



Carrera de Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Modelos de aprendizajes innovadores

Recursos didácticos y estrategias metodológicas para gamificar el aula para los docentes del ciclo Básico del I.P.E.M. 193

Alumna: Grisolia, Ana Laura

Legajo: VEDU12645

DNI: 29206611

Tutor: Soria, Sandra del Valle

Río Grande, 2 de mayo de 2021

Índice

1.	Resumen.....	3
2.	Introducción.....	4
3.	Capítulo 1	5
3.1	Presentación de la línea temática.....	5
3.2	Presentación de la Institución.....	7
3.2.1	Datos generales:.....	7
3.3	Delimitación del problema	12
4.	Capítulo 2	14
4.1	Objetivos:	14
4.1.1	Objetivo general	14
4.1.2	Objetivos específicos	14
4.2	Justificación.....	15
4.3	Marco Teórico	17
4.3.1	Constructivismo socio-cultural.....	17
4.3.2	Constructivismo cognitivo	18
4.3.3	Constructivismo de Ausubel	18
4.3.4	Innovación educativa y TIC en Europa	20
4.3.5	Innovación educativa y TIC en Latinoamérica	20
4.3.6	Innovación educativa y TIC en Argentina	21
4.4	Categorías de análisis.....	22
5.	Capítulo 3	24
5.1	Plan de trabajo	24
5.2	Tabla 1: Plan de actividades.....	24
5.2.1	Tabla 2: Secuencia didáctica	26
5.3	Cronograma	31
5.3.1	Tabla 2: Diagrama de Gantt	31
5.4	Recursos materiales y técnicos:.....	31
5.5	Recursos humanos:	32
5.6	Presupuesto:.....	32

5.7 Evaluación:.....	32
6. Capítulo 4.....	33
6.1 Resultados esperados	33
7. Conclusión.....	35
8. Referencias	37
9. Anexos	40

1. RESUMEN

Las nuevas TIC son un medio con el cual se puede innovar y generar entornos significativos para motivar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Este plan de intervención está destinado al I.P.E.M. N° 193 “José María Paz”, ya que, por lo que se pudo observar en los datos generales, los estudiantes del Ciclo Básico tienen mayor cantidad de materias previas comparado al Ciclo Orientado, generando la necesidad de brindar a los docentes del Ciclo Básico recursos didácticos y estrategias metodológicas para implementar propuestas innovadoras para mejorar las prácticas áulicas con el fin de motivar a los estudiantes en sus aprendizajes y así disminuir la cantidad de materias previas en sus trayectos escolares. Se posiciona en un Enfoque Constructivista, donde se busca que los aprendizajes sean significativos, recuperando y partiendo de los saberes previos y teniendo en cuenta los entornos en los cuales actualmente los estudiantes están inmersos.

Las actividades propuestas están diseñadas para que los docentes puedan vivenciar y visitar las didácticas lúdicas dejadas de lado en la enseñanza en el nivel medio, se espera que se genere un ambiente colaborativo y grato, donde puedan aprender, aplicar e incorporar los contenidos de los cuatro talleres, rompiendo con los esquemas tradicionales de enseñanza.

Palabras claves: Innovación educativa y TIC, Aprendizaje significativo, Recursos didácticos, estrategias metodológicas, motivación.

2. INTRODUCCIÓN

El plan de intervención está dividido en cuatro capítulos, los cuales, se resumen en lo siguiente:

El Capítulo 1, aborda la presentación de la línea temática modelos innovadores de aprendizajes para el I.P.E.M. N° 193, en la que, los recursos y las TIC son las mediadoras de aprendizajes significativos. También se presenta la institución y se brinda los datos generales para delimitar los destinatarios y la necesidad detectada para realizar la propuesta.

El Capítulo 2, se plantea el objetivo general y los objetivos específicos, la justificación donde se relacionan las demandas de la sociedad, las nuevas tecnologías y las necesidades que se generan en los procesos educativos y el marco teórico con el que se posiciona en el enfoque constructivista de Ausubel, se continúa con una secuencia que describe el desarrollo de la Innovación Educativa y las TIC partiendo de Europa, luego en Latinoamérica y por último en Argentina. También se plantean las categorías de análisis.

El Capítulo 3, tiene el desarrollo del plan de trabajo en el que se trata la propuesta con el Equipo de Gestión, se definen los destinatarios, el lugar, la secuencia didáctica con sus respectivas actividades y el cronograma con el diagrama de Gantt, los recursos humanos y materiales y tecnológicos. También, el presupuesto con los costos de la capacitación y se indica los instrumentos de la evaluación, la cual se realizará de manera colaborativa con todos los participantes de la capacitación.

Y para finalizar, en el Capítulo 4 se describen los resultados esperados del plan de intervención.

3. CAPÍTULO 1

3.1 PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA

La escuela está atravesada por constantes cambios y transformaciones, en este sentido, se incluye la innovación educativa, en la cual, “pasar de una escuela generada para las necesidades del siglo XVIII a una que responda a las del siglo XXI está requiriendo una gran transformación, plena de innovaciones, a través de las cuales deben removerse, desde la base, los cimientos del viejo paradigma” (...) “Una innovación en este momento implica saltar de paradigma, pasar de las reglas de juego que conocimos, con las que fuimos educados y formados, con las que hasta ahora nos hemos movido profesionalmente, a nuevas maneras de hacer las cosas, que deben ser inventadas otra vez.” (Aguerrondo y Xifra, 2002)

Las propuestas pedagógicas mediadas por las TIC generan un entorno de aprendizaje innovador. Dicen Lugo y Kelly (2011)

“en este contexto, la integración de las TIC en los sistemas educativos puede funcionar como ventana de oportunidad para la superación del paradigma pedagógico tradicional hacia nuevas maneras de enseñar y aprender. Se hace necesaria una mirada crítica sobre la tecnología que ponga sobre el tapete la perspectiva pedagógica que defina el para qué se desea incluir las TIC y, más aún, cómo se hará esa integración para lograr una educación de calidad.”

