



**Universidad Siglo 21**

**Carrera Licenciatura en Educación**

**Trabajo Final de Grado**

**Plan de Intervención**

**“Gamificación: una Oportunidad para el Desarrollo de Competencias para  
el Siglo XXI”**

**Alumna/o:** Landucci, Laura Marcela

**DNI:** 18553314

**Legajo:** VEDU016046

**Tutor:** Arruabarrena Vittar Mariana

Buenos Aires, 12 de noviembre de 2.022.

## Índice

### Capítulo 1

INTRODUCCIÓN	5
LÍNEA TEMÁTICA ESCOGIDA	7
PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN SELECCIONADA	09
Datos generales:	10
Historia de la Institución	12
Visión:	14
Misión:	14
Organigrama:	15
DELIMITACIÓN DE LA NECESIDAD OBJETO DE LA INTERVENCIÓN	15

### Capítulo II

OBJETIVO GENERAL	17
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
JUSTIFICACIÓN	18
MARCO TEÓRICO	28

### Capítulo III

PLAN DE TRABAJO	34
Actividades	34
Momento 1	34
Momento 2	35
Cuadro Síntesis Momento 1	45
Cuadro Síntesis Momento 2	46
Cronograma	47

Recursos	48
Presupuesto	49
Evaluación	51
<b>Capítulo IV</b>	
RESULTADOS ESPERADOS	52
CONCLUSIÓN	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXO 1	58
ANEXO 2	63
ANEXO 3	64

## **Resumen**

El presente Plan de Intervención, aborda la gamificación como herramienta para potenciar aprendizajes constructivos y socialmente significativos en los alumnos del nivel primario del instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba, que desarrollen competencias y habilidades del siglo XXI. La cultura digital requiere de docentes formados en nuevas tecnologías que promuevan experiencias de aprendizaje innovadoras, creativas, motivadoras y generadoras de aprendizajes constructivos y socialmente significativos. La formación brindada a través del presente plan, bajo la modalidad de talleres, les permite a los docentes de educación primaria del Instituto Santa Ana, apropiarse de los alcances y beneficios de algunas herramientas de gamificación tales como Kahoot, Genially, Jamboard, Story Jumper, Educandy, Educaplay, Wordwall, Socrative y Blooquet, mediante asesoramiento pertinente y espacios de práctica que les facilite interactuar con las diferentes plataformas de manera de poder posteriormente diseñar materiales educativos originales, con recursos multimedia, que despierten motivación en sus estudiantes y contribuyan al desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, las habilidades interpersonales, las competencias en TIC.

**Palabras claves:** Gamificación, Innovación Educativa, Competencias Digitales, Capacitación Docente

## **Introducción**

El presente plan de intervención se inscribe en el marco de la Licenciatura en Educación de la Universidad Siglo XXI y tiene por objetivo favorecer el desarrollo de competencias y habilidades para este siglo en los estudiantes de educación primaria del Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba, partiendo de la implementación de herramientas de gamificación en las propuestas áulicas, como propuesta de innovación educativa.

Se origina a partir de la identificación de una debilidad observada a través del análisis FODA en la institución educativa Santa Ana, relativa a los escasos espacios de capacitación y actualización docente y proyecta modificar las propuestas áulicas ajustándolas a las características de nativos digitales y a los requerimientos de la sociedad actual, contribuyendo a una mejora en la calidad educativa.

Las innovaciones educativas (Unesco, 2013), deben facilitar el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje, mediante la incorporación de nuevas lógicas, nuevas estrategias y nuevos recursos educativos, que faciliten el desarrollo de planes individuales de aprendizaje, el trabajo colaborativo con otros mediante grupos de trabajo e interés, el trabajo en el aula y la escuela. (p.39).

Las herramientas de gamificación tienen el potencial de desarrollar en los estudiantes las habilidades y competencias del siglo XXI, tales como resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico, trabajo en equipo, habilidades interpersonales, competencias en TIC.

El plan de acción propuesto consiste en brindar a los docentes de educación primaria espacios de capacitación en herramientas digitales de gamificación que les

permita diseñar materiales didácticos innovadores, motivadores y generadores de aprendizajes significativos modificando así sus propuestas áulicas, acercándolas a las características de sus estudiantes.

Al decir de Prensky, nativos digitales activos, conectados, acostumbrados a la velocidad de las TIC, la multitarea, el acceso aleatorio (hipervínculos), los gráficos, la fantasía, el mundo de recompensas y gratificaciones inmediatas de sus video juegos, reclaman por nuevos enfoques en la educación.

