

Universidad Siglo 21



Trabajo final de Grado. Plan de intervención

Carrera: Licenciatura en Educación

Título: “La gamificación en la formación docente y su repercusión en las trayectorias escolares”

Autor: Cesar Sosa

Legajo: VEDU014543

Tutora: Teresita Jalin

Lugar, mes y año: San Luis, junio de 2022

Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme llegar a esta instancia.

A mi familia, por el apoyo absoluto, por el tiempo, la paciencia y el amor con el que me sostuvieron en este tiempo.

A mis padres, por la confianza y el aliento en los momentos de desánimo.

A mi profesora Teresita Jalin y al equipo de tutoras por la entrega, la dedicación incondicional y el acompañamiento en la elaboración del Trabajo Final.

A todas las personas que colaboraron, se alegraron conmigo y nunca dudaron de que podía llegar a este momento.

A la Universidad Empresarial Siglo 21, porque gracias a su propuesta de educación a distancia pude lograr lo que tanto anhelaba.

Índice

	Pág.
Agradecimientos	I
Resumen	5
Palabras Claves	5
1- Introducción	6
2- Línea temática: modelos innovadores de aprendizaje	8
3- Síntesis de la institución seleccionada: IPEM N° 193	10
Datos generales	10
La institución educativa: su estructura y dinámica	11
Historia institucional	11
4- Delimitación del problema	14
5- Objetivos	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	18
6- Justificación	18
7- Marco teórico	20
8- Plan de trabajo	29
Actividades	29
Primer encuentro	30
Segundo encuentro	30
Tercer encuentro	32
Cuarto encuentro	33
Quinto encuentro	34

Sexto encuentro	34
Séptimo encuentro	36
Octavo encuentro	36
9- Cronograma	38
10- Recursos	38
11- Presupuesto	39
12- Evaluación	40
13- Resultados esperados	44
14- Conclusión	46
15- Referencias	49
16- Anexo	54

Resumen

El análisis institucional del IPEM N° 193 muestra, entre otros aspectos, la falta de capacitación de los docentes y la dificultad en la continuidad de las trayectorias escolares. A partir de esos datos, se elaboró una propuesta de capacitación para la formación de los docentes, centrada en la utilización de la gamificación en el marco de las TIC, TAC y TEP (Tecnologías de la Información y la Comunicación para el Aprendizaje, el Conocimiento, el Empoderamiento y La Participación) y bajo la modalidad de aula invertida. El plan de intervención propone a los asistentes la realización de una secuencia didáctica interdisciplinaria y el desarrollo de prácticas de evaluación formativa. Las estrategias y enfoques se eligieron por su potencialidad para mejorar las prácticas áulicas y generar el compromiso de los docentes para seguir capacitándose, lo que también incidirá positivamente en las trayectorias de los alumnos. La capacitación se divide en 8 encuentros con modalidad de taller en los que se realizan distintas actividades, tanto presenciales como virtuales. Se pretende que los docentes conozcan y vivencien, a partir de la visita a páginas y sitios web, diferentes estrategias y modalidades de enseñanza basadas en la gamificación, que pueden aplicarse para potenciar las trayectorias escolares. Esta forma de trabajo busca potenciar la motivación tanto de los docentes como de los alumnos y fomentar el trabajo colaborativo, entendiendo que las personas no aprenden aisladamente, sino en un entorno educativo flexible que favorece el desarrollo de habilidades de pensamiento complejo e invita a la reflexión.

Palabras clave

Capacitación en Gamificación – Interdisciplinarietàad – Evaluación formativa – Aula invertida – Trayectorias escolares

1- Introducción

El acceso a la educación es uno de los medios que permite la movilidad social ascendente y la salida de la pobreza. Esta certeza determinó que se incorporara dentro de los Objetivos de Desarrollo Sustentable acordados por la ONU (2015), el objetivo: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”.

En 2018, la ONU afirmaba que más de la mitad de todos los niños y adolescentes del mundo (617 millones) no alcanzaban los niveles mínimos de competencia en lectura y matemática. Aunque en la última década se ha ampliado el acceso a la educación, en el mes de abril de 2020 y producto de la pandemia, alrededor de 1600 millones de niños y jóvenes se encontraban fuera de la escuela. Esta situación tuvo graves consecuencias porque significó ampliar la desigualdad ya existente para los sectores de la sociedad más vulnerables.

La post pandemia trajo a nuestra realidad nuevos cambios en todos los ámbitos de la vida, en especial en la enseñanza y el aprendizaje y, con ello, en la forma de apropiarse del conocimiento. Por eso es necesario “configurar un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, los alumnos y los contenidos de la enseñanza, y hacerlo también en la evaluación de todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje.” (Marchesi, 2013). Es importante que la educación se actualice a medida que el mundo avanza y que los responsables de enseñar entren en la sintonía de esas nuevas características y de la realidad tecnológica cada vez más compleja que nos muestra el mundo.

El IPEN N° 193 no es ajeno a esta realidad que atraviesa la educación en el mundo y a esa situación se suma la preocupación de las autoridades con respecto a la formación docente y su impacto en las trayectorias escolares incompletas. Por ello, se propone un Plan de Intervención que busca capacitar al docente en la implementación de estrategias

de gamificación, en el marco que proporcionan las TIC, TAC y TEP, para potenciar el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes, generando un aumento de su motivación para continuar asistiendo a la institución educativa. El uso de las tecnologías permitirá suprimir barreras espaciotemporales y un mayor acceso a la formación y a la educación. El plan de intervención estimula también el uso de la estrategia de aula invertida, a partir de un enfoque interdisciplinario, y propone la utilización de la evaluación formativa.

La metodología elegida para el plan se centra en la realización de 8 encuentros bajo la modalidad de taller, que tienen como objetivo orientar a los docentes en la utilización de plataformas digitales y recursos que utilizan la gamificación como una manera de potenciar el aprendizaje significativo y colaborativo. La modalidad de taller se elige para que los docentes también logren vivenciar otros modos de enseñar que puedan implementar luego en sus aulas.

Nuestros alumnos conviven con la tecnología y los juegos desde pequeños, y la gamificación aparece como un modo de aprovechar esa cercanía para proponer nuevas formas de construir conocimiento. Para potenciar este proceso, el docente debe reconfigurar sus prácticas educativas ya que tiene un rol fundamental como guía de esos nuevos aprendizajes. Nadie puede transformar la educación por sí solo. Para ello es indispensable una profesionalización de los docentes, vista como un proceso colectivo, continuo y colaborativo.

Esta propuesta de trabajo es un camino que permitirá a los docentes adecuarse a lo que la sociedad le exige al sistema educativo y, a su vez, sentirse motivados para incentivar a sus alumnos fortaleciendo sus trayectorias escolares, que están cada vez más comprometidas por el abandono y la repitencia.

2- Línea temática: modelos innovadores de aprendizaje

El rápido avance de las tecnologías en la vida cotidiana de nuestra sociedad globalizada es un dato irrefutable. Estos cambios han sido vistos con mayor o menor optimismo, pero sabemos que el impacto no solo afecta a nuestro presente sino también al futuro de la humanidad (Dussell, 2012). La pandemia produjo cambios en todos los ámbitos de la vida, sobre todo, en los modos de ver la enseñanza, el aprendizaje y también en la forma de apropiarse del conocimiento. Las TIC se convirtieron en herramientas fundamentales para continuar el proceso educativo en un contexto de aislamiento.

El acceso ilimitado a gran cantidad de información, que se veía ya antes de la pandemia, impactó en la configuración del rol del docente y el del alumno. El profesor no solo transmite conocimientos, sino que debería ocupar un lugar como tutor, acompañando a los alumnos en sus procesos de aprendizaje. Con respecto al uso eficaz de las tecnologías digitales, la Unesco (2019, pág. 5) sostiene que

[...] los maestros, además de adquirir competencias relativas a las TIC y la capacidad de desarrollarlas en sus alumnos, deben poder utilizarlas para ayudar a estos a convertirse en educandos colaborativos, creativos, capaces de resolver problemas, y en miembros innovadores y comprometidos de la sociedad.

Dentro de la innovación educativa, las TIC se presentan como herramientas fundamentales. Adell (2011) expresa que las TIC tienen cinco funciones primordiales:

- Acceso: aprender a utilizar correctamente la tecnología.
- Adopción: apoyar a una forma tradicional de enseñar y aprender.
- Adaptación: integración en formas tradicionales de clase.
- Apropiación: uso colaborativo, proyectos y situaciones necesarias.

- Innovación: descubre nuevos usos de la tecnología y combina las diferentes modalidades. (pág. 92)

Estas funciones les permiten a los docentes insertarse eficazmente en el mundo actual, por ello se requiere prácticas educativas que incorporen las TIC en las aulas heterogéneas, favoreciendo las trayectorias escolares y la inclusión. Es imprescindible, entonces, pensar en Modelos de Aprendizaje Innovadores, con docentes competentes que utilicen recursos didácticos con TIC y que sean promotores de aprendizajes significativos.

Las TIC en el ámbito educativo también permiten, por su ubicuidad, flexibilizar el tiempo y el espacio, y se presentan como una solución ante la exclusión causada por diferentes motivos (dificultades de aprendizaje, discapacidad, condición social, económica, etc.). Además, permiten aumentar la autoestima y la motivación de los estudiantes, favoreciendo la integración en las aulas y generando, además, importantes habilidades cognitivas dentro de un modelo de educación cooperativo e interactivo.

Para generar propuestas áulicas que articulen lo tecnológico, lo pedagógico y lo disciplinar de un modo equilibrado, el modelo TPACK se presenta como una alternativa válida. El modelo da un marco teórico-metodológico para incorporar las TIC: el docente no solo debe tener las tres fuentes de conocimiento, sino que enfatiza en las nuevas formas de conocer que surgen a partir de la intersección de esos saberes.

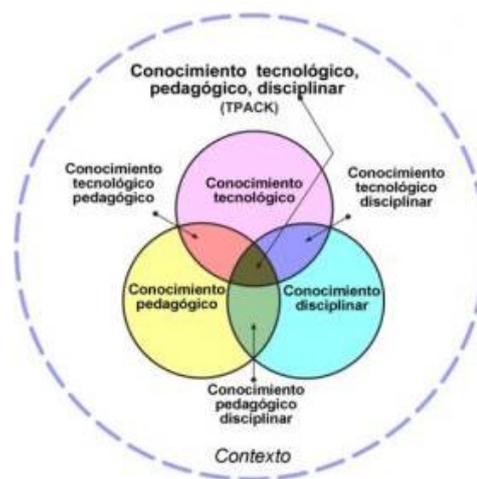


Gráfico 1. Modelo TPACK. Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TPACK_es.png

Lo importante no es centrarse en las TIC sino situarse en los alumnos, en qué tema, qué objetivos buscamos y cómo lo queremos presentar.

3- Síntesis de la institución seleccionada: IPEM N° 193

Datos generales

El Instituto Provincial de Enseñanza Media (IPEM) N° 193 José María Paz, es un instituto secundario con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo. Asisten aproximadamente 644 alumnos que se organizan en dos turnos: uno, a la mañana y el otro, por la tarde.