Según Sabulsky y Danieli (2016), “desde el sentido común las tecnologías son vistas como portadoras de cambios, la técnica impulsa transformaciones sobre lo social y cultural y se plantea una ruptura radical en relación al pasado para pensar un futuro

mejor. El cambio se asocia a mejora y las tecnologías se asocian a él, lo que permite su legitimidad y sobre-valorización” (p. 61)

Por lo expuesto anteriormente, este plan de intervención, se posiciona desde el paradigma constructivista y será abordado desde la línea temática Modelos de Aprendizajes Innovadores: Los recursos didácticos y las TIC como promotoras de aprendizajes significativos, el cual, será dirigido al Instituto Provincial de Enseñanza Media (IPEM) N° 193 José María Paz, para fortalecer las prácticas docentes, afirmando que, “En consecuencia, tenemos que pensar en nuevos modelos pedagógicos, más flexibles y adecuado a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes. Que rompan con posiciones tradicionales de enseñanza y permitan superar obstáculos surgidos en nuestras prácticas.” (UES21, 2019 S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Líneas temáticas estratégicas, Modelos de aprendizajes innovadores. Disponible en <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0>)

Por lo tanto, la escuela debe acompañar y garantizar las trayectorias escolares de los estudiantes, el docente es el encargado de diseñar e implementar actividades que incluyan y motiven a todos los estudiantes teniendo como objetivo la inclusión educativa y una enseñanza de calidad atendiendo a la diversidad que se presenta en las aulas, por lo cual, las prácticas docentes juegan un rol importante generando entornos de aprendizajes innovadores, que dependiendo de las propuestas pedagógicas, los recursos y estrategias que se seleccionen, pueden motivar o no al estudiante a aprender, además, si están dirigidas hacia un cierto perfil de estudiante, corren el riesgo de quedar excluidos los que por diferentes motivos no tienen acceso al aprendizaje.

3.2 PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

3.2.1 Datos generales:

- **Nombre de la escuela:** I.P.E M. N° 193 José María Paz
- **CUE (Clave Única de Establecimiento):** 142233-0 EE 03107070
- **Dirección postal:** Vélez Sarsfield N° 647
- **Localidad:** Saldán
- **Departamento:** Colón
- **Provincia:** Córdoba
- **E-mail:** ipem193josemariapazsaldan@gmail.com

(UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz.

Datos generales de la escuela. Lección 2. Disponible en

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

El I.P.E.M. N° 193 José M. Paz se encuentra ubicado en el centro de la localidad de Saldán, la cual está a 18 km de la ciudad de Córdoba.

Las familias que conforman la comunidad educativa, en un alto porcentaje, no poseen trabajo estable, y sus ingresos son productos de diversas ocupaciones. (...) La información de las familias y de los estudiantes se tabula por la secretaría de la escuela para poder generar estrategias tanto institucionales como de enseñanza aprendizaje.

(UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. Datos geográficos. La comunidad y sus características más destacadas. Lección 3. Disponible en <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

La misión y la visión se encuentran expresadas en la historia de la institución, la misma surge en 1965, “gracias a un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad, que logran concretar la idea de fundar una escuela secundaria, con el objeto de evitar la deserción de los jóvenes que terminaban la escuela primaria y emigraban a Córdoba o a La Calera para continuar sus estudios” (...) En 1966: “comenzó a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino.” Un hecho significativo es en el 1972: se llegó a proponer la realización de un encuentro folklórico con el fin de realizar intercambios culturales con otras instituciones. Dada la sensibilidad musical entre los jóvenes, se preparó para revalorizar los principios de hermandad, amistad y compañerismo, por lo que surgió así la competencia folklórica estudiantil. Las ganancias de las competencias folklóricas, cuyos beneficios –a pesar de que nunca tuvieron fines de lucro– eran para la institución. Con los ahorros se compró el terreno (una manzana y media) para construir el edificio propio.

En 1976, se inició el pase de la institución al orden provincial y en 1993, se implementó la Ley Federal de Educación N° 24.195, la DEMES determinó la creación del CBU (Ciclo Básico Unificado), con tres años de duración, y del CE (Ciclo de Especialización), con orientación en Economía y Gestión de la Organizaciones, Especialidad Turismo, Hotelería y Transporte. El PEI se traza alrededor de la competencia folclórica, la que da sentido y significado histórico al proyecto educativo de la escuela. La competencia folclórica se organizaba desde la especialidad, los alumnos cumplían la función de guías turísticos y organizaban los stands y delegaciones que venían de otros lugares.

En 1995, la escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield. Y en el transcurso del tiempo se

fueron realizando modificaciones y ampliaciones según las necesidades del momento. En 2003-2004, se produjo la última etapa de concreción y reformas edilicias. Se formula el PEI, con la colaboración de equipo directivo, docentes, preceptores y personal administrativo.

En el 2010, la escuela, en el marco de la Ley Nacional de Educación N° 26.206, (Ministerio de Educación de la Nación, 2006) inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias de una sociedad en cambio permanente y en el 2011, se inició el proceso de selección de las nuevas orientaciones de la especialidad, con la realización de consultas a la comunidad educativa.

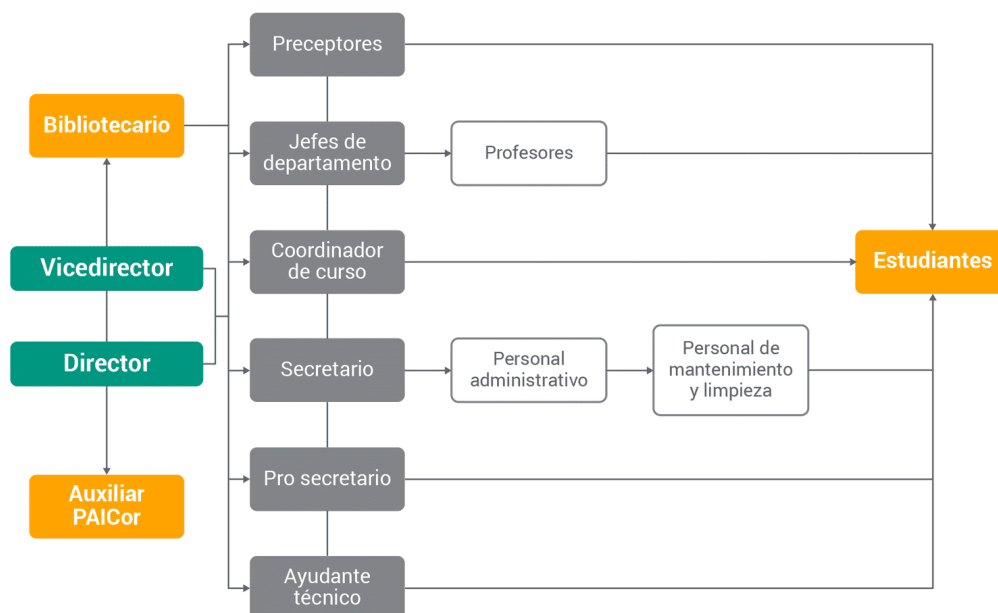
En el 2015, “con el plan de mejora institucional, las tutorías comenzaron a tener un importantísimo espacio de trabajo para los estudiantes, ya que dieron buenos resultados en los trayectos de estos. Esto implicó un significativo acompañamiento para los jóvenes”. En el 2016- 2017, “los actores que componen la comunidad educativa señalan que ha sido un despropósito finalizar el programa Conectar Igualdad (2013) y el proyecto de mejora, ya que contribuían significativamente a la trayectoria de los estudiantes”. (...)