La revisión de literatura especializada en el tema permite afirmar que el juego mejora habilidades de resolución de problemas, favorece el pensamiento lógico y crítico, ayuda al desarrollo de capacidades emocionales, aptitudinales e intelectuales, desarrolla habilidades cognitivas, mejora la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica. El componente lúdico y su carácter divertido, atrae y motiva al alumnado, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, la exploración de nuevas experiencias, probando los límites de uno mismo.

En el capítulo 1 se realiza la presentación de la línea temática escogida y de la Institución educativa Santa Ana, su historia, valores, visión y misión. Asimismo, se hace referencia a la necesidad detectada que da origen al presente plan de intervención y los testimonios de experiencias similares que dan cuenta de los beneficios de su implementación.

En el capítulo II se realiza una revisión de la literatura especializada, tomando los aportes de diferentes autores expertos en el tema. Se explicitan los objetivos generales y específicos y la justificación del proyecto.

En el capítulo III se desarrolla el plan de acción propiamente dicho en el que se presentan cada una de las herramientas, sus alcances, potencialidades y debilidades. Se explicitan los recursos necesarios para su puesta en marcha, el presupuesto y la evaluación.

En el último capítulo se aborda la conclusión y los resultados esperados. A través de los anexos se amplía la información del desarrollo de cada uno de los encuentros de capacitación docente.

### **Presentación de la línea temática**

La línea temática escogida para el presente Plan de Intervención es Modelos de aprendizaje innovadores en articulación con el Instituto Santa Ana, colegio bilingüe de la provincia de Córdoba, Argentina.

El aprendizaje innovador es un tipo de aprendizaje que se centra en la enseñanza de valores holísticos para que el estudiante sea capaz de enfrentarse a diferentes situaciones complejas en el futuro. (...) Algunos especialistas indican que el éxito de una pedagogía innovadora depende de la creatividad y de la constancia de los maestros y profesores, quienes se desempeñan como facilitadores, ya que brindan herramientas para la resolución de problemas, con la finalidad de que los niños sean capaces de desarrollar habilidades de diálogo y cooperación. (...) De esta manera, pueden impartir sus materias con contenidos prácticos e interactivos, tratando de satisfacer las necesidades de los estudiantes, tomando en cuenta sus características y habilidades personales (...) Las plataformas

informáticas enriquecen el proceso educativo” (APA, EQUIPO EDITORIAL, 2022. p.1).

En concordancia con lo expuesto, un docente innovador es aquél que es capaz de introducir en el aula propuestas de enseñanza-aprendizaje novedosas, creativas, adaptadas a una generación de nativos digitales, mediadas por las nuevas tecnologías, pero con sentido educativo, con la finalidad de generar aprendizajes significativos. Para esta nueva Era digital, se necesitan docentes capacitados en TIC que se desempeñen como facilitadores y contribuyan a un aprendizaje holístico, integral, significativo.

“La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la práctica educativa constituye una de las demandas que la sociedad plantea al mundo educativo, a fin de adaptarse a las necesidades y exigencias de la sociedad del siglo XXI. (...) Disponer de recursos en el aula es una condición necesaria, aunque no suficiente, pues se debe aplicar un enfoque metodológico activo y dinámico para aprovechar todas las ventajas que ofrecen las tecnologías. Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje. Con un método de enseñanza expositivo, las TIC refuerzan el aprendizaje por recepción. Con un método de aprendizaje constructivista, las TIC facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento” (Saez López, José Manuel, 2012, p.25).

Partimos del conocimiento que el Instituto Santa Ana promueve un modelo de aprendizaje constructivista, basado en una concepción de sujeto activo, constructor de sus propios aprendizajes, que experimenta, interactúa, descubre, ensaya, argumenta, acepta



equivocarse para avanzar en niveles de producción del conocimiento cada vez mayores. Por tal motivo, la utilización de las TIC como herramientas de apoyo al aprendizaje, en primer ciclo de educación primaria, dará lugar a proyectos innovadores, dejando atrás propuestas tradicionales de enseñanza. El instituto cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para hacer viable el plan de mejora institucional.

“La Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) estableció algunos criterios para asegurar que el uso de las TIC sea provechoso en las escuelas, entre ellos, el acceso a las TIC e internet por parte de estudiantes y alumnos, la accesibilidad a recursos educativos digitales de calidad y profesores competentes en la aplicación pedagógica de las TIC” (UNESCO, 2013, p.18-19).