Se encuentra ubicado en la localidad de Saldán, departamento Colón, a pocos kilómetros de Córdoba (capital). La localidad tiene trece barrios y los sectores aledaños al Instituto están poblados entre el 70 % y el 95 %. La construcción, el comercio, el servicio doméstico y los servicios municipales son las fuentes de trabajo más significativas.

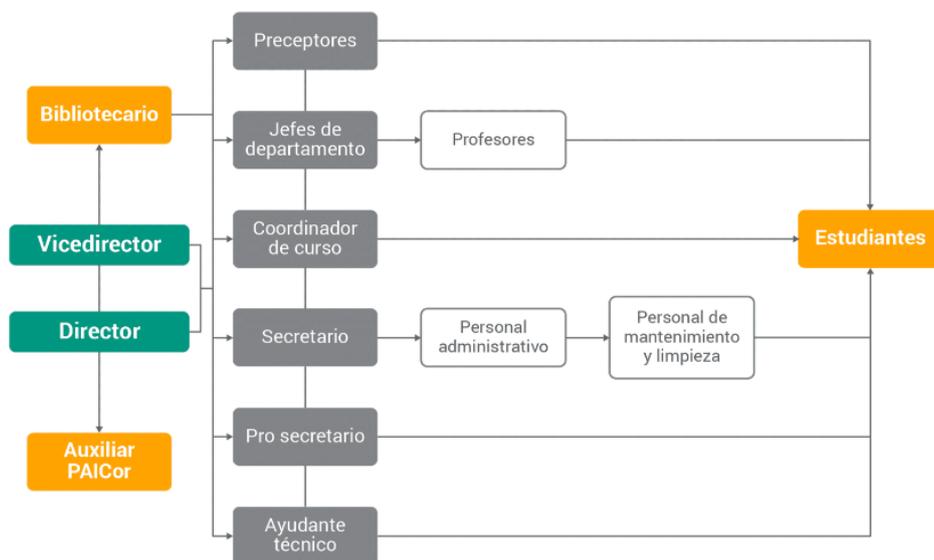


Gráfico 2. Organigrama IPEM N° 193. Fuente: Universidad Siglo 21

El plantel del IPEM N° 193 está compuesto por 1 directora, 1 vicedirectora, 2 coordinadores de curso, 1 secretario, 97 docentes, 2 ayudantes técnicos, 8 preceptores, 1

administrador de red, 2 bibliotecarias y 4 empleados que realizan tareas de limpieza. (Universidad Siglo XXI, 2019b).

La institución educativa: su estructura y dinámica

La población escolar está conformada en un 75% por habitantes de Saldán y, en un 25%, por habitantes de localidades vecinas.

Los padres, en un 45%, no completaron el nivel secundario, un 15% tiene estudios terciarios, un 30% tiene el secundario completo y un 10% accedió a la universidad. (Universidad Siglo XXI, 2019b).

Historia institucional

En 1965, un grupo de vecinos y representantes de la municipalidad de Saldán lograron concretar la idea de fundar una escuela secundaria para que los alumnos pudieran continuar sus estudios secundarios sin irse de la localidad, ya que solo existía una escuela del nivel primario. El IPEM N° 193 comienza a funcionar en turno vespertino, como escuela de gestión privada, en un edificio prestado por la escuela Nagal. En 1988 se concreta el pase de la institución al orden provincial, generando estabilidad laboral para docentes y equipo de gestión, y permitiendo más posibilidades de capacitación y un mayor seguimiento por parte de las autoridades.

En 1995, la escuela se traslada a sus propias instalaciones, al principio eran 8 divisiones y 4 aulas, por lo que funcionaba en dos turnos. En el año 2004 se realiza la última etapa de reforma y concreción del actual edificio. En la actualidad, la institución cuenta con 12 aulas, dos baterías de baño, baños para discapacitados, espacios destinados a la dirección, vicedirección, secretaría, archivo y recepción. También, cuenta con sala

multimedia, sala de laboratorio informático y de ciencias naturales, biblioteca, oficina para el coordinador de curso, sala de profesores, comedor, cocina, sala de preceptores, depósito para elementos de educación física, patio, dos playones deportivos y un espacio habilitado para el estacionamiento de vehículos.

En 2010, la institución inicia un proceso de reelaboración de su proyecto educativo, consolidándose como una importante salida laboral la orientación en Turismo (que surge a partir de un festival tradicional que mostraba a la localidad de Saldán como oferta turística para todo el país).

El IPEM N° 193 José María Paz tiene como finalidad la formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Se propone generar un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca la realización personal y la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en los estudios superiores.

La institución busca potenciar 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 y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. Se pretende lograr una convivencia acorde a un espacio institucional donde se pueda aprender cada día más y enseñar mejor, lo cual repercute en el mejoramiento de la calidad educativa.

Los actores institucionales están convencidos de que deben sostener como valores fundamentales los derechos básicos y universalmente reconocidos, tales como la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar y vivenciar ideas y la solidaridad. Así, se busca promover la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas.

La convivencia escolar es una preocupación constante de toda la comunidad educativa, por eso se trabaja teniendo como principio regulador la búsqueda de consenso y el trabajo en equipo.

La institución facilita al 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.

La orientación Economía y Gestión tiene como visión formar personas con capacidad para:

- comprender y aplicar los conceptos básicos relacionados con las empresas de producción y comercialización, valorando la importancia que tienen en la economía regional;
- promover actitudes responsables, creativas y transformadoras de la sociedad que les permitan la realización de un proyecto de vida, valorando el espacio ético y solidario que implica el cumplimiento de las leyes;
- comprender la importancia de la cultura del aprender a través del esfuerzo.

Por su parte, la orientación Turismo tiene como visión formar personas con capacidad para:

- integrar y desarrollar contenidos de los espacios propios de la formación general;
- garantizar la apropiación de saberes agrupados en el campo de la formación específica;
- reconocer la incidencia del turismo en la realidad mundial, nacional y local, con especial interés en el conocimiento y puesta en valor del patrimonio cultural y natural;

- desarrollar actitudes y acciones significativas para la comunidad a la que pertenecen y a la sociedad en general;
- valorar y conservar los recursos que dan sustento a la actividad. (Universidad Siglo XXI, 2019b)

4- Delimitación del problema

La actual directora del IPEM, en la entrevista que se presenta en el sitio de la Universidad Siglo XXI (2019b), manifiesta que le preocupa directamente la formación de todos los docentes, entre otras razones, “porque hay mucha gente nueva que recién se inicia y le falta la práctica diaria para que puedan desenvolverse eficazmente en el aula”. Esto lleva, de manera directa o indirecta, a que los alumnos pierdan el interés en el aprendizaje y termina en la deserción.

Hay que recordar que, más allá de la obligatoriedad que prevé la Ley 26206 (2006), durante el año 2021, el Ministerio de Educación de la Nación afirmó que la tasa de egreso de la escuela secundaria a nivel nacional es solo del 54%. Por ello se hace necesario repensar la propuesta educativa porque el nivel secundario es, para muchos estudiantes, el último nivel de escolaridad que transitan y determina, en cierto modo, las oportunidades que tendrán en su futuro y las posibilidades reales de inclusión en el mundo del trabajo. La directora también manifiesta preocupación ante la falta de interés de los estudiantes y, entre otras razones, la adjudica a los medios tecnológicos, que, según ella, hacen que los alumnos le den menos importancia al saber docente, validando y poniendo más énfasis en la información que viene de Internet. Ante esta situación, propone implementar trabajos colaborativos y jornadas de convivencia para que pueda generarse el interés en los jóvenes y compartir la misión y la visión.

En relación con la falta de formación y su incidencia en las trayectorias escolares incompletas, Susana María Baudaco, exdirectora, expresa que es necesario que el personal docente realice un trabajo en equipo y de forma colaborativa, para construir una propuesta educativa renovada, eligiendo nuevos caminos. Esto permitirá que los alumnos vuelvan a elegir la escuela porque les brinda lo que la sociedad necesita y así, puedan finalizar su escolaridad en el IPEM. Por su parte, el coordinador Juan Rojas afirma que en la trayectoria escolar influye mucho el problema pedagógico y la relación que se establece entre docentes y alumnos. A esto se suma que algunos estudiantes tienen muchas inasistencias las cuales no son informadas por la familia, con la que tampoco tienen mucha relación. El coordinador también afirma que los estudiantes no son solo objetos de derecho sino también sujetos de derecho. Refiere, además, que muchas de las prácticas cotidianas de los docentes y la lógica de la institución a veces no coinciden con el paradigma de la inclusión.

La formación docente es un tema que, por su trascendencia, es objeto de análisis de diferentes investigaciones, siempre abordado desde una mirada compleja. Dussell (2007, pág. 161), haciendo referencia al texto “Extraterrestres en el salón de clase” (Gree, 1995), describe el sentimiento de los docentes ante el encuentro con estudiantes que, a veces, parecen seres de otro planeta a los que no pueden comprender (no sólo en sus formas de hablar sino también en sus valores). Sobre este mismo tema de la formación de los docentes, el Centro de Implementación de Políticas Públicas para la Equidad y el Crecimiento -CIPPEC- (2016) hace referencia a que, en muchas escuelas de contextos vulnerables, todavía ejercen en el nivel secundario profesores (aproximadamente un 25% del total) que no tienen título docente o que se desempeñan como suplentes. Con respecto al acceso a los cargos, la antigüedad docente (que pesa más que los recorridos formativos)

permite a los profesores elegir en qué institución se desempeñarán y, lamentablemente, los mejores profesores no son los que necesariamente están en las escuelas que los necesitan más.

Vassia (2019) elaboró un estudio entre los años 2018 y 2019, donde entrevistó a un grupo de docentes del Nivel Primario de la ciudad de Córdoba. Entre las conclusiones a las que arriba, afirma que, aunque el 67% de los docentes entrevistados siguió capacitándose luego de su formación inicial, sigue siendo alto (33%) el número de aquellos que no han realizado capacitaciones. También, destaca que los docentes entrevistados con mayor antigüedad no encuentran incentivos para seguir capacitándose, y en esta decisión no interviene la conformación de su grupo familiar, su lugar de residencia o sus condiciones económicas.

La Ley Nacional de Educación 26206 (2006), en el artículo 71 del Título 4 expresa:

La formación docente tiene la finalidad de preparar profesionales capaces de enseñar, generar y transmitir los conocimientos y valores necesarios para la formación integral de las personas, el desarrollo nacional y la construcción de una sociedad más justa. Promoverá la construcción de una identidad docente basada en la autonomía profesional, el vínculo con la cultura y la sociedad contemporánea, el trabajo en equipo, el compromiso con la igualdad y la confianza en las posibilidades de aprendizaje de los/as alumnos/as.