En la actualidad, la institución funciona en un edificio propio, tiene dos turnos – mañana y tarde– con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. Historia institucional. Lección 4. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

Cuenta con instalaciones propias que se detallan a continuación:

- **Una sala multimedia:** posee un armario para guardar instrumentos musicales (2 guitarras, 2 parlantes, panderetas, 20 flautas, 5 cajones peruanos, 2 timbales, maracas, 1 bombo, 1 órgano), 1 mesón, 1 piano, 1 televisor smart de 60 pulgadas, 30 sillas, 1 escritorio, 1 ventilador y 1 calefactor. Tiene luz eléctrica y luz natural proveniente del exterior, una única puerta (dos hojas con rejas) de entrada y salida.
- **Una sala de laboratorio informático y de Ciencias Naturales:** cuenta con 3 televisor smart de 45 pulgadas, 12 notebooks, insumos para reparación de equipos de computación, 1 armario, 2 mesas, 1 mesada con armarios inferiores, 1 estufa eléctrica y 1 ventilador. Tiene luz eléctrica y luz natural proveniente del exterior y una única puerta (dos hojas con rejas) de entrada y salida.

La comunidad educativa: Organigrama I.P.E.M. N.º 193 José María Paz



Fuente: UES21, (2019). SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. La institución educativa, su estructura y dinámica. Lección 5. Figura recuperada

de: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

La escuela tiene una entrada principal en Av. Vélez Sarsfield, por donde ingresa el total del personal y los estudiantes.

Los recursos materiales con los que la escuela cuenta son: libros, 4 televisores smart, computadoras, calefactores, ventiladores, mapas, elementos de Educación Física, conexión a internet parcial, pizarras para marcador y tiza e instrumentos musicales (piano, órgano, guitarra e instrumentos de percusión), dos equipos de música, parlantes, tres micrófonos, impresora, fotocopiadora y servicio de kiosco. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPPEM N° 193 José María Paz. La institución educativa, su estructura y dinámica. Lección 5. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

La finalidad del I.P.E.M. N° 193 José María Paz es tender hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca, en general, la realización personal y, en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPPEM N° 193 José María Paz. Finalidad Lección 7. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

Como perfil del egresado, la institución facilita 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. Tiene dos orientaciones y cada cuenta con sus objetivos. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. Perfil del egresado. Lección 8. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

Los valores, se pueden detectar en el apartado de Acuerdos de convivencia en la fundamentación del proyecto, en el que se sustenta en los fines y objetivos de la Ley de Educación Nacional N° 26.206 y la Ley de Educación Provincial N° 9.870, que promueve los valores de respeto, libertad, tolerancia, empatía, responsabilidad, conocimiento, sentido de pertenencia, igualdad, inclusión y honestidad a través de los objetivos institucionales expresados en el PEI los cuales se detallan a continuación:

1. Brindar educación con calidad y equidad a los fines de materializar los objetivos de inclusión, retención, promoción y finalización de los estudios secundarios de las políticas educativas de la educación pública.
2. Brindar una formación ciudadana consciente de sus libertades, derechos y responsable de sus obligaciones cívicas, capaz de contribuir a la consolidación de un orden democrático, justo y solidario. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. Fundamentación. Lección 6. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

3.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Se puede observar en la Evaluación del Plan Gestión 2017 del I.P.E.M. N° 197, según los datos obtenidos, que en el Ciclo Básico que hay una mayor cantidad de

alumnos con materias previas con relación al Ciclo Orientado. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. Evaluación del plan Gestión 2017. Lección 11. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

En consecuencia, la institución tiene como prioridades pedagógicas mejorar los aprendizajes revisando las prácticas pedagógicas. (UES21, 2019 SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz. Dimensiones institucionales. Lección 10. Disponible en: <https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>) mostrando la necesidad de mejorar las prácticas áulicas de los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. N° 193 para garantizar y acompañar las trayectorias escolares, brindando recursos didácticos y estrategias metodológicas que incluyan a todos los estudiantes , a través de los modelos de aprendizajes innovadores mediados por las TIC.

4. CAPÍTULO 2

4.1 OBJETIVOS:

4.1.1 Objetivo general

- Diseñar una capacitación a través de un ciclo de talleres que les permita a los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. 193 implementar propuestas innovadoras mediadas por tecnologías en entornos virtuales gamificados brindando recursos didácticos y estrategias metodológicas para mejorar las prácticas áulicas con el fin de motivar a los estudiantes en sus aprendizajes y así disminuir la cantidad de materias previas en sus trayectos escolares durante el ciclo lectivo 2021.

4.1.2 Objetivos específicos

- Desarrollar a los docentes el concepto de gamificación con metodologías activas y @MyClassGame como entorno virtual gamificado, a través de material conceptual, videos y ejemplos prácticos, mostrando los beneficios de ser incluida en los procesos de enseñanza – aprendizaje para motivar los aprendizajes de los estudiantes.
- Formar en el uso de la plataforma @MyClassGame como entorno virtual de aprendizaje para generar experiencias de gamificación mediante un juego prediseñado como actividad práctica, reforzando y afianzando los conceptos trabajados previamente, fomentando que los docentes se impliquen y comprometan con el aprendizaje de la plataforma.
- Elaborar recursos didácticos y estrategias metodológicas con herramientas digitales junto con los docentes, a partir de un ejemplo práctico prediseñado, para implementar en el @MyClassGame fortaleciendo su comprensión y aplicación en los diferentes espacios curriculares.

- Confeccionar planillas de seguimiento con los docentes y el coordinador de curso a través de un documento compartido de Google Drive, con el fin de medir y evaluar del impacto de las propuestas áulicas en los estudiantes del Ciclo Básico.