Coincidimos con José Manuel Saez López respecto de que la integración de las TIC desde un paradigma holístico implica propiciar un uso pedagógico activo de herramientas con posibilidades como la Pizarra Digital Interactiva (PDI), el potencial de otras aplicaciones como 2.0 (Saez López, José Manuel, 2012).

## **Presentación de la institución seleccionada**

### **Datos generales**

Nombre de la escuela: **Instituto Santa Ana**

Dirección postal: **Ricardo Rojas 7253**

Código postal: **5147**

Barrio: **Argüello**

Localidad: **Córdoba**

Departamento: **Córdoba**

Provincia: **Córdoba**

País: **Argentina**

**Contacto:**

**Teléfono:** 03543 42-0449

**E-mail:** [info@institutosantaana.edu.ar](mailto:info@institutosantaana.edu.ar)

**E-mail del director general:** [bergelrd@yahoo.com.ar](mailto:bergelrd@yahoo.com.ar)



El **Instituto Santa Ana** es un colegio de gestión privada bilingüe (castellano-inglés) de doble escolaridad obligatoria a partir de la Sala de 5 años. Mixto y laico, cuenta con la orientación en Humanidades y Ciencias Sociales especializada en idioma inglés.

Pertenece a la localidad de Córdoba, funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 407 alumnos y 72 docentes distribuidos en dos turnos, mañana y tarde, con dos orientaciones: Humanidades y Ciencias Sociales.

Se encuentra ubicado en **la** zona noroeste de la ciudad de Córdoba; aproximadamente, a 7 kilómetros del centro de la ciudad, en el límite norte del

barrio Argüello, colindando al frente con barrio Argüello Norte, Villa 9 de Julio y Villa Silvano Funes.

Los espacios están distribuidos en tres edificios:

1- Un edificio cuenta con dos alas principales: en un extremo se encuentran las aulas del nivel medio (en planta baja) y del nivel secundario (en la planta alta); en el otro extremo, se encuentran las oficinas de Recepción, Administración, Dirección, Sala de Computación, Comedor, Biblioteca, etc.

2- El otro edificio alberga el nivel inicial, con sus salas, baños y el vestíbulo.

3- Por último, se encuentra la casona antigua, donde funciona una sala de nivel inicial con sus respectivos baños y la sala de materiales didácticos. Actualmente, se está construyendo el nuevo módulo para la ampliación del nivel inicial.

La escuela se sostiene con fondos propios recaudados por medio del pago de la matrícula de los estudiantes. Universidad Siglo 21. (2019) S.F. Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Presentación e Historia Institucional. Lección 3 y 10.

### **Historia Institucional**

A lo largo de su historia, se adaptó a múltiples cambios, propios de nuestro sistema educativo nacional y provincial, como así también a las demandas de su comunidad y los devenires socioeconómicos.

En 1979, en la ciudad de Córdoba existía un solo colegio de educación bilingüe inglés-español y uno español-francés para satisfacer las necesidades de una educación abierta al mundo. Por acción e iniciativa privada, surge la idea de creación de la institución. Las familias fundadoras anhelaban una formación bilingüe castellano-inglés para sus hijos, pero en la zona no existía ninguna. Así, se logró concretar la idea de la fundación de una escuela con nivel inicial, primer y segundo grado en el año 1980, con el objetivo de brindar una educación bilingüe que cubriera las expectativas de numerosas familias que, como las fundadoras, solicitaban una educación con esas características, dando especial énfasis a valores esenciales del hombre: la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad, donde el niño y su familia encontrarán la posibilidad de fortalecer su autoestima y prepararse para la apertura a la sociedad.

Se adquirió una propiedad compuesta por una casona amplia y un gran espacio verde donde comenzaron a funcionar las aulas y las dependencias administrativas. El motivo de la elección del predio en que hoy residió en la necesidad de un amplio espacio verde que permitiera desarrollar actividades en contacto con la naturaleza, atendiendo al concepto de ecología.

Posteriormente se construyó el edificio principal, se adaptó la casona a oficinas y se adosaron nuevas zonas para el comedor y la Sala de Computación.

Los fundadores respondían a las características de personas con idearios muy marcados en lograr que la libertad y la creatividad marquen el rumbo del aprendizaje y la formación integral de la persona. En sus comienzos se constituye como sociedad anónima, compuesta por tres inversores: uno encargado del aspecto pedagógico, y dos,

del administrativo, Con el tiempo se fueron yendo los inversores, de modo tal que hacia el año 2008 solo quedaba uno de los fundadores (Universidad Siglo 21, 2019a).