Para la Unesco (2019), el factor clave para conseguir una educación de calidad es contar con docentes de calidad, por eso entiende al desarrollo profesional docente como un proceso de formación que dura toda la vida: la formación inicial que se centra en saberes pedagógicos y disciplinares, pero que incluye herramientas y recursos digitales;

una formación permanente con programas de formación inicial en función de las necesidades de la enseñanza dentro y fuera del aula y un apoyo pedagógico y técnico constante para que “los docentes puedan hacer un uso innovador de estas tecnologías a fin de abordar necesidades cotidianas y promover un aprendizaje de más alto nivel por parte de los alumnos”. (pág. 6)

En la actualidad, y, aunque los docentes ya incorporaron las tecnologías en sus estrategias de enseñanza todavía hay nuevos caminos para seguir descubriendo. Dussell (2012, pág. 16) afirma que se debe configurar un nuevo repertorio de prácticas docentes [...] de acciones posibles, de fundamentaciones, de anticipaciones, sobre qué es posible y deseable hacer con los nuevos medios digitales”. Es imprescindible profundizar la formación de los docentes proporcionando herramientas críticas para comprender “las reglas, jerarquías, inclusiones y exclusiones en las que se fundan estas nuevas colecciones de saberes y esta nueva forma de producir contenidos” (Dussell, 2012, pág. 16).

La formación docente es un campo de estudio en el que todavía falta investigar más, pero que es central para la práctica educativa de los docentes y, sobre todo, para garantizar el derecho a la educación de los estudiantes.

5- Objetivos

Objetivo general

- Realizar un plan de intervención destinado a la formación de los docentes del IPEM N° 193 José María Paz, centrado en la utilización de la gamificación en el marco de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para el Aprendizaje, el Conocimiento, el Empoderamiento y La Participación (TIC –

TAC – TEP), que genere la motivación para seguir capacitándose y mejore las prácticas áulicas fortaleciendo, a la vez, las trayectorias de los alumnos.

Objetivos específicos

- Realizar talleres para orientar a los docentes en el uso de las plataformas digitales y recursos que utilizan la gamificación educativa como un medio para potenciar aprendizajes significativos, fomentar tareas colaborativas y facilitar el seguimiento de proyectos.
- Proponer el trabajo por proyectos interdisciplinarios y la modalidad de aula invertida como un modo de favorecer aprendizajes y la construcción reflexiva del conocimiento.
- Desarrollar prácticas de evaluación formativa como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego saberes, vean sus logros y reconozcan sus debilidades y fortalezas.
- Realizar una rúbrica que permita evaluar el avance y el impacto del plan de intervención en el IPEM N° 193.

6- Justificación

Hoy en día, si miramos la realidad de nuestro tiempo vemos cómo los chicos están creciendo en un mundo atravesado por el ciberespacio, internet, videojuegos, redes y diferentes tecnologías, ya que son nativos digitales. Se podría afirmar que la nueva brecha digital es la distancia entre lo que propone la escuela y lo que estos alumnos realizan fuera de ella. Y eso hace que sea necesario contar con profesores que estén capacitados en esa nueva realidad en la que los estudiantes están creciendo.

Docentes que puedan ser capaces de dominar las herramientas tecnológicas (y su uso pedagógico), que sean guías de la información y del conocimiento que está al alcance de todos, impulsando una alfabetización crítica que motive no sólo al alumno, sino también al mismo docente. Más allá del uso obligado de tecnologías que los docentes tuvieron que hacer durante la pandemia, muchos todavía conservan un lugar de inmigrantes digitales, porque el uso que les dan dentro del aula se restringe a su utilización solamente dentro de un marco tradicional de enseñanza, desconociendo muchas veces las ventajas que tiene la inclusión de las TIC en los procesos educativos. Mirete Ruiz (2010), citando a Domingo y Fuentes, afirma que “las TIC suponen una renovación metodológica innovadora que propicia un aumento de la motivación y participación de los estudiantes, que facilita su comprensión y el aprendizaje en general”. Es importante capacitar a los docentes no solo desde el manejo de tecnologías, sino también en cuanto a las metodologías de implementación y a los aspectos pedagógicos que deben tenerse en cuenta. En esta misma línea, Perrenoud (2018), afirma que

formar en las nuevas tecnologías es formar la opinión, el sentido crítico, el pensamiento hipotético y deductivo, las facultades de observación y de investigación, la imaginación, la capacidad de memorizar y clasificar, la lectura y el análisis de textos e imágenes, la representación de las redes, desafíos y estrategias de comunicación. (pág. 109).

Como un modo de consolidar esas competencias, la gamificación surge como una alternativa que concibe al alumno como protagonista del proceso educativo, generando aprendizajes significativos y un alto nivel de motivación no sólo en él sino también en los docentes involucrados en su uso. Leiría (2017) refiere (citando a

Maslow) que hay “dos tipos de motivaciones: una motivación intrínseca, representada por el placer de realizar una actividad sin esperar ningún tipo de incentivo externo, y una motivación extrínseca, representada por lo que el individuo recibe a cambio de la actividad realizada”. La gamificación utiliza los principios del juego, combinando la motivación con el esparcimiento y la diversión. Y el éxito se logra cuando permite generar en los estudiantes una motivación intrínseca que potencia el proceso de aprendizaje, creando y afianzando conocimientos. (Leiría, 2017).

Como beneficios, la gamificación convierte en atractivas las tareas, fomenta la participación, promoviendo conductas colaborativas y competitivas, a través de una implicación voluntaria. El aprendizaje utilizando gamificación involucra diferentes áreas y permite a los alumnos construir conocimientos a partir de la investigación y el descubrimiento, gestionar sus emociones, socializar y acordar puntos de vista, generando confianza y seguridad. El docente es más que un ente que educa y debe convertirse en un modelo a seguir para impulsar ese proceso en sus alumnos, proponiendo desafíos que le permitan enfrentar situaciones futuras e insertarse en la sociedad (Fernández Armijos, 2017). Y esto hace sea necesario un plan de capacitación para que se apropien de los recursos que propone la gamificación y el marco del B-learning para poder implementarlos con sus alumnos adecuada y creativamente.

7- Marco teórico

Teriggi (2009) afirma que todos los niños y adolescentes pueden aprender en condiciones pedagógicas adecuadas, y que las mismas “están al alcance del sistema educativo, que debe encontrar, definir, producir [...] las condiciones pedagógicas para

el aprendizaje de todos y todas” (pág. 15). Por lo tanto, la repitencia, el ausentismo, el abandono no son solamente un fracaso individual sino puntos críticos que deben ser resueltos sistémicamente.

Teriggi (2009, pág. 19) sostiene que debe distinguirse entre las trayectorias teóricas (las que siguen la progresión lineal prevista según una periodización estándar) y las trayectorias reales (que no siguen ese cauce lineal, con una escolaridad heterogénea, variable, contingente). El problema es que “la centralidad de la trayectoria teórica oscurece aspectos de las trayectorias reales cuyo mejor conocimiento y consideración podrían ampliar las capacidades de las políticas y de las escuelas para la inclusión educativa.” (Teriggi, 2009, pág. 20) Y a esto se suma que los desarrollos didácticos suelen organizarse a partir de esas trayectorias teóricas. Por ello, Teriggi (2009) señala que se deben remover las barreras que obstaculizan la consolidación de los derechos educativos, sin estandarizar recorridos para que se puedan producir aprendizajes que sean socialmente valiosos.

Anijovich (2005) se pregunta si es posible continuar sosteniendo una mirada de la escuela que propicia la homogeneización institucionalizada, cuando “se crean diversidades al querer gobernarlas, cuando la homogeneidad intenta ‘cubrir o tapar’ las diferencias creando así situaciones de desigualdad, cuando la diversidad se utiliza para clasificar, segregar, seleccionar, marginar, mantener privilegios económicos, estructuras de poder.” (pág. 1). La autora postula que hay que seguir defendiendo la universalidad de la educación, pero también la igualdad de oportunidades en la que cada cual reciba lo que necesita realmente, más allá de lo que es común para todos. En este marco, la atención a la diversidad implica reconocer y considerar a la hora de enseñar, las diferencias cognitivas, emocionales y sociales que tienen nuestros alumnos. Es

pensar que la diversidad no es la excepción sino la norma dentro del entorno educativo (que incluye más que el espacio físico compartido).

Anijovich (2005) afirma que el entorno educativo implica pensar actividades que se llevan a cabo no solo en aulas sino en talleres, laboratorios y espacios comunes. También, con tiempos flexibles en donde el alumno pueda administrar cuándo realizará determinadas actividades, con la posibilidad de elegir y profundizar algunos recorridos, utilizando materiales variados, buscando información en diferentes fuentes, lo que “estimula la elección, ofrece posibilidades de aprendizaje abiertas, propicia el aprendizaje cooperativo, favorece el desarrollo de habilidades de pensamiento complejas, invita a la reflexión, y genera momentos de autoevaluación”. (pág. 3)

Dussel (2011) sostiene que el aula es una construcción histórica que, desde Comenio, se organizó en función del método frontal, atendiendo al adulto y utilizando como tecnología visual a la pizarra, la lámina o la figura religiosa, con una relación asimétrica y radial entre docente y alumno. A esta disposición se le sumó una organización de grupos homogéneos, en la que “un grupo de escolares aprenden todos al mismo tiempo las mismas cosas, y atienden a un maestro adulto que plantea un programa unificado y central que organiza al conjunto.” (Dussel, 2011, pág. 17). La época actual supone una redefinición del espacio áulico, dada la presencia en el aula de notebooks, netbooks y smartphone con conectividad a la web. “Es difícil sostener la enseñanza frontal, simultánea y homogénea, en un contexto de tecnologías que proponen una fragmentación de la atención y recorridos más individualizados según el usuario” (Dussel, 2011, pág. 17). De este modo, las TIC rompen con la linealidad que imponía la clase simultánea centrada en el libro de texto, y permiten una organización más personalizada,

siempre y cuando se aplique una metodología flexible que permita la atención individualizada de cada alumno.