4.2 JUSTIFICACIÓN

Hoy en día en las escuelas, las demandas de la sociedad están en permanentes cambios, por lo tanto, los docentes deben dar respuestas a las necesidades educativas de los estudiantes. En referencia a lo expuesto, Maggio (2012) dice: “La enseñanza debe reinventarse y que las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información ofrecen múltiples posibilidades para que eso sea posible”. En este sentido, “la sociedad de la información, vinculada con la innovación educativa tecnológica, se caracteriza por el uso de las TIC para acceder y manipular grandes cantidades de información, lo que contribuye a potenciar la construcción y el desarrollo de conocimientos”. (Pérez Zúñiga, Mercado Lozano, Martínez García, Mena Hernández y Partida Ibarra, 2018).

Por lo tanto, y como dice Beatriz Fainholc, (2012):

“La Tecnología Educativa debe responder a las necesidades específicas de las sociedades en las cuales habrá de funcionar; debe ser pertinente, debe tener presencia en las políticas públicas, adaptarse a los sistemas sociales y culturales, a los intereses lingüísticos de los grupos receptores participantes y las exigencias de una mayor democratización de la educación” (p. 8)

En referencia a lo expuesto y tal como dice Ángel Díaz Barriga (2009) “el tema del trabajo educativo para los próximos años se centra en cómo trasladar a escenarios

virtuales estructuras pedagógicas de enseñanza”, se plantea la necesidad de implementar en las prácticas áulicas, recursos didácticos y estrategias metodológicas mediadas por las TIC, que se irán incluyendo en la planificación de las actividades y servirá para que los docentes puedan motivar los aprendizajes de los estudiantes, ya que, según Gallardo Vázquez y Camacho Herrera (2008) “la motivación es uno de los factores que determinan la satisfacción y el rendimiento académico”.

Dicho esto, y para dar respuesta a la necesidad de mejorar las prácticas áulicas, de los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. 193, se brindarán a través de propuestas innovadoras con recursos didácticos a través de plataformas de entornos virtuales, que les servirán para crear espacios gamificados, donde se podrán realizar experiencias de aprendizaje significativas, tomando lo expuesto por Navarro Mateo y Pérez López (2020) que, “a través de las metodologías activas podemos conseguir que los estudiantes aprendan de un modo independiente y autónomo, enfrentándolos a situaciones reales en las que tienen que utilizar estrategias de búsqueda de información, toma de decisiones y aplicar los conocimientos adquiridos a la solución de problemas realistas”.

Para complementar lo expuesto, existen estudios que muestran los cambios positivos al usar las herramientas del juego para los procesos de enseñanza – aprendizaje, como por ejemplo la gamificación, “el término gamificación se ha extendido y nos permite hablar del poder de utilizar elementos del juego y el diseño de juegos, lo que muchos/as profesionales, docentes e investigadores/as han estado haciendo para mejorar el compromiso y la motivación de los/as participantes es diseñar experiencias atractivas similares a un videojuego.” (Esnaola Horacek, 2019)

4.3 MARCO TEÓRICO

Este plan de intervención se posiciona en un Enfoque Constructivista, según “El constructivismo constituye una perspectiva que en cualquiera de sus modalidades intenta explicar la naturaleza humana y los fenómenos relacionados con la construcción de conocimiento y la interpretación de la “realidad”, desde una posición epistemológica, psicológica y educativa. En una de sus variantes más avanzadas, sostiene que el conocimiento se forma a través de la relación con las experiencias, acciones o procesos de construcción en un contexto social. De este modo, lo que se conoce ocurre por la interacción del individuo con otras personas y con el medio a través de la mediación del lenguaje.” (Córdoba, 2020)

Para realizar una comparación de perspectivas, tal como lo plantea Hernández Rojas (2008), tenemos diferentes teorías o paradigmas constructivistas:

“de manera que es posible hablar de un conjunto de teorías o paradigmas constructivistas. Sin embargo, las diferencias comienzan a aparecer cuando se observan las explicaciones que se esgrimen sobre: quién es el que construye, qué es lo que se construye y sobre cómo es que se construye (Marshall, 1996; Martí, 1997). (...) La forma en que se toma postura en relación con éstas y otras cuestiones permite reconocer ciertas características particulares y matices entre los varios paradigmas constructivistas existentes.”

4.3.1 Constructivismo socio-cultural

El constructivismo sociocultural surge de la mano de Vygotsky (1989a; 1995), plantea que los procesos psicológicos superiores ocurren a partir de relaciones dialécticas de las personas con el medio, como una aproximación sociocultural de lo

humano. Lo que sugiere que el individuo construye significados actuando en un entorno estructurado e interactuando con otras personas de forma intencional (Serrano y Pons, 2011).

4.3.2 Constructivismo cognitivo

El constructivismo cognitivo, que parte esencialmente de la teoría piagetiana. Para Piaget es el modelo de pensamiento que supone la culminación del desarrollo, aquel al que sólo el adulto puede tener acceso. (Piaget, 1979).

Quizá la tesis fundamental de la teoría de Piaget es que todo conocimiento y desarrollo cognitivo es producto, en último término, de la actividad constructiva del sujeto, una actividad que es tanto física (de hecho, este tipo de actividad será predominante en los primeros momentos) como intelectual. (Hernández Rojas, 2008)

4.3.3 Constructivismo de Ausubel

En el paradigma constructivista cognitivo, el referente es David Ausubel con el aprendizaje significativo. Este plan de intervención plantea que los aprendizajes de los estudiantes tienen que ser significativos, por lo tanto, se posiciona en la teoría de la asimilación, que a continuación se describe, según Hernández Rojas (2008), que hace un apartado de “la teoría de la asimilación de Ausubel, la teoría de los esquemas y la teoría del aprendizaje estratégico.”

“La teoría de la asimilación. (...) Sin duda la gran aportación constructivista de Ausubel fue la teoría de la asimilación o del aprendizaje significativo –elaborada desde los años sesenta del siglo anterior–, que es una auténtica explicación constructiva dirigida sobre todo para dar cuenta del proceso de aprendizaje de significados que realizan las personas en los contextos escolares (Ausubel, 2002). (...) les

asigna a los conocimientos previos (p. ej. las ideas de anclaje) en la construcción de significados escolares. Esta cuestión de saber vincular y problematizar sobre la relación entre lo “dado” (los conocimientos previos) y lo “nuevo” (los significados potenciales a ser aprendidos) en la construcción del conocimiento y desarrollar una explicación articulada y esclarecedora basada en la potencialidad asimiladora de las estructuras cognitivas.” (p. 47)

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. (Teoría del Aprendizaje Significativo, sin fecha)

Al plantear actividades a través de juegos y recursos que motiven al estudiante, el aprendizaje se vuelve significativo, ya que, la característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva. (Teoría del Aprendizaje Significativo, s.f.)