#### Cronología edilicia, pedagógica y directiva.

<b>Año</b> <b>1980</b>	<b>Comienza su funcionamiento con un director para los ciclos Inicial y Primaria.</b>
<b>Año</b> <b>1982</b>	Recibe la resolución de la adscripción a la enseñanza oficial. Se construye el PEI, el cual se traza alrededor de la enseñanza bilingüe de doble escolaridad, con base en el constructivismo y en estrecha relación con los valores humanos con postulados fundacionales humanísticos.
<b>Año</b> <b>1984</b>	Se incorpora un director para el nivel secundario. Se inaugura el edificio para la educación primaria, donde actualmente se encuentran las aulas para primaria y secundaria. Posteriormente se incorpora un director de nivel Inicial.
<b>Año</b> <b>2017</b>	Se suma y renacionaliza a las instalaciones una nueva casona antigua con un salón de usos múltiples, dos anexos de uso general, un amplio patio delantero y otro trasero (donde se construye uno de los playones deportivos). Se incorpora una segunda división en sala de 3 años.

Universidad Siglo 21,2019b.pp.65-78.

#### Misión

Brindar una educación bilingüe que cubra las expectativas de numerosas familias que, al igual que las fundadoras, solicitaban una educación con esas características, con calidad educativa y calidez humana. Trabajamos para que nuestros alumnos sean nativos en el uso de la lengua inglesa. Trabajamos para la excelencia académica, formamos personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento (Universidad Siglo 21, 2019c.p.62).

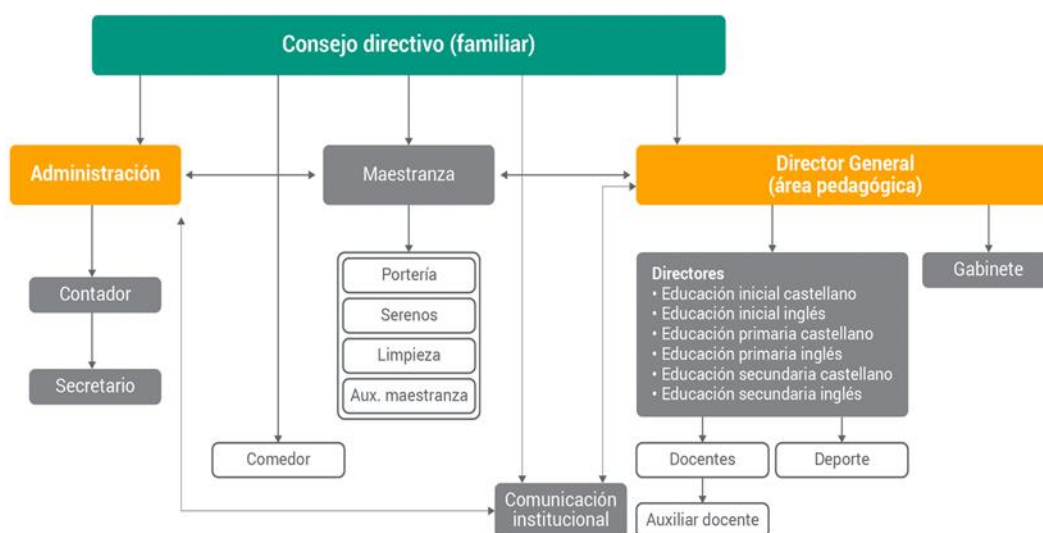
### **Visión**

Se trabaja desde una enseñanza personalizada y con excelencia académica y para que los alumnos sean nativos en el uso de la lengua inglesa, se forman personas intelectualmente activas, autónomas, curiosas e interesadas por el conocimiento, alumnos que observan atentos, que experimentan, que ensayan, que argumentan, que aceptan equivocarse para conseguir cada vez mejores niveles de producción, de reflexión, de sensibilidad y de objetividad en la lectura del hacer y sentir de sí mismos y de los otros. Se apela a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad del personal docente para formar egresados preparados para la vida, muñidos de conocimientos, estrategias del conocimiento, con pensamiento crítico, pero fundamentalmente buenas personas. Propicia una convivencia basada en el conocimiento de las normas, en el diálogo y los límites para quienes las vulneran (Universidad Siglo 21, 2019e.p.88).