El aula o clase invertida se constituye en un modelo de enseñanza en el cual las actividades que los alumnos realizan fuera de la clase son incorporadas al trabajo áulico, y muchas actividades que tradicionalmente se realizaban en el contexto escolar se hacen en el hogar, como paso previo al trabajo en la escuela. Esto incluye actividades interactivas y colaborativas y el uso de recursos como plataformas o videoconferencias. Rigo (2021) afirma:

El modelo de clase invertida asume que los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje, a su ritmo, antes de asistir a clases. Desde un enfoque socioconstructivista se formula, a diferencia del modelo tradicional de enseñanza, que los roles de docentes y alumnos se invierten. El primero deja de recitar sus clases magistrales y se transforma en tutor o guía que ayuda y colabora con los estudiantes, y el segundo tiene un rol más activo y autónomo en la gestión de sus aprendizajes. (pág. 73)

Entre las ventajas del uso del aula invertida, Ferrero (2020) afirma que permite personalizar y profundizar el proceso de aprendizaje, aprovechar el tiempo del aula y el empleo flexible de las TIC. Así se genera mayor responsabilidad y compromiso en el propio proceso de aprendizaje, lo que permite un mejor resultado que el de los “métodos tradicionales” de enseñanza. Así es posible lograr un “aprendizaje significativo [que] comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, [en el que] estos son producto del aprendizaje significativo” (Ausubel, 1980, pág. 53). Para el autor, la esencia de este tipo de aprendizaje es la relación que se establece con lo que el alumno ya sabe. Esto implica no solo la disposición para relacionar este material con la estructura

cognoscitiva, sino que eso que se aprenda sea potencialmente significativo. Es necesario aclarar que, si la intención del alumno es solo memorizar, “tanto el proceso de aprendizaje como los resultados de este serán mecánicos y carentes de significado.” (pág. 54)

Camilloni (2010) propone como:

Una opción ante las críticas que surgen debido al efecto de fragmentación del conocimiento que tiene el currículo de base disciplinar, la adopción de una organización centrada en núcleos interdisciplinarios. Su rasgo principal es el establecimiento de lazos de convergencia, complementariedad e interdependencia entre conocimientos de diverso origen disciplinar con el propósito de producir nuevo conocimiento. (pág. 64)

Perkins (2010), por su parte, afirma que, aunque algunas cosas se aprenden rápida y fácilmente, muchas de las que necesitamos aprender se presentan como un gran desafío. Y la educación debe prepararse para abordar la complejidad, porque su objetivo es “ayudarnos a aprender aquello que no adquirimos naturalmente durante nuestra vida diaria. La educación siempre debe preguntarse qué puede hacerse para hacer accesibles el conocimiento y las prácticas estimulantes.” (Perkins, 2010, pág. 24)

En la enseñanza actual existen, según Perkins (2010), dos males que deben remediarse: la *elementitis* (aprender unos pocos elementos y no integrarlos inmediatamente al juego completo) y la *acerquititis* (aprendizaje acerca de algo sin nunca poder mejorar la forma en que ese algo se hace). Y la alternativa que el autor propone es el espíritu de aprender el juego completo, que permitirá hacer que valga la pena aprender, enfrentar las partes difíciles jugando “de visitante”, descubrir los juegos ocultos, aprender del equipo y de los otros equipos, en definitiva, aprender a jugar el juego del aprendizaje.

Tenemos que partir de que se aprende a hacer haciendo, por lo que ese aprendizaje inicial debe incluir una cuota de lo que se espera que el alumno logre más adelante. Para ello es necesario que los alumnos puedan participar en exploraciones que permitan la invención de respuestas alternativas o de versiones como principiantes, que luego posibilitarán la comprensión de versiones del juego más sofisticadas y esto es una de las ventajas que propone la implementación de la gamificación en las aulas. Los docentes deben tomar conciencia y consolidar su rol de guías posibilitando situaciones y seleccionando actividades que favorezcan la transferencia y preparen a los alumnos para los aprendizajes futuros.

Las expectativas y las miradas cambian según los actores involucrados en el proceso: a veces se espera que conozcan procedimientos y protocolos, que puedan hacer las adaptaciones curriculares, que sean creativos, que realicen proyectos, que sean referentes en su comunidad, que la enseñanza sea personalizada y, sobre todo, que preparen alumnos críticos que puedan incorporarse sin mayores dificultades en el nivel siguiente de escolaridad o en el mercado laboral. Sin embargo, la mayoría coincide en que, para enseñar hoy se necesita poseer un saber (no sólo disciplinar) reconociendo que la enseñanza y el aprendizaje son procesos distintos, apropiándose de estrategias y metodologías, comprender y utilizar los recursos y las posibilidades que brindan las TIC, las TAC y las TEP. Es estar siempre dispuesto a aprender considerando que hoy se habla de multialfabetizaciones, es saber trabajar en equipo y posicionarse dentro de una tríada en la que, junto con el estudiante, se vaya construyendo el conocimiento. Sin embargo, todo lo anterior no sirve mucho cuando se pierde la conexión con "la pasión por enseñar".

García (2017) sostiene que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) puede definirse como “una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes”. El objetivo principal es obtener un producto final. Así, se promueve “el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo definido por objetivos y procedimientos. Los alumnos se responsabilizan de su propio aprendizaje, descubren sus preferencias y estrategias en el proceso.” (García, 2017, pág. 114). Esta forma diferente de trabajar en el aula estimula la capacidad de indagación de los estudiantes y, durante el desarrollo del proyecto, “los estudiantes exploran y descubren intereses, formulan preguntas, organizan su trabajo, buscan información en diversas fuentes, ponen en común sus concepciones y las comparan con nueva información, las enriquecen o transforman, comunican resultados, hacen propuestas, etc.” (García, 2017, pág. 114)

La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para el Aprendizaje, el Conocimiento, el Empoderamiento y La Participación (TIC – TAC – TEP) ayudan a superar las barreras de aprendizaje, potenciando las trayectorias escolares y la educación en la diversidad. Rodríguez Tenjo (2020):

Al integrar las TAC en los procesos de aprendizaje se reorienta el uso de las TIC y se atiende más a la formación que a la información, al conocimiento como resultado del proceso de gestión colaborativa, en los ambientes de aprendizaje virtuales [...Por su parte,] las TEP promueven la colaboración en el marco de la interacción; donde la reflexión y construcción del aprendizaje permite que se ‘atterrice’ la contextualización del contenido y se pueda situar con base a las necesidades de formación. (pág. 3)

La gamificación puede considerarse dentro de este marco, porque se incorpora dentro de secuencias didácticas que favorecen la práctica docente. También posibilita a los estudiantes ser protagonistas activos de su proceso de aprendizaje, ayuda a su empoderamiento y al desarrollo de competencias que le permitan desenvolverse socialmente de un modo más efectivo.

Las TEP no solo comunican, crean tendencias y transforman el entorno y, a nivel personal ayudan a la autodeterminación y a la consecución real de los valores personales en acciones con el objeto de incidencia social y autorrealización personal como estrategias didácticas. (Rodríguez Tenjo, 2020, p. 5)

Zabalza (2012) dice que "educar es gestar y parir", aún en tiempos posmodernos donde todo parece diluirse y exige que los docentes sean personas cultas, profesionales técnicos, buenos artesanos, profesionales reflexivos, actores sociales comprometidos, investigadores de su propia práctica, personas "maduras y equilibradas".... Todo podría resumirse en la disyuntiva entre ser y estar y donde la elección del docente repercute necesariamente no sólo en la educación sino en la vida de nuestros estudiantes. Ser maestro/profesor hoy requiere, en definitiva, un compromiso ético y un posicionamiento político cuyo centro en el que se consideren como un derecho irrenunciable al conocimiento y las prácticas culturales de los estudiantes.

Lewin (2015) afirma que, entre las razones que pueden llevar a un docente a elegir una escuela, figuran "un trabajo significativo, desafiante e incentivador, un director que los apoye, que se los reconozca, valore y respete y un plan de desarrollo profesional". (pág. 104). La autora sostiene que toda institución educativa debería tener un programa de desarrollo profesional docente para que los buenos docentes se conviertan en excelentes, porque si no se encuentra la posibilidad de crecer en una

institución solo quedan dos alternativas: dejar el lugar o disminuir el rendimiento. Lo importante es generar un equipo que comparta la pasión por aprender y mejorar. Pero el plan de desarrollo requiere más que asistir a una capacitación, leer un libro, cursar una materia o recibir asesoramiento, porque implica hacer una bajada al aula y, luego, evaluar la implementación. “Un buen programa de desarrollo profesional debe contemplar las necesidades institucionales y las necesidades de los docentes. Debería articular teoría y práctica, con mentores que transmitan energía, que sepan incentivar y brindar a los docentes la posibilidad de reflexionar”. (Lewin, 2015, pág. 105) Para fortalecer una enseñanza que brinde al alumno las herramientas cognitivas y las habilidades socioemocionales que se constituyen en herramientas para la vida, el desafío es convocar y formar a los mejores docentes que conformen los mejores equipos de trabajo.

Perrenoud (2008) manifiesta que, tradicionalmente, la evaluación se suele asociar a la “fabricación de jerarquías de excelencia”, que genera la comparación, la clasificación, luego de certificar conocimientos. Así se ha establecido un acomodamiento de las desigualdades donde la escuela ofrece a todos la posibilidad de aprender, pero vista solo como el acceso a la enseñanza. Entonces, el fracaso termina siendo culpa del estudiante y sus circunstancias. Para salir de este círculo, propone la implementación de una evaluación formativa, como un modo de regular la acción pedagógica que individualiza el aprendizaje.

Por su parte, Anijovich (2018) entiende a la evaluación “como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus debilidades y fortalezas como estudiantes, además de cumplir la función ‘clásica’ de aprobar, promover, certificar.” (pág. 13). Por lo tanto, se puede decir que

una evaluación es valiosa cuando se transforma en una instancia más para enseñar y aprender. El docente puede ver a la evaluación como evidencia de qué se aprendió o para idear propuestas que permitan al estudiante aprender lo que falta, generando instancias de metacognición, para que se haga consciente lo aprendido y se reconozcan las estrategias cognitivas involucradas.

Según Litwin (en Anijovich, 2015), las buenas prácticas de evaluación son Prácticas sin sorpresas: enmarcadas en la enseñanza; que se desprenden del clima, ritmo y tipo de actividad de la clase; en la que los desafíos cognitivos no son temas de las evaluaciones sino de la vida cotidiana del aula, atractivas para los estudiantes y con consecuencias positivas respecto de los aprendizajes. (pág. 22)

En este marco de la evaluación formativa, las rúbricas se constituyen en un recurso didáctico preciso, que permite explicitar criterios de desempeño detallados, ponderando cada dimensión. Su valor aumenta si se presentan antes de realizar la tarea o se construyen con los alumnos.

8- Plan de trabajo: Actividades

El plan de intervención se ha organizado en seis partes que tienen, a su vez, diferentes actividades a realizar. Teniendo en cuenta las condiciones edilicias (el lugar de mayor tamaño en la institución es la sala multimedia) y la cantidad de docentes (97) que trabajan en el IPEM N° 193, se ha previsto replicar la capacitación docente, dividiendo a los asistentes en turno mañana y turno tarde. Además, considerando que las jornadas presenciales serán una vez por mes, se ha previsto la realización de actividades virtuales que serán alojadas en un aula de Google Classroom. Estas actividades tienen como

finalidad consolidar lo visto en los encuentros presenciales y trabajar con la modalidad de aula invertida.

Primer encuentro: Actividad N° 1: Presentación del plan de intervención al equipo directivo

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: directora y vicedirectora del I.P.E.M N°193. Lugar: Dirección

En primer lugar, se coordinará una reunión con el equipo directivo (que tendrá una duración estimada de 45 minutos) para presentar el Plan de Intervención centrado en la gamificación, en el marco de las TIC, las TAC y las TEP. Durante dicha reunión, se acordará la fecha y el horario de inicio de la capacitación. También, se explicitarán los objetivos, los temas, las actividades y la organización general. Se recordará que los docentes deberán asistir con dispositivos que puedan conectarse a Internet, porque muchas de las actividades previstas requieren el uso de ese soporte.

Segundo encuentro: Actividad N° 2: Presentación del plan de intervención a los docentes

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). Lugar: Sala multimedia. Tiempo estimado: 80 minutos

El asesor pedagógico comenzará la capacitación presentando el video “Sobrevivir el aula”. Luego, se dividirá en grupos a los asistentes para que respondan las siguientes preguntas: ¿Qué hago para motivar a mis alumnos para que aprendan? ¿Qué otra cosa se podría hacer?). Después, se hará una puesta en común de las respuestas. A continuación, y como un modo de presentar la gamificación y los videojuegos como estrategias valiosas

para la enseñanza y el aprendizaje, se proyectará la charla TEDx de Diego Samuel Ortiz “Gamificación y videojuegos: una estrategia para el aprendizaje”.