4.3.4 Innovación educativa y TIC en Europa

En lo referido a las TIC, en Europa, en estudios de Investigación e Innovación en Tecnologías Aplicadas a La Educación (2011) que plantean, “nos encontramos en un momento de plena metamorfosis de los sistemas de enseñanza tradicionales, donde el momento de “cambio y progreso” es incuestionable. Los nuevos modelos pedagógicos derivados de la aplicación de las TIC obligan a las instituciones educativas a la redefinición de los modelos formativos presenciales tradicionales y a la evolución hacia modelos educativos acordes con las demandas de los ciudadanos de la Sociedad de la Información, en donde la inclusión de las TIC para el desarrollo de actividades de aprendizaje en el aula y las plataformas de teleformación son ya una realidad incuestionable. En este sentido, podemos decir que a través de las TIC se está impulsando la “innovación educativa” en las instituciones, ya que se introducen “acciones” vinculadas a actitudes y procesos de investigación-acción para la solución de distintos problemas que plantean los modelos educativos de la Sociedad de la Información y de esta forma se producen cambios y mejoras en las prácticas educativas.”

4.3.5 Innovación educativa y TIC en Latinoamérica

En la administración de Nacional de Educación Pública, el Plan Ceibal (2013):

“A más de seis años de su instalación y concebido originalmente como un plan de inclusión, el Plan CEIBAL se percibe hoy como una innovación disruptiva que impacta modificando los espacios educativos, las formas de aprendizaje, y las relaciones de la escuela con otros actores y contextos. La integración de las tecnologías en los ámbitos educativos, fundamentalmente cuando se universaliza como es el caso de CEIBAL, habilita una serie de modificaciones tanto en los procesos de enseñanza

como en los procesos de aprendizaje, permitiendo quebrar definitivamente el concepto de que todos deben aprender lo mismo, de la misma manera, en el mismo lugar y al mismo tiempo. Cada año, los avances tecnológicos superan barreras y desafíos que parecían infranqueables para acceder a la información, generar espacios para la interacción y el intercambio, procesar y usar la información adquirida para representar el conocimiento. Las tecnologías emergen, evolucionan muy rápidamente y al tiempo que invaden la vida cotidiana y tienen más en cuenta las necesidades de los usuarios, son cada vez más sofisticadas.”

(p. 14)

4.3.6 Innovación educativa y TIC en Argentina

De las investigaciones en Argentina, tenemos lo realizado en la provincia de Córdoba:

“En el año 2008, en el marco de una iniciativa del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, se conformó en el ámbito de la Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa una Comisión Ministerial TIC compuesta por las diferentes áreas, proyectos y programas relacionados al tema, y a efectos de consensuar criterios y enfoques. Formaron parte de dicha comisión: la Subsecretaría, la Dirección General de Educación Superior, la Dirección Jurisdiccional de Sistemas y los programas PROMSE-PROMEDU y FOPIIE, incorporándose en etapas posteriores la Dirección de Educación Media y la Dirección de Formación Profesional y Educación Técnica. (...) La iniciativa de esta publicación fue guiada por la idea de que la integración de las TIC en el sistema educativo tiene como finalidad última la mejora

en la calidad de los procesos de aprendizaje y enseñanza. Esto no es una tarea sencilla: requiere tiempo y claridad del norte al que se pretende alcanzar. Y también requiere de una mirada atenta a los procesos culturales y comunicaciones que hacen viable y significativa la integración tecnológica en las escuelas, cambiando, en definitiva, el paradigma de cómo se aprende y cómo se enseña. (La Integración de las TIC en el sistema educativo de Córdoba, 2009):

4.4 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Este plan de intervención tiene como objetivo diseñar una capacitación a través de un ciclo de talleres, para mejorar las prácticas áulicas:

1. Cada uno de ellos tendrá su material conceptual, espacio para la práctica y entrega de actividades.
2. Para poder alojar la capacitación se creará una plataforma virtual a través de Google Sites, lo cual permitirá el trabajo colaborativo de los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. 193.
3. Se creará PowerPoint, videos, ejemplos y material de trabajo prediseñado para cada uno de los talleres.
4. Se capacitará en el uso de la aplicación @MyClassGame como entorno virtual para gamificar el aula.
5. Se brindarán recursos didácticos y estrategias metodológicas para poder trabajar con la gamificación, para poder implementar en todos los espacios curriculares.
6. Se confeccionará planillas de seguimientos para poder medir y evaluar el impacto de la propuesta en los estudiantes.

7. Por último, este plan tendrá los siguientes puntos de evaluación, a través del monitoreo de los talleres: la dimensión organizativa, la dimensión pedagógica y la dimensión administrativa.

5. CAPÍTULO 3

5.1 PLAN DE TRABAJO

En el siguiente plan de actividades se desarrollarán las líneas de acción para la realización de la capacitación y sus talleres. Entre estas acciones se encuentran:

- Reunión con el Equipo de Gestión: Presentación del plan y definición de los destinatarios, horarios, lugar de la institución donde se realizará la capacitación, y la disposición de recursos humanos, materiales y técnicos.
- Presentación de la página creada por el Licenciado de Educación para alojar cronogramas, recursos y para promocionar y confirmar la asistencia a la capacitación por parte de los docentes.
- Secuencia didáctica: con los horarios, las actividades, momentos de práctica y retroalimentación con los participantes de los talleres.
- Cronograma: diagrama de Gantt
- Presupuesto del Plan de Intervención para el “I.P.E.M. N° 193 José María Paz”
- Seguimiento y monitoreo de las propuestas.
- Evaluación.

