceso que permite la revisión y establecer con ello nuevas prioridades.

Referencias

- Alen, B. (2013). Los ateneos: un dispositivo de acompañamiento a los docentes noveles. En Alen, B. Castellano, R., Hevia Rivas, R., Ramírez, J. Alliaud, A. *Desarrollo profesional de formadores para el acompañamiento pedagógico de docentes noveles* (pp. 11-24). Montevideo: ANEP, Konrad Adenauer-Stiftung.
- Arroyo, L. (2017). El diario de la educación. Recuperado de: <https://eldiariodelaeducacion.com/2017/03/01/el-futuro-de-la-educacion-3-premisas-para-la-discusion-tecnologica/>
- Burbules, N.C. (2014). *Los significados de aprendizaje ubicuo*. Archivos analíticos de políticas educativas. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275031898105.pdf>
- Chirino, C. (2017). *El proceso de enseñanza aprendizaje mediado por TIC*. Universidad Siglo XXI, Salta. Recuperado de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/13737/CHIRINO%20CLAUDIA%20NOEMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cortés, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC*. Universidad Autónoma de Barcelona, España. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2016/hdl_10803_400225/acr1de1.pdf
- Cukierman, U. (2017). Trabajo final de graduación. *El proceso de enseñanza aprendizaje mediado por TIC*. Universidad Siglo 21.

- Educación, M. d., & Comunicación, M. d. (2018). *Estrategias de Innovación Educativa y Uso de las TIC para el Aprendizaje (Étic@)*. Recuperado de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/co_5012.pdf
- Genially. (2021, 19 de marzo). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Genially&oldid=134108025>.
- Greco, M. (2015). Las trayectorias educativas desde la perspectiva de una psicología educacional contemporánea. *En VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII. Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-015/450.pdf>
- Hernández, R.M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Moreira, M. (s/f). *Usos y prácticas con medios y materiales en el contexto escolar. De la cultura impresa a la cultura digital*. Recuperado de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_42/nr_477/a_6370/6370.pdf.
- Moreira, M. A. (25 de marzo de 2012). *¿Al final. ¿Qué es Aprendizaje Significativo?* *Quirriculum*, 30.
- Segal, A. (2012). Nuevas tecnologías y enseñanza de las ciencias sociales a partir de algunas ideas. En Daniel Goldin, Marina Kriscautzky, Flora Perelman, 2012, *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas* (pp. 337-364).

- Torres, R. (2000). *La profesión docente en la era de la informática y la lucha contra la pobreza*. Recuperado de <http://www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/rosa.pdf>
- UNESCO (2007). Recuperado de https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2017/02/Normas_UNESCO_sobre_Competicencias_en_TIC_para_Docentes.pdf.
- UNESCO (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC`s en educación en América Latina y el Caribe*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticesp.pdf>.
- UNESCO (2014). *Innovación Educativa. Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente”*. Recuperado de <https://repasopcmasumet.files.wordpress.com/2018/09/artunesco-innovaciones-educativas-e-metodologic3ada-4-innov-educ.pdf>
- Universidad Siglo 21 (2019). *Instituto Provincial de Enseñanza Media IPEM N° 193 José María Paz*. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/users/5491/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org>
- Vilaseca Requena, J. (2005). *La enseñanza de la Economía mundial y las nuevas tecnologías en Duart, J.M.y Sangrá, A. (Compiladores) “Aprender en la virtualidad” – Gedisa Editorial, 2005, pág.77).*