Posteriormente, el asesor pedagógico trabajará con los docentes los conceptos centrales que se abordan en este último video y presentará los momentos que componen el plan de capacitación.

Para finalizar, se solicitará a los docentes que, a modo de evaluación del encuentro, realicen grupalmente un mapa conceptual o un mapa mental on line que contenga los conceptos centrales vistos en este primer momento del plan de intervención. Las características distintivas de los mapas mentales y conceptuales se explicarán al momento de brindar la consigna. Este material servirá de insumo al asesor pedagógico para relevar cuáles son los conceptos que los asistentes consideran importantes y cuáles hay que reforzar en los encuentros siguientes. Se explicará también a los asistentes que, por correo electrónico, recibirán la invitación para incorporarse a un aula de Google Classroom y que ahí se continuará trabajando para ir consolidando lo que se aborde en los encuentros presenciales.

Actividades virtuales previstas antes del segundo encuentro (alojadas en el aula de Google Classroom):

1) se compartirá el enlace a una entrevista a Aitor Barbosa, quien es investigador, diseñador de juegos y docente.

2) se propondrá la lectura del artículo “18 Expertos en educación defienden el uso de la gamificación en el aula”

La propuesta consistirá en sintetizar argumentos a favor de la importancia del uso de la gamificación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Tercer encuentro: Actividad N° 3: La gamificación

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). Lugar: Sala multimedia. Tiempo estimado: 80 minutos

Se comenzará trabajando con los comentarios a partir de la actividad que fue publicada en el aula virtual. Para ello, se compartirá con los docentes el enlace a un muro Padlet.

Luego, se solicitará a los docentes que visiten la página de Genially y exploren algunas de las propuestas interactivas que pueden utilizarse como estrategias de enseñanza. En el sitio, deberán elegir dos propuestas, ingresar a esas presentaciones y luego, revisar qué ventajas o desventajas tendría su implementación en las aulas del IPEM 193. Posteriormente, se compartirá un video que relata algunas experiencias de gamificación en el ámbito escolar y se analizará con los docentes participantes “Ejemplos de gamificación en la escuela”.

Como una forma de evaluar este encuentro, se les pedirá a los asistentes que respondan las siguientes preguntas que van a orientarlos en la planificación del proyecto interdisciplinario utilizando gamificación.

<i>¿Qué sabía sobre este tema?</i>	<i>¿Cómo me doy cuenta de lo que sé?</i>	<i>¿En qué tendría que profundizar?</i>

Para el trabajo en el aula virtual de Google Classroom se propondrá que, por grupos, suban en el tablón enlaces a sitios donde se encuentren experiencias de gamificación de su área.

Cuarto encuentro: Actividad N° 4: Repensar la evaluación

Responsable: Asesor pedagógico. **Destinatarios:** personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). **Lugar:** Sala multimedia. **Tiempo estimado:** 80 minutos

Se comenzará el encuentro leyendo “El aplazado” de Baldomero Fernández Moreno para introducir la reflexión sobre la evaluación. A continuación, como un modo de revisar qué piensan muchos alumnos sobre la escuela, se presentará la charla de TED-ED “Zombis en la escuela”. A partir de la proyección, se revisarán las nociones de aprender, enseñar y evaluar en la escuela. Luego, se hará foco en el concepto de evaluación formativa, analizando algunas creencias de los docentes sobre lo que implica la evaluación en el marco de la escuela. Finalmente, se trabajarán los conceptos de evidencias de aprendizaje, retroalimentación, rúbricas y pruebas auténticas (Anijovich, 2017).

Para finalizar este encuentro, el asesor pedagógico propondrá a los docentes que respondan al protocolo SER. Se explicará que dicho protocolo consiste en reflexionar sobre qué debe seguirse haciendo (S), qué hay que empezar a hacer (E) y, finalmente, qué se debería reformular (R) dentro de las prácticas docentes. Este modo de evaluar a partir de un protocolo busca recuperar las fortalezas y reconocer cuáles son las debilidades que no favorecen los procesos de aprendizaje significativos en los alumnos.

S	E	R
<i>¿Qué debemos seguir haciendo?</i>	<i>¿Qué debemos empezar a hacer?</i>	<i>¿Qué debemos reformular?</i>

Para el aula virtual, se propondrá el análisis de los videos “¿Por qué necesitamos criterios de evaluación?” y “La evaluación como oportunidad”.

Quinto encuentro: Actividad N° 5: Aula invertida

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). Lugar: Sala multimedia. Tiempo estimado: 80 minutos

Se comenzará con la proyección de un video que aborda el tema de aula invertida. Para trabajarlo, se pausará a los 12:30 minutos y se realizará un trabajo grupal de análisis. Luego, se continuará la proyección y se abordarán, para finalizar, las preguntas que figuran al final del video como un modo de seguir reflexionando sobre este tema.

Para evaluar este encuentro, se propondrá a los asistentes las siguientes preguntas:

<i>¿Qué quiero que los estudiantes comprendan, conozcan, y sean capaces de hacer?</i>	<i>¿Qué temas o contenidos tendrían que saber?</i>	<i>¿Qué modos predominan en la interacción con mis alumnos? ¿Qué otros puedo incorporar?</i>

En el aula alojada en Google Classroom se compartirá el documento “Orientaciones didácticas para implementar el aula invertida en las clases en modalidad virtual” (2020). Se planteará a los docentes la lectura y el análisis del texto, como insumo necesario para el próximo encuentro.

Sexto encuentro: Actividad N° 6: Planificación de proyecto interdisciplinar

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). Lugar: Sala multimedia. Tiempo estimado: 80 minutos

Para recordar lo tratado en el encuentro anterior, se proyectará un video que sintetiza el tema de aula invertida. En este encuentro se pretende que los docentes integren las estrategias de gamificación y de aula invertida para elaborar proyecto interdisciplinario que se pueda implementar en las aulas que tienen a cargo. Se les pedirá a los profesores que se formen grupos a partir de áreas relacionadas para optimizar esfuerzos y tiempos y potenciar, además, los aprendizajes significativos en sus alumnos. A partir del documento que debían trabajar y que estaba alojado en Google Classroom, el asesor pedagógico irá coordinando las actividades de los grupos para que los docentes puedan diseñar un proyecto interdisciplinario con actividades y recursos de gamificación, utilizando aula invertida y evaluación formativa. Para ello se mostrará a los asistentes el sitio Cerebriti. Para finalizar este encuentro presencial, se compartirá una rúbrica guía para su trabajo, que también será subida al aula en Google Classroom. Como la propuesta de cierre de este plan de capacitación es la implementación de esa propuesta didáctica, en el aula de Google Classroom no se subirán actividades extra, sino que el asesor pedagógico les propondrá encuentros virtuales con los diferentes grupos para que se puedan realizar consultas y ver el avance o desarrollo del trabajo.

Para evaluar este encuentro, se utilizará un protocolo para que los docentes puedan autoevaluarse y analizar cómo es su recorrido con la aplicación del Plan de Intervención.

<i>¿Cuál es la tarea que tengo que realizar?</i>	<i>¿Cómo lo estoy haciendo?</i>	<i>¿Cuál es el próximo paso?</i>
<i>¿Qué objetivos me propongo?</i>	<i>¿Qué dificultades encuentro? ¿Qué herramientas estoy usando?</i>	<i>¿Qué tendría que hacer de manera diferente la próxima vez?</i>

		<i>¿Dónde o con quién puedo encontrar ayuda?</i>
--	--	--

Séptimo encuentro: Actividad N° 7: Presentación de proyectos interdisciplinarios

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). Lugar: Sala multimedia. Tiempo estimado: 80 minutos

Se comenzará el encuentro repasando lo visto a partir de un gráfico que sintetiza el desarrollo de cada uno de los encuentros.

Luego, los equipos docentes presentarán una síntesis de los proyectos interdisciplinarios que implementaron utilizando los conceptos de aula invertida, gamificación y evaluación formativa.

Para finalizar, este encuentro del Plan de Intervención, el asesor pedagógico solicitará a los docentes que respondan un protocolo de evaluación entre pares. Este protocolo se utiliza para desarrollar el trabajo colaborativo, organizando la conversación y focalizando en algunos aspectos centrales. El encuentro finalizará con la lectura de las conclusiones a las que llegó cada grupo.

<i>¿Qué aspectos valorás del trabajo de tu compañero/a?</i>	<i>¿Qué ideas son comunes/diferentes entre tu producción y la de tu compañero/a?</i>	<i>¿Qué parte del trabajo de tu compañero/a es novedosa para vos y podrías incorporar en el tuyo?</i>

Octavo encuentro: Actividad N° 8: Evaluación del plan de intervención

Responsable: Asesor pedagógico. Destinatarios: personal docente (dividido en Grupo 1 - Turno Mañana- y Grupo 2 - Turno Tarde). Lugar: Sala multimedia. Tiempo estimado: 80 minutos

Para comenzar, se propondrá a los docentes que respondan a la pregunta *¿Qué es la gamificación?*, elaborando con las respuestas una nube de palabras en el sitio Mentimeter. El propósito de esta actividad es que los docentes puedan revisar cómo cambió su visión sobre el tema luego de haber participado en el plan de intervención.

Como parte de la evaluación formativa, se propondrá a los docentes que realicen la siguiente autoevaluación:

Autoevaluación	
<i>¿Qué creo que logré luego de participar en la capacitación?</i>	
<i>¿Qué propuestas llevé adelante?</i>	
<i>¿Qué pienso que los estudiantes van a hacer con lo recibido?</i>	
<i>¿Qué tipo de habilidades favorecieron las actividades que elegí en la secuencia?</i>	
<i>¿El tiempo destinado a ellas fue el apropiado?</i>	
<i>¿Alguna propuesta fue difícil o demasiado sencilla para los estudiantes?</i>	
<i>¿Qué actividades les interesaron más a los estudiantes?</i>	
<i>¿Qué debería seguir haciendo o profundizando?</i>	
<i>¿Qué debería reformular en mi práctica áulica?</i>	

Posteriormente, se elegirán algunos puntos en común para hacer una puesta en común y se propondrá a los docentes que se elijan grupalmente cuáles son las fortalezas que tuvo la capacitación y cuáles fueron las debilidades. Esta retroalimentación es sumamente importante para poder reformular este plan de intervención si se implementara en alguna otra institución.

Para finalizar, y como un modo de reflexionar sobre lo importante que es el compromiso del docente en el proceso de aprendizaje de los alumnos, se proyectará el video “Profesores que dejan marca”.