5.2 TABLA 1: PLAN DE ACTIVIDADES




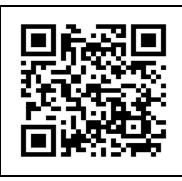
Reunión con el Equipo de Gestión:
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Tratar la necesidad identificada y acordar líneas de acción: |
|--|

<ul style="list-style-type: none"> • Definir los destinatarios de la capacitación: docentes del ciclo básico del I.P.E.M. 193 • Lugar: Sala multimedia del I.P.E.M. N° 193 José María Paz • Horarios: los talleres tendrán una duración de 3 hs. reloj, desde a las 19:00 hasta las 22:00 hs. con un Coffee break de 15 minutos.
<p>Promoción e inscripción a la capacitación para los docentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Página de Google Sites: Capacitación: recursos didácticos y estrategias metodológicas para gamificar el aula para los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. N° 193 José María Paz.
<p>La Capacitación se desarrollará en cuatro talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: desarrollo conceptual • Taller 2: formación en el uso de las plataformas • Taller 3: elaboración de material • Taller 4: seguimiento y evaluación
<p>Monitoreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizará con las planillas confeccionadas en la capacitación a cargo del Coordinador de Curso.
<p>La capacitación estará alojada en la página de internet creada por el Lic. en Educación:</p> <p>Itinerario, recursos, formularios, planillas, videos, PowerPoint y actividades. (Elaboración propia, 2021. Disponible en: <a)<="" a="" href="https://sites.google.com/d/1n3V4RjonII_1q3hJTGX-52BoEthgKj5-/p/1sqEN3ShcquvoIq8PaM6QJoMWDEtgnlUr/edit."></p>

Fuente: elaboración propia (2021)

5.2.1 Tabla 2: Secuencia didáctica

Taller 1: desarrollo conceptual	
Acreditaciones: (15 minutos) 18:00 - 18:15 hs.	
<ul style="list-style-type: none"> • A cargo del ayudante técnico 	
<hr/> Inicio: (30 min.) 18:15 - 19:45 hs.	
<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los participantes: palabras a cargo del Equipo de Gestión y capacitador (5 minutos) • Presentación de la temática: a cargo del capacitador (10 minutos) • Actividades de apertura (15 minutos): 	
Juego con códigos QR:	
Objetivo: dinámica para recuperar saberes previos	
Desarrollo de la actividad: se colocará diferentes códigos QR en las sillas de los participantes, deberán descifrar con la aplicación del celular y se usarán las frases para dialogar y recuperar saberes.	
	
Aprendizaje basado en juego	Gamificar el aula
	
Recursos didácticos	Estrategias metodológicas



Motivación



Innovación a través de las TIC

Desarrollo: (2 horas)

Introducción: (1 hora) 19:45 - 20:45 hs.

- Presentación de PowerPoint:
https://docs.google.com/presentation/d/1I2ENMD1bI6YTZ2nzaUEKnqnA3Lsx1E4qcmk8L4nyARE/edit#slide=id.gdfca584960_0_104. Elaboración propia (2021)

Video recuperado de
https://www.youtube.com/watch?v=9IX1V2eK8GM&list=RDCMUCA6sFGbX-sCsV-e7mszTC3Q&start_radio=1&rv=9IX1V2eK8GM&t=17

Intervalo (Coffe break: 15 minutos) 20:45 - 21:00

Actividades de aplicación: (45 minutos) 21:00 - 21:45

- Desarrollo de la actividad: guía de como descargar la aplicación, tanto para la computadora, como para los dispositivos móviles.

Cierre: (15 minutos) 21:45 - 22:00 hs.

- Puesta en común y comentar como se unirán los contenidos aprendidos en el taller con el siguiente.
- Despedida y cierre del taller.

Taller 2: formación en el uso de la plataforma @MyClassGame
<p>Acreditaciones: (15 minutos) 18:00 - 18:15 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cargo del ayudante técnico
<p>Inicio: (30 min.) 18:15 - 19:45 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los participantes: (10 minutos) • Actividades de apertura: (20 minutos) <p>Juego con la aplicación gratuita Kahoot! Sobre temas referidos a la gamificación para recuperar saberes previos.</p> <p>Vinculo de Kahoot! Creado</p> <p>https://create.kahoot.it/share/gamificacion/a774f6e1-b399-477b-a490-f32a9a90f24a. Elaboración propia (2021)</p> <p>vinculo para jugar como prueba:</p> <p>https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=a774f6e1-b399-477b-a490-f32a9a90f24a&single-player=true. Creación propia (2021)</p>
<p>Desarrollo: (2 horas)</p> <p>Introducción (1 hora): 19:45 - 20:45 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutorial de uso @MyClassGame. Se guiará para generar el aula virtual en la plataforma y sus usos principales. <p>Intervalo (Coffee break: 15 minutos)</p> <p>Actividades de aplicación: (45 minutos) 21:00 - 21:45</p> <p>Jugar con la plataforma @MyClassGame:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un evento: Buscar un tema musical en YouTube que identifique a tu espacio curricular y representarlo. - Crear dos comportamientos (uno positivo y otro negativo): por ejemplo,

<p>trabajar en equipo es positivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una insignia: por ejemplo, experto en presentaciones. - Crear un poder: por ejemplo, poder descansar 5 minutos en clases.
<p>Cierre: (15 minutos) 21:45 - 22:00 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puesta en común y evaluación de lo aprendido. • Despedida y cierre relacionando los temas con el siguiente taller.
<p style="text-align: center;">Taller 3: elaboración de material:</p>
<p>Acreditaciones: (15 minutos) 18:00 - 18:15 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cargo del ayudante técnico
<p>Inicio: (30 min.) 18:15 - 19:45 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los participantes: (10 minutos) • Actividades de apertura: (20 minutos) <p>Se muestra un video corto, como un ejemplo para poder dialogar sobre la importancia de motivar a los estudiantes.</p>
<p>Desarrollo: (2 horas)</p> <p>Introducción (1 hora): 19:45 - 20:45 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar a un Escape Room: <p>Objetivo del juego: ir descifrando los desafíos para poder tener la clave del candado que permitirá a los participantes salir de la habitación.</p> <p>Intervalo (Coffee break: 15 minutos)</p> <p>Actividades de aplicación: (45 minutos) 21:00 - 21:45</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presentan recursos con Genially y Canva. • Se muestran los beneficios de trabajar con el Aprendizaje basado en juegos.