9- Cronograma

ACTIVIDADES	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6							
	SEMANA				SEMANA				SEMANA				SEMANA				SEMANA				SEMANA							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 1																												
2° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 2																												
ACTIV. VIRTUAL																												
3° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 3																												
ACTIV. VIRTUAL																												
4° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 4																												
ACTIV. VIRTUAL																												
5° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 5																												
ACTIV. VIRTUAL																												
6° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 6																												
ACTIV. VIRTUAL																												
7° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 7																												
8° ENCUENTRO																												
ACTIVIDAD 8																												

10- Recursos

Recursos humanos: Licenciado en educación

Recursos técnicos:

- micrófono
- parlantes
- proyector

- computadoras o dispositivos con acceso a internet

Recursos materiales:

- sillas
- mesas
- pizarrón
- lapiceras / fibrones
- marcadores
- afiches

Recursos educativos:

- videos
- material de lectura
- Diseño Curricular Jurisdiccional

Recursos de infraestructura:

- instalaciones del IPEM N° 193 (Sala multimedia)

11- Presupuesto

- Honorarios del profesional	\$ 30000
- Gastos de catering de los encuentros (café y tortitas):	
a cargo de la Cooperadora	\$ 5000

- Fibrones, afiches	\$ 2000
- Los costos correspondientes al servicio de Internet, luz y calefacción corren por cuenta del IPPEM N° 193	
COSTO APROXIMADO	\$37000

12- Evaluación

Dentro del marco de evaluación sostenido en este Plan de Intervención, una evaluación auténtica busca ser una herramienta uniforme y objetiva, y esto se obtiene cuando se utiliza un instrumento estándar de corrección como el propuesto a continuación.

Objetivos específicos	Resultados esperados	Estrategias de evaluación a aplicar
Realizar talleres para orientar a los docentes en el uso de las plataformas digitales y recursos que utilizan la gamificación educativa como un medio para potenciar aprendizajes significativos, fomentar tareas colaborativas y facilitar el seguimiento de proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de 7 talleres con los docentes - Presentación de recursos que utilizan la gamificación educativa - Seguimiento y acompañamiento de los docentes a través del aula de Google Classroom. - Presentación de los contenidos desarrollados y ejemplos de las actividades en distintos soportes (PDF, videos, etc.) 	<p>Registro como dispositivo, porque permite analizar las concepciones y prácticas que tienen los docentes del IPPEM N° 193. escrito.</p> <p>Se propone la utilización del muro Padlet y la realización de una nube en Mentimeter y la elaboración de un mapa conceptual o mental on line.</p> <p>Además de ver la participación, los resultados permitirán apreciar cómo se va desarrollando el taller a partir de las respuestas.</p>

<p>Proponer el trabajo por proyectos interdisciplinarios y la modalidad de aula invertida como un modo de favorecer aprendizajes y la construcción reflexiva del conocimiento.</p>	<p>En el taller se realiza la presentación de proyectos interdisciplinarios que se elaboraron en el transcurso del Plan de Intervención. Se acompaña la elaboración de los proyectos con consultas virtuales.</p>	<p>Se registra el nivel de participación de los docentes en las actividades propuestas. Se guía a los docentes en la revisión de recursos de Inspiración en Genially y en Cerebrity.</p>
<p>Fomentar prácticas de evaluación formativa como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego saberes, vean sus logros y reconozcan sus debilidades y fortalezas.</p>	<p>Se caracteriza la evaluación formativa y los protocolos o instrumentos que pueden utilizarse en ese marco.</p>	<p>Se implementan en el taller recursos de la evaluación formativa (protocolos y rúbricas). Se registra el nivel de participación de los docentes en las actividades propuestas. Se propone a los docentes al finalizar cada encuentro, diferentes dispositivos para evaluar lo desarrollado, siempre en el marco de una evaluación formativa.</p>
<p>Realizar una rúbrica que permita evaluar el avance y el impacto del plan de intervención en el IPEM N° 193.</p>	<p>Se propone una rúbrica que analiza el impacto del plan de intervención.</p>	<p>Elaboración de rúbrica.</p>

La evaluación formativa es un enfoque que permite evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir del registro de los materiales que produce el alumno (en este caso, el capacitando), durante el desarrollo de las actividades. En esta forma de pensar la evaluación no solo es el docente quien evalúa, sino que se incorpora la autoevaluación y la coevaluación, lo que permite hacer a los alumnos conscientes de sus progresos. Dentro de este marco, se pensó en la utilización de diferentes protocolos en cada uno de los encuentros, que permitan a los docentes vivenciar y ejercitar esta mirada diferente de la evaluación. También esas respuestas se convertirán en insumos que el asesor pedagógico tendrá para ir realizando también la evaluación en proceso de la implementación de su plan de intervención. Se relevará, entre otros aspectos, la capacidad de reflexión sobre los contenidos teóricos desarrollados y cómo se recuperan en la elaboración del proyecto interdisciplinario.

Por su parte, el asesor pedagógico utilizará la siguiente rúbrica para ponderar cómo ha resultado la implementación de su plan de intervención.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LOGRADO	MEDIANAMENT E LOGRADO	NO LOGRADO
Objetivos	Los objetivos propuestos se pudieron alcanzar en el desarrollo del plan de intervención.	Algunos objetivos propuestos se pudieron alcanzar en el desarrollo del plan de intervención.	No se pudieron alcanzar la mayoría de los objetivos propuestos.
Talleres	Los talleres presenciales se pudieron realizar en las fechas previstas	La mayoría de los talleres presenciales se pudieron realizar en las fechas previstas.	Fue necesario hacer muchas modificaciones en el cronograma original.
Recursos de gamificación	Los docentes pudieron aplicar en sus secuencias variedad de recursos de gamificación.	La mayoría de los docentes pudieron aplicar en sus secuencias didácticas solo algunos de los	La mayoría de las planificaciones no incluyeron recursos de gamificación.

		recursos de gamificación.	
Asistencia de los docentes a los encuentros	El número de asistentes a los encuentros se mantuvo similar al del primer encuentro.	El número de asistentes fluctuó, pero nunca fue inferior a la mitad de la cantidad de inscriptos por turno.	El número de asistentes disminuyó significativamente a medida que se iba desarrollando el plan de intervención.
Participación de los docentes en las actividades virtuales	Los docentes presentaron todas las actividades virtuales que se fueron requiriendo.	La mayoría de los docentes presentaron al menos tres actividades virtuales.	La mayoría de los docentes presentó menos de tres actividades virtuales.
Trabajo colaborativo	En la mayoría de los encuentros presenciales, se pudo observar el trabajo colaborativo de los docentes en la resolución de tareas.	En algunas actividades se pudo observar el trabajo colaborativo de los docentes en la resolución de las tareas	Se observó que, en la resolución de actividades, los docentes no pudieron organizarse a partir de un trabajo colaborativo
Trabajo interdisciplinario y aula invertida	Las secuencias didácticas planificadas por los grupos tienen como eje el trabajo interdisciplinario y utilizan la modalidad de aula invertida.	Aproximadamente la mitad de los grupos elaboró secuencias didácticas planificadas que se organizan a partir del trabajo interdisciplinario. En algunos casos también se utiliza la modalidad de aula invertida.	La mayoría de las secuencias planificadas no presenta trabajo interdisciplinario ni utiliza la modalidad de aula invertida.
Evaluación formativa y protocolos de evaluación	La mayoría de las secuencias proponen una evaluación formativa de los alumnos, a partir de distintos instrumentos abordados durante el plan de intervención.	Aproximadamente la mitad de las secuencias planificadas por los docentes incorpora solo algunos instrumentos de la evaluación formativa vistos en el plan de intervención.	La mayoría de las secuencias presentadas por los docentes no incorpora instrumentos de la evaluación formativa.

Elaboración de rúbrica	Se presentan a los docentes las rúbricas previstas en el plan de intervención: una rúbrica para secuencias didácticas y se elabora otra para la evaluación del plan.	Se elabora solo alguna de las rúbricas previstas.	No se elaboran las rúbricas previstas o se verifica que los indicadores no son relevantes para lo que se proponen evaluar.
Retroalimentación de los docentes	Las respuestas de los docentes en las evaluaciones virtuales, las evaluaciones parciales al final de cada encuentro y en el encuentro final dan cuenta de la correcta elección de materiales, estrategias y recursos.	Las respuestas de los docentes en cada una de las instancias previstas revelan que los objetivos previstos se han alcanzado parcialmente.	Las respuestas de los docentes en cada una de las instancias previstas revelan que no se han alcanzado los objetivos previstos.

13- Resultados esperados

Con este plan de intervención que tiene como foco la formación docente, se espera que los profesores se apropien de los diversos elementos que brinda la gamificación, en conjunto con los aportes que ofrece el aula invertida, para desarrollar habilidades que les permitan aplicar estas estrategias en el aula. Se ha planificado el trabajo por proyectos interdisciplinarios porque favorecerá los aprendizajes de los estudiantes y, a la vez, podrán realizar una construcción reflexiva del conocimiento, lo que impactará positivamente en el fortalecimiento de sus trayectorias educativas.

Los talleres organizados buscan incentivar el trabajo colaborativo entre docentes, y que se apropien de los elementos que ofrecen las TIC, las TAC y las TEP. En ese marco

también se presentan las prácticas de evaluación formativa, que les permitirán a los docentes fortalecer sus prácticas pedagógicas, intercambiando ideas, opiniones y conocimientos para conformar propuestas de enseñanza innovadoras y motivantes que fortalezcan las trayectorias de los alumnos y disminuyan el desgranamiento y la deserción de los estudiantes.

El desarrollo del plan de intervención se organiza con 8 encuentros en los que se presentan los contenidos en diferentes soportes. Esta modalidad les permitirá a los docentes vivenciar y aplicar dentro del taller y en su planificación áulica una variedad de recursos que utilizan la gamificación educativa para potenciar el aprendizaje en el aula.

El plan de intervención presenta como actividad que los asistentes planifiquen secuencias didácticas de modo interdisciplinario, fomentando así el aprendizaje colaborativo. Este proceso de planificación será acompañado por el asesor pedagógico tanto en los encuentros presenciales como en horarios de consultas virtuales.

La elección de la modalidad de aula invertida como una propuesta de trabajo le dará al alumno un lugar central en su propio proceso de aprendizaje y al docente el lugar de guía. Se espera que esto impacte favorablemente en el compromiso del estudiante con la construcción del conocimiento, aumentando su motivación para aprender.

La selección y utilización de protocolos de evaluación durante cada uno de los talleres brindará insumos a los docentes para que puedan ir revisando sus propios procesos de aprendizaje y para que puedan trasladarlos a su práctica, con sus alumnos. Para acompañar la realización de la secuencia didáctica, se compartirá con los asistentes una rúbrica que servirá de guía. El desarrollo de estas prácticas de evaluación formativa les permitirá a los alumnos poner en juego sus saberes, analizar sus fortalezas y debilidades

con respecto a los contenidos y tener la oportunidad de comprometerse con su propio proceso de aprendizaje.

El asesor pedagógico realizará una evaluación formativa del desarrollo del plan de intervención para ver el logro de los objetivos propuestos, la que se completará con una rúbrica final que permitirá ponderar el impacto en la formación docente y las trayectorias de los alumnos, y realizar las adecuaciones posteriores a corto y mediano plazo.

En síntesis, con la implementación del plan de intervención en la formación docente se fomentará la motivación en los alumnos y en los docentes, a partir de conductas colaborativas y de la construcción del conocimiento a partir de la investigación y el descubrimiento. Esto generará en los estudiantes el aumento de compromiso con su tarea y la confianza y la seguridad que necesitan para fortalecer sus trayectorias de aprendizaje. Estos efectos del plan de intervención en los alumnos también ayudarán a motivar a las familias para que aumenten su compromiso con la institución y con el proceso educativo de sus hijos.

14- Conclusión

“Cualquier persona que deja de aprender es viejo, ya sea a los 20 o a los 80.

Cualquiera que sigue aprendiendo se mantiene joven.

La cosa más grande en la vida es mantener la mente joven” (Henry Ford)

La falta de motivación para una formación continua en los docentes y la dificultad para completar las trayectorias escolares, son problemas que aparecen del análisis institucional del IPEM N° 193, pero es una realidad común en muchos establecimientos

escolares de nuestro país, sobre todo después de la pandemia. Después de desarrollar el plan de intervención se puede afirmar que es importante considerar a los docentes no solo como el problema, sino como parte de la solución. “Una clave será entonces proveer de un adecuado soporte, capacitación y acompañamiento a los maestros para que la implementación de prácticas docentes apoyadas en tecnologías logre ser incorporadas e integradas a las instituciones escolares.” (Martínez Alvarado, 2013)

La escuela viene de una herencia donde la capacitación está a cargo del sistema y es una obligación del docente. Sin embargo, es fundamental que los profesores se comprometan con su formación y reflexionen sobre su propia práctica docente, cuestionando y revisando aquellas matrices o tradiciones que se repiten muchas veces en las instituciones educativas sin analizar su fundamento o sustento teórico y que generan, a veces, falta de motivación para realizar una formación continua.

Este proceso de autoformación de los docentes resulta de una práctica reflexiva, en la que es indispensable trabajar en red, estar implicados en la institución escolar. Es un proceso que no debería surgir por obligación o por miedo a la sanción, sino a partir de entender la importancia que tiene el rol docente no solo como dispensador de información, sino como guía en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Cada docente puede contribuir en su profesionalización, eligiendo centrarse en algunas competencias que favorezcan el aprendizaje de los alumnos. Esto, sumado a un trabajo colaborativo, basado en proyectos interdisciplinarios y utilizando la evaluación formativa, son modos eficaces de luchar contra el fracaso escolar.

Alguien podría preguntarse qué tiene de nuevo hablar de gamificación, sobre todo pensando en que solo son buenas actividades y eso es siempre lo que un docente quiere hacer. Este plan de intervención no se propone imponer algo totalmente nuevo o diferente,

sino enriquecer las prácticas docentes con estrategias y modos que tienen un sustento teórico y práctico y que, probadamente, han dado mejores resultados en los procesos de aprendizaje, fortaleciendo las trayectorias de los alumnos, lo que se convierte en una fortaleza para su implementación. En cuanto a las limitaciones, esta propuesta solo puede funcionar si existe el compromiso de los docentes y del equipo de gestión, para consolidar un entorno educativo que genere la transformación educativa. En definitiva, lo importante es que los docentes no compartan solo su saber con los alumnos, sino como dice Daniel Pennac, “su propio deseo de saber”.

En cuanto a los estudiantes, la introducción de las TIC, TAC y TEP y la gamificación como estrategia de enseñanza y de aprendizaje “favorecen la motivación, el interés por la materia, la creatividad, la imaginación y los métodos de comunicación, mejoran la capacidad para resolver problemas y el trabajo en grupo, refuerzan la autoestima y permiten mayor autonomía de aprendizaje” (Segura, 2013)

Dentro de los desafíos posteriores a la implementación del plan de intervención se encuentra la medición de resultados luego de la incorporación de la gamificación en las planificaciones por parte de los docentes. Esto requerirá la utilización de instrumentos que permitan evaluar el impacto real a mediano y largo plazo en las trayectorias escolares.

Otro desafío es asegurar la disponibilidad de recursos digitales y de Internet en el establecimiento, para que también puedan realizarse actividades dentro del horario escolar. Esto involucra cuestiones presupuestarias y recursos humanos destinados al mantenimiento de dicha infraestructura. Por otra parte, hay que seguir incentivando a los docentes para que consoliden sus competencias tecnológicas, así esto se traduzca en la buena elección de recursos y actividades para trabajar con los estudiantes.

También, se presenta como desafío para la integración de la gamificación en el aula la necesidad de planificar su incorporación en secuencias didácticas que busquen aprendizajes significativos. El rol del docente es clave para el éxito de este plan de intervención, pero requiere de un plan de formación continua que contemple el apoyo pedagógico y técnico para ir repensando su propia práctica a medida que se implementen las estrategias propuestas en este plan de intervención.

En cuanto a los estudiantes, el desafío que se presenta es que se aprovechen sus habilidades digitales incorporándolas activamente a los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo que generará mayores posibilidades de éxito en el plan de intervención. También, sería importante mejorar el vínculo del IPEM N° 193 con las familias de los estudiantes, en dos aspectos: para que puedan motivar a sus hijos reforzando la importancia de no abandonar su formación educativa y como un modo de acortar la brecha que pudiera existir entre nativos e inmigrantes digitales.

15- Referencias

Anijovich, R. & Capelletti, G. (2018). *La evaluación como oportunidad*. Buenos

Aires: Paidós.

Anijovich, R. et. al. (2005). *Iguales pero diferentes*. Disponible el 13-5-2022 en

<https://docplayer.es/52758318-Iguales-pero-diferentes-rebeca-anijovich-mirta-malbergier-y-celia-sigal-1.html>

Ausubel, D. (1980) *Psicología educacional*. México: Ed. Trillas. Disponible el

13/5/2022 en <https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa-pdf>

Camilloni, A. (2010). La didáctica de las ciencias sociales: ¿disciplinas o áreas?

Disponible el 13/5/2022 en

https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/3039#:~:text=Camilloni%20se%20preocup%C3%B3%20y%20se,los%20problemas%20de%20la%20pr%C3%A1ctica.

CIPPEC (2016) *Aprender 2016: características y voces de los docentes*. Recuperado

el 20/4/2022 de <https://www.cippec.org/publicacion/que-sabemos-de-los-docentes-en-argentina-datos-nuevos-desafios-que-persisten/>

Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital. Documento Básico. VII*

Foro Latinoamericano de Educación TIC y Educación: Experiencias y

aplicaciones en el aula. Buenos Aires: Santillana. Disponible el 13/5/2022 en

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf>

Dussel, I. (2012) La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una

nueva época. En: Birgin, A. (comp.) *Más allá de la capacitación. Debates*

acerca de la formación docente en ejercicio. Buenos Aires: Paidós. Recuperado

el 20/4/2022 de [https://isfd160-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-](https://isfd160-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/02/02-Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-Digital.pdf)

[content/uploads/2020/02/02-Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-](https://isfd160-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/02/02-Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-Digital.pdf)

[Digital.pdf](https://isfd160-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/02/02-Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-Digital.pdf)

Dussel, I. (2007). *Más allá de la crisis: visión de alumnos y docentes de la escuela*

secundaria argentina. Buenos Aires: Santillana. Recuperado el 20/4/2022 de

[https://inssanbernardo-cha.infed.edu.ar/sitio/wp-](https://inssanbernardo-cha.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2019/05/MasAllaDeLaCrisis.pdf)

[content/uploads/2019/05/MasAllaDeLaCrisis.pdf](https://inssanbernardo-cha.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2019/05/MasAllaDeLaCrisis.pdf)

Fernandez Armijos, Y. (2017). *Capacitación docente en gamificación. Un estudio en*

la Universidad Nacional de Chimborazo. Disponible el 12/5/2022 en

https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2975/1/UPTIC-%20Relatorio%20Final%20Yessica%20Armijos_GAMIFICACI%C3%93N%20EN%20LA%20CAPACITACI%C3%93N%20DOCENTE_24julho2017.pdf

Ferrero, M. (2020) ¿Qué dice la investigación sobre el aula invertida? Disponible el 13/5/2022 en <https://culturacientifica.com/2020/03/05/que-dice-la-investigacion-sobre-el-aula-invertida/>

García, A. et al. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131. Disponible el 12/5/2022 en <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283349061007.pdf>

Lewin, L. (2015). *Gestión educativa en acción. Cómo desarrollar, motivar y liderar a tu equipo docente*. Buenos Aires: Centro de publicaciones y material didáctico SRL. Disponible el 13/5/2022 en <https://es.scribd.com/read/436178580/Gestion-educativa-en-accion-Como-desarrollar-motivar-y-liderar-a-tu-equipo-docente#>

Marchesi, A. (2013). En “*Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*”. Colección coordinada por Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano y Tamara Díaz. Madrid: Fundación Santillana. Disponible en <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIO%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf#page=138>

Martínez Alvarado, H. (2013) La integración de las TIC en instituciones Educativas. En “*Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*”. Colección coordinada

por Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano y Tamara Díaz. Madrid: Fundación Santillana. Disponible en

<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf#page=138>

Ministerio de Educación - Presidencia de la Nación (2006). *Ley de Educación Nacional N° 26206. Hacia una educación de calidad para una sociedad más justa.* Recuperado el 20/4/2022 de <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

Mirete Ruiz, A. (2010). *Formación docente en TICs. ¿Están los docentes preparados para la (R)evolución TIC?* International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 4, núm. 1, 2010, pp. 35-44. Disponible el 12/5/2022 en <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327003.pdf>

ONU. (2015). Objetivos de desarrollo sustentable. Recuperado de [Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible \(un.org\)](#)

Pennac, Daniel. (2014). *Mal de escuela.* Buenos Aires: Literatura Random House.

Perrenoud, P. (2008). *La evaluación de los alumnos, de la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas.* Buenos Aires. Colihue

Perrenoud, P. (2018). *Diez nuevas competencias para enseñar: invitación al viaje.* 1° edición. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico; Barcelona: Graó.