<p>Cierre: (15 minutos) 21:45 - 22:00 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puesta en común y despedida
<p>Taller 4: seguimiento y evaluación</p>
<p>Acreditaciones: (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cargo del ayudante técnico
<p>Inicio: (30 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los participantes: (10 minutos) • Dinámica grupal para separar en grupos: usar fragmentos de frases de autores famosos segmentados, dependiendo de la cantidad de participantes a dividir. Ejemplo: la educación es el arma más poderosa para cambiar el mundo. Nelson Mandela. Se entregarán los fragmentos a cada integrante, los cuales deberán encontrarse y unir la frase correspondiente.
<p>Desarrollo: (2 horas)</p> <p>Actividad (1 hora): 19:45 - 20:45 hs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en grupos e ir planteando los indicadores de evaluación para el seguimiento de la propuesta, armar documentos compartidos para realizar las planillas. A través de documentos compartidos de Google: https://docs.google.com/document/d/1FZ-OGYtJJ_d511f4gWsNEDH92tmtarjE0XdmACx_T6U/edit. Elaboración propia (2021) <p>Intervalo (Coffee break: 15 minutos)</p>
<p>Cierre: (15 minutos) 21:45 - 22:00 hs.</p>

- Puesta en común y despedida.

Fuente: elaboración propia (2021)

5.3 CRONOGRAMA

5.3.1 Tabla 2: Diagrama de Gantt

DIAGRAMA DE GANTT							
Actividades	2021						
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Reunión con el Equipo de Gestión para tratar la necesidad identificada y acordar las líneas de acción							
Promoción e inscripción a la capacitación:							
Capacitación							
Taller 1: desarrollo conceptual							
Taller 2: formación en el uso de las plataformas							
Taller 3: elaboración de material:							
Taller 4: seguimiento y evaluación:							
Monitoreo del impacto de la propuesta a cargo del Coordinador de Curso							

Fuente: elaboración propia (2021)

5.4 RECURSOS MATERIALES Y TÉCNICOS:

- Televisor Smart de 60 pulgadas, 12 notebook
- Internet

- Videos, tutoriales, presentaciones, páginas de internet.

5.5 RECURSOS HUMANOS:

- Ayudante Técnico
- Coordinador de curso.

5.6 PRESUPUESTO:

Presupuesto del Plan de Intervención para el “I.P.E.M. N° 193 José María Paz”		
Descripción	A cargo	Costo
Espacio para la capacitación: Sala multimedia	Del instituto	\$0.0
Televisor Smart de 60 pulgadas, 12 notebook	Del instituto	\$0.0
Recursos digitales	Capacitador	\$0.0
Internet	Del instituto	\$0.0
Página de internet de la capacitación	Capacitador	\$0.0
Computadoras, celulares o Tablet	Cada Participante	\$0.0
Honorarios del Lic. en Educación	Del instituto Capacitación de 18hs. cátedras.	\$36.307,49
Coffe break	Del instituto	\$4.000,00
Total		\$40.307,49

5.7 EVALUACIÓN:

- Se realizará con una rúbrica como instrumento de evaluación.

- Encuestas a los participantes y personal del Equipo de gestión de la institución.
<https://forms.gle/SNSWpp9wTwiwvEC48>. Elaboración propia (2021)

6. CAPÍTULO 4

6.1 RESULTADOS ESPERADOS

Luego del desarrollo de la capacitación con sus respectivos talleres, se espera que los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. N° 193 “José María Paz” puedan incorporar en sus prácticas áulicas nuevos recursos didácticos y estrategias metodológicas para poder pasar de una estructura rígida en la que los estudiantes tienen un rol pasivo en los procesos de enseñanza - aprendizaje, que es la que se emplea en los modelos de enseñanza tradicionales, para pasar a ser más flexibles y generar otras dinámicas grupales, en las cuales, docentes y estudiantes se motiven entre sí, recuperando y utilizando las herramientas del juego para que las actividades sean cada vez más significativas, generándose, un ambiente agradable y un feedback o una retroalimentación entre ellos y así poder motivar a los estudiantes para que sean partícipes de sus aprendizajes e intentar disminuir la cantidad de materias previas en los trayectos escolares.

Se pensó en los talleres con propuestas jugadas y prácticas, para que los docentes vivencien las sensaciones y emociones que se generan al jugar, esperando que el aprendizaje y posterior aplicación en sus propias aulas sean más efectivos y menos complicados de implementar.

Se espera que la propuesta de la página en donde se encuentra alojada la capacitación, sirva de motivación visual y sea práctica para encontrar la información

necesaria para los talleres. Además, se escogió un horario que estuviera fuera de los laborales, teniendo en cuenta a los “docentes taxi”, para que la mayoría pueda participar de las propuestas, que les permitirán implementar actividades innovadoras a través de las TIC para sus espacios curriculares. Se estima, que si la participación de los docentes en los talleres superara el 50%, el plan de trabajo tendría un impacto considerablemente positivo. Se podría pensar entonces, en replicar el diseño de la capacitación para el Ciclo Orientado, teniendo en cuenta las orientaciones de la institución y pensando en relacionar con la articulación al mundo laboral.

Para agradecer y motivar la participación del Ayudante Técnico y el Coordinador de Curso, se les entregará un certificado de participación como ayudantes en la capacitación.

7. CONCLUSIÓN

Al implementarse las propuestas del plan de intervención se esperará en primera instancia motivar a los docentes a explorar nuevas estrategias y animarse a innovar usando herramientas digitales para aplicar en sus respectivos espacios curriculares. Segundo, los recursos didácticos que se brindarán colorarán para ampliar y mejorar las actividades en las propuestas áulicas.

Es una fortaleza realizar una integración de las TIC en los procesos educativos y se buscará generar entornos de aprendizajes que estén acordes a nuestra sociedad, y tal como se argumentó en el Marco teórico, “la integración de las TIC en el sistema educativo tiene como finalidad última la mejora en la calidad de los procesos de aprendizaje y enseñanza. Esto no es una tarea sencilla: requiere tiempo y claridad del norte al que se pretende alcanzar. Y también requiere de una mirada atenta a los procesos culturales y comunicaciones que hacen viable y significativa la integración tecnológica en las escuelas, cambiando, en definitiva, el paradigma de cómo se aprende y cómo se enseña”. (La Integración de las TIC en el sistema educativo de Córdoba, 2009).