Perkins, D. (2010). *El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación.* Buenos Aires: Paidós. Disponible el 12/5/2022 en

http://www.pent.org.ar/producciones/didactica/pdf/Perkins_D_El_aprendizaje_p_leno_Introduccion.pdf

Unesco (2019). Estándares en competencias TIC para docentes. Recuperado el 20/4/2022 de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

Rigo, D. & Squillari, R. (2021) *Clase invertida, formación docente y agencia transformadora: un estudio preliminar en pandemia con estudiantes argentinos*. Disponible el 12/5/2022 en <https://revistas.uma.es/index.php/rejienuuevaepoca/article/view/13102>

Rodríguez Tenjo, J. y Gallardo Pérez O. (2020). *Perfil docente con visión inclusiva: TIC-TAC-TEP y las habilidades docentes*. Disponible el 13/5/2022 en <https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/download/731/736#:~:text=Frente%20al%20uso%20de%20las,estudiante%20como%20para%20el%20docente.>

Segura, M. (2013). Plataformas educativas y redes docentes. En “*Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*”. Colección coordinada por Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano y Tamara Díaz. Madrid: Fundación Santillana.
Disponible en <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf#page=138>

Teriggi, F. (2009). *Las trayectorias escolares. Del problema individual al desafío de la política educativa*. Buenos Aires: Ministerio de Educación. Disponible el 13/5/2022 en <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL004307.pdf>

Universidad Siglo 21. (2019b). Módulo 0. Plan de Intervención IPEM N° 193 "José M. Paz". Lección 6. Recuperado el 20/4/2022 de <https://siglo21.instructure.com/courses/15084/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Vassia, A. (2019) *Capacitación docente: derecho y obligación Capacitación docente: derecho y obligación*. Tesis para la obtención del título de grado de Licenciado en Ciencias de la Educación. Córdoba: Universidad Católica de Córdoba. Recuperado de [TF_Vassia_Adriel.pdf \(uccor.edu.ar\)](https://www.uccor.edu.ar/TF_Vassia_Adriel.pdf)

Zabalza Berasa M. & Zabalza Cerdeiriña, M. (2012). *Profesora/es y profesión docente. Entre el "ser" y el "estar"*. Madrid: Narcea S.A, de ediciones. Disponible el 12/5/2022 en <https://books.google.es/books?id=EdHIWw0W3P4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

16- Anexo

- **Segundo encuentro:**

- "Sobrevivir el aula" <https://www.youtube.com/watch?v=1TQxM3lpCf4>
- "Gamificación y videojuegos: una estrategia para el aprendizaje"

<https://www.youtube.com/watch?v=KL9f6JEP2P4>

- Sitios online para elaborar mapas conceptuales o mapas mentales:

<https://miro.com/es/mapa-conceptual/>

<https://www.lucidchart.com/pages/es/ejemplos/mapa-conceptual>

<https://creately.com/es/lp/mapa-conceptual-online/>

- Entrevista a Aitor Barbosa <https://www.youtube.com/watch?v=h4exnaz4Nhs>

- 18 Expertos en educación defienden el uso de la gamificación en el aula

<https://toyoutome.es/blog/18-expertos-en-educacion-defienden-el-uso-de-la-gamificacion-en-el-aula/39964>

- **Tercer encuentro:**

- Gamificación en el aula muro Padlet

<https://padlet.com/caesare06/b19a58uk9chyscer>

- Genially: <https://app.genial.ly/inspiration>.

- “Ejemplos de gamificación en la escuela”

<https://www.youtube.com/watch?v=KpgQhZ2fm8s>

- **Cuarto encuentro:**

- El aplazado (Baldomero Fernández Moreno)

De pronto, como un breve latigazo,

mi nombre, Friedt, estalló en el aula.

Yo me puse de pie, y un poco trémulo

avancé hacia la mesa, entre las bancas.

Era el examen último del curso

y al que tenía más miedo: la gramática.

Hice girar resuelto el bolillero.

Las dieciséis bolillas del programa

resonaron en él lúgubrementemente

y un eco levantaron en mi alma.

Extraje dos: adverbio y sustantivo.

Me dieron a elegir una de ambas

y elegí la segunda: "¿Y qué es el nombre?"

dígame uno". Y me asestó las gafas.

Sentí luego un sudor por todo el cuerpo,

se me puso la boca seca, amarga,

*y comprendí, con un terror creciente
 que yo del nombre no sabía nada.
 Revolvía allá adentro, pero en vano,
 me quedé en absoluto sin palabras.
 Y empecé a ver la quinta en que
 vivíamos:
 el camino de arena, cierta planta,
 el hermano pequeño, mi perrito,
 el té con leche, el dulce de naranja,
 ¡qué alegría jugar a aquellas horas!
 Y sonreía mientras recordaba.
 "¡Pero señor - rugió una voz terrible -
 el nombre sustantivo, una pavada!"
 Torné a la realidad: sobre la mesa
 los dedos de un señor tamborileaban,
 cabeceaba blandamente el otro,
 el tercero bebía de una taza.
 Hacía gran calor.
 Yo tengo una cara redonda, simple,
 colorada,
 los ojos grises y los labios gruesos,
 el pelo rubio, la sonrisa clara.
 Yo quería jugar, no dar examen
 darlo otro día, si, por la mañana...
 Se me nubló la vista de repente,
 los profesores se me borroneaban,
 adquirió el bolillero proporciones
 gigantescas, fantásticas,
 oí como entre sueños: "Señor mío,
 puede sentarse..."
 Y me llené de lágrimas.*

- "Zombies en la escuela":

<https://www.youtube.com/watch?v=g6zBmBUOMhY>.

- "¿Por qué necesitamos criterios de evaluación?"

<https://www.youtube.com/watch?v=MFrHe3aJqJk>

- "La evaluación como oportunidad"

https://www.youtube.com/watch?v=I8C37z_PbhU

- **Quinto encuentro:**

- Qué es el aula invertida <https://www.youtube.com/watch?v=s4k9mPLKPIc>.

- “Orientaciones didácticas para implementar el aula invertida en las clases en modalidad virtual” (2020). <https://uai.edu.ar/media/115315/6-lineamiento-va-n-620-orientaciones-did%C3%A1cticas-para-implementar-el-aula-invertida-en-la-modalidad-virtual.pdf>

- **Sexto encuentro:**

- Aula invertida <https://www.youtube.com/watch?v=ePOnn0H9GMY>

- Cerebriti: <https://edu.cerebriti.com/registro>.

- Rúbrica para secuencia didáctica

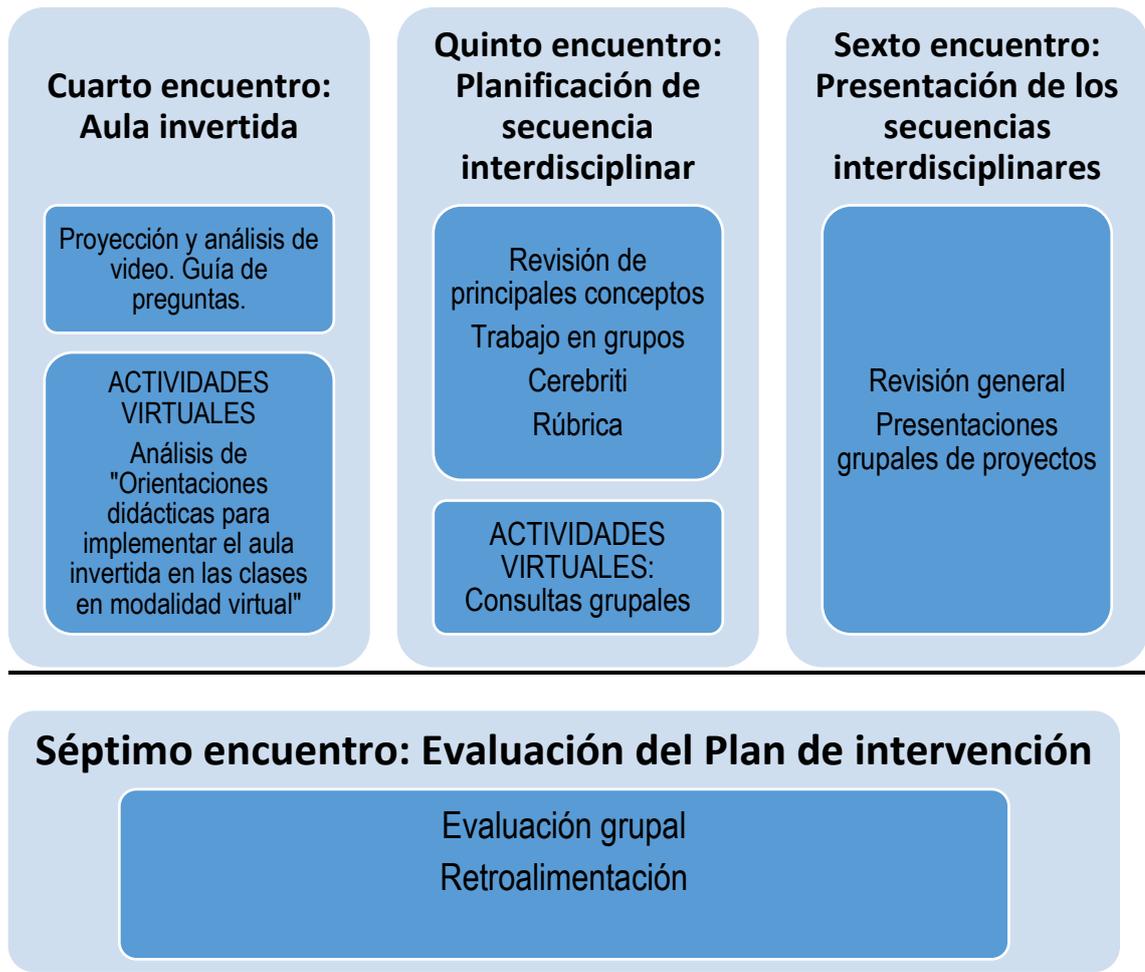
RÚBRICA PARA SECUENCIA DIDÁCTICA			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
Objetivos	Los objetivos se pueden alcanzar en el desarrollo de la secuencia.	Algunos objetivos son alcanzables en el desarrollo de la secuencia.	Los objetivos no se pueden alcanzar en el desarrollo de la secuencia.
Contenidos	La selección de contenidos es oportuna, viable y permite la incorporación de actividades de gamificación.	La selección de contenidos es parcialmente correcta. Algunos no tienen relación entre sí o no son aptos para incorporar actividades de gamificación.	La mayoría de los contenidos no es oportuna o viable para desarrollarse dentro de la secuencia planificada. La selección no permite la aplicación de actividades de gamificación.
Actividades de gamificación	Las actividades elegidas responden adecuadamente a los objetivos planteados.	Las actividades de gamificación planteadas contribuyen parcialmente al logro de los objetivos.	Las actividades elegidas no responden a los objetivos planteados.
Trabajo interdisciplinario	La secuencia didáctica responde a un enfoque	La secuencia didáctica responde parcialmente, solo	La secuencia didáctica no se trabaja interdisciplinariamente .

	interdisciplinario. Se incluye variedad de actores.	en algunos momentos a un enfoque interdisciplinario.	
Desarrollo de las actividades	Se explicita claramente la secuencia de actividades, describiendo adecuadamente la manera en que serán abordadas y los recursos. Se destaca por el uso de estrategias variadas que promueven el aprendizaje activo.	Se explicita claramente la secuencia de actividades, pero no se describe el modo de trabajo o los recursos a emplear. Utiliza algunas estrategias que promueven el aprendizaje activo.	No se explicita con claridad la secuencia de actividades propuesta. Las actividades propuestas no promueven el aprendizaje activo.
Fundamentación de la secuencia	Se destacan los aportes teóricos y prácticos brindados en el plan de Intervención.	Presenta algunas nociones teóricas y prácticas abordadas en el plan de intervención.	No presenta aportes teóricos o prácticos brindados en el plan de intervención.

- **Séptimo encuentro:**

- Esquema integrador del Plan de Acción en el IPPEM N° 193





- **Octavo encuentro:**

- Mentimeter ¿Qué es la gamificación?

<https://www.menti.com/gpnt1j6fpo>

- Profesores que dejan marca:

<https://www.youtube.com/watch?v=WVEnhcsj3Y>