Se pretenderá con la aplicación de las tecnologías minimizar las barreras sociales y educativas que puedan obstaculizar el aprendizaje de los estudiantes, generando un impacto positivo en la comunidad, recuperando lo expuesto anteriormente, como dice Beatriz Fainholc, (2012):

“La Tecnología Educativa debe responder a las necesidades específicas de las sociedades en las cuales habrá de funcionar; debe ser pertinente, debe tener presencia en las políticas públicas, adaptarse a los sistemas sociales y culturales, a los intereses

lingüísticos de los grupos receptores participantes y las exigencias de una mayor democratización de la educación” (p. 8)

Se considerará las posibles limitaciones de implementación del plan, ya que todo lo nuevo y que deberá modificar estructuras ya establecidas puede generar resistencia, por lo que empezar a planificar espacios donde se aplique los principios de la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos en actividades puede ser complicado, y dependerá de la voluntad de los docentes en querer implementarlas. También se tendrá en cuenta que los recursos digitales como computadoras, tablet y celulares no siempre pueden ser accesibles para todos, se incluye a docentes y estudiantes en este parámetro, ya sea por falta del recurso o por estar desactualizados e impidan poder descargar las aplicaciones y hacer uso de las mismas.

Las encuestas realizadas al equipo de gestión y a los docentes que participarán de la capacitación serán de utilidad para evaluar y medir el impacto del plan de intervención. La misma servirá para realizar una autoevaluación y posibles ajustes a próximas propuestas.

8. REFERENCIAS

Aguerrondo, I. y Xifra, S. (2002). La escuela del futuro. Como piensan las escuelas que innovan. Papers Editores, Colección: Educación. Recuperado de http://ciiesregion8.com.ar/portal/wp-content/uploads/2020/02/GSTN_Aguerrondo_Unidad_1.pdf

El enfoque constructivista de Piaget. Capítulo 5. Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/cesarelendil/cap-05-piaget>

Fainholc, B., (2012) Una tecnología educativa apropiada y crítica: nuevos conceptos. – 1.a ed. Buenos Aires: Lumen Hvmanitas.

Gallardo Vázquez, P. y Camacho Herrera, J.M. (2008). La motivación y el aprendizaje en educación. Wanceulen Editorial Deportiva. S.L.

Hernández Rojas, G. (2008), vol. XXX, núm. 122, pp. 38-77 Perfiles122clavescuadros 2/13/09 8:00 PM Página 43 44 PERFILES EDUCATIVOS lares y matices entre los varios paradigmas constructivistas existentes.

Horacek, G. (2019), Pedagogías emergentes: Aprendizaje basado en juegos. Universidad Nacional de Tres de Febrero. Actas de IV Jornadas de Educación a Distancia y Universidad: 26 y 27 de septiembre. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Flacso Argentina, 2019. Libro digital, PDF.

Investigación e Innovación en Tecnologías Aplicadas a La Educación (2011) Bubok Publishing S.L. 1ª edición. Edición y Dirección: Carina Soledad González González ISBN: 978-84-615-5979-4. España. Recuperado de:

Lugo, M.T. y Kelly, V. (2011). La matriz TIC. Una herramienta para planificar las Tecnologías de la Información y Comunicación en las instituciones educativas

Recuperado de:
https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/sites/default/files/biblioteca/27_la_matriz_tic_herramienta_para_planificar_en_instituciones_educativas.pdf

Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Paidós. Buenos aires.

María Elena Córdoba, M. E. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. Instituto Tecnológico de Santo Domingo. Argentina. Recuperado de:
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/download/13904/19990?inline=1>

Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., y Partida Ibarra, J. Ángel. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 847 - 870. Recuperado de:
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>

Plan ceibal (2013). Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible. Más allá de los formatos tradicionales. Uruguay. Montevideo: ANEP, 2013. 324 pp. – ISBN: 978-9974-711-08-2. Recuperado de:
https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/plan-ceibal/aprendizaje_abierto_anep_ceibal_2013.pdf

Sabulsky, G. y Danieli, M. E. (2016). La formación en tecnología en la era inteligente de la técnica. Espacios en Blanco. Revista de Educación, (26),59-80. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384547076004>

Teoría del Aprendizaje Significativo*. (s.f.). Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/9675/pages/modulos#lectura3m1>

UES21 (2019) SF. Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 José María Paz.

Lección 1 a 14. Disponible en:

<https://siglo21.instructure.com/courses/11655/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

UES21 (2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Líneas temáticas estratégicas.

Modelos de aprendizajes innovadores. Disponible en

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

9. ANEXOS

Carpeta de google drive: <https://drive.google.com/drive/folders/14qaqTXwBP-11HCNTToYVeQDdWwUzmlQnn?usp=sharing>. Elaboración propia. (2021)

Página de internet de la capacitación:
https://sites.google.com/d/1n3V4RjonII_1q3hJTGX-52BoEthgKj5-/p/1sqEN3ShcquvoIq8PaM6QJoMWDEtgnlUr/edit. Elaboración propia (2021)

Formularios de Google:

- Confirmación de la asistencia a la capacitación:
<https://forms.gle/g5xpezXdvGPE1UEK6>. Elaboración propia (2021)
- **Evaluación:** Encuestas para los docentes del Ciclo Básico del I.P.E.M. 193. Capacitación: recursos didácticos y estrategias metodológicas para gamificar el aula: <https://forms.gle/SNSWpp9wTwiwvEC48>. Elaboración propia (2021)

Códigos QR:

Página de internet de la capacitación:



Juego de códigos QR: (taller 1, actividad de inicio)

1. Aprendizaje basado en juego:



2. Gamificar el aula:



3. Recursos didácticos:



4. Estrategias metodológicas:



5. Motivación:



6. Innovación educativa a través de las TIC



Taller 1:

- Presentación de PowerPoint:

https://docs.google.com/presentation/d/112ENMD1bI6YTZ2nzaUEKngnA3Lsx1E4qcmk8L4nyARE/edit#slide=id.gdfca584960_0_104. Elaboración propia

(2021)

- Video recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=9IX1V2eK8GM&list=RDCMUCA6sFGbX-sCsV-e7mszTC3Q&start_radio=1&rv=9IX1V2eK8GM&t=17

Juegos:

Taller 2:

Vínculo de Kahoot! Creado.

<https://create.kahoot.it/share/gamificacion/a774f6e1-b399-477b-a490-f32a9a90f24a>. Creación propia (2021)

Vínculo para jugar como prueba:

<https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=a774f6e1-b399-477b-a490-f32a9a90f24a&single-player=true>. Creación propia (2021)

Taller 4:

- documentos compartidos de Google: https://docs.google.com/document/d/1FZ-OGYtJJ_d511f4gWsNEDH92tmtarjE0XdmACx_T6U/edit. Elaboración propia (2021)