Somos una escuela que educa y vive en valores. Como escuela bilingüe forma comunicadores competentes, permite experimentar nuevas formas de aprender y enseñar. Promueve la expresión a través de distintos lenguajes artísticos, inculca el cuidado del medio ambiente e incentiva la participación y el compromiso social. Nos distingue la

atención de la singularidad donde cada uno puede desarrollar sus capacidades y trabajar sus dificultades. Contamos con una historia de 40 años escrita entre todos, basada en el diálogo y el reconocimiento individual, generando un clima en la escuela que da seguridad y sentido de pertenencia, que ayuda a los alumnos a forjar su identidad y autoestima, favoreciendo la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias cognitivas tales como saber razonar, relacionar, inferir las socio-emocionales como aprender a trabajar en equipo, por proyectos, utilizando la creatividad para la resolución de problemas (Universidad Siglo 21, 2019e.p.88).

### Organigrama



Universidad Siglo 21,2019f.p.89.

### Delimitación de la Necesidad Objeto de Intervención

Luego de haber realizado la lectura y análisis del material del Instituto Santa Ana se ha podido detectar que la Institución no ha dispuesto espacios de capacitación e investigación docente, lo cual es una debilidad institucional evidenciada y formulada en

el diagnóstico institucional realizado a través del FODA, en el que también se evidencian fallas en la comunicación institucional. No obstante, la escuela posee entre sus fortalezas la predisposición docente para realizar proyectos interdisciplinarios y como oportunidad, la libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras (Universidad Siglo 21, 2019f.p.89).

Generar espacios de capacitación es una necesidad institucional y una asignatura pendiente, tal como se refleja en su PEI.

“En nuestro proyecto tratamos de pensar un camino que partiendo de profundizar sobre lo conocido se enriquezca con nuevas ideas más apropiadas al mundo de hoy, un camino para enfrentar la realidad y conducirnos al desarrollo de personas útiles, libres y creadoras. (...) Principio III: “La escuela promoverá, teniendo en cuenta sus recursos humanos y materiales, la actualización permanente y dinámica, la profesionalidad y el compromiso de su equipo docente para asegurar la calidad educativa.”

Por todo lo expuesto, propongo para el Instituto Santa Ana un Plan de Intervención consistente en, brindar una capacitación docente en primer y segundo ciclo de educación primaria en el marco de la formación permanente, para el conocimiento, entrenamiento, diseño y posterior aplicación de diferentes recursos digitales educativos, que promuevan un aprendizaje por descubrimiento en las aulas, en búsqueda de una educación de calidad que contribuya al desarrollo de aprendizajes significativos, adaptados a los requerimientos de la sociedad actual, renovando modelos de enseñanza clásicos a través de propuestas innovadoras, creativas, más complejas e integrales.

Esta instancia de encuentro entre docentes contribuirá a la comunicación institucional y al trabajo interdisciplinario.



Considero que el plan de intervención contribuirá a la mejora institucional y servirá como precedente para futuras capacitaciones docentes, en el marco de la actualización permanente y dinámica que asegura la calidad educativa.

Díaz, Tamara expresa que numerosos investigadores coinciden en afirmar que, para aumentar los niveles de competencia del profesorado en relación con las TIC, es necesario proporcionar entrenamiento adecuado que les dé seguridad. En caso contrario no utilizarán las tecnologías ni dentro ni fuera de la clase (Jones, 2004). Las principales dificultades encontradas al respecto son la falta de tiempo para practicar, la falta de entrenamiento pedagógico y en habilidades, y la falta de formación inicial en TIC. (Díaz, Tamara, 2015, p.162).

Las innovaciones educativas deben facilitar el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje, mediante la incorporación de nuevas lógicas, nuevas estrategias y nuevos recursos educativos, que faciliten el desarrollo de planes individuales de aprendizaje, el trabajo colaborativo con otros mediante grupos de trabajo e interés, y el trabajo en el aula y la escuela (UNESCO, 2013, p.39).

### **Objetivo General**

- ❖ Favorecer el desarrollo de competencias y habilidades para el siglo XXI en los alumnos de educación primaria del Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba, durante el primer cuatrimestre del año 2023, a partir de la implementación de herramientas de gamificación.

## **Objetivos Específicos**

- ❖ Desarrollar un programa de capacitación docente en el nivel primario del Instituto Santa Ana de la provincia de Córdoba basado en herramientas de gamificación como estrategia didáctica innovadora para la realización de proyectos educativos en sus áreas curriculares.
- ❖ Generar un encuentro con docentes de primer y segundo ciclo a fin de que puedan socializar sus experiencias y conocimientos en el uso de TIC en el aula, sensibilizando sobre los beneficios del uso de herramientas de gamificación en sus propuestas áulicas.
- ❖ Diseñar un plan de acción consistente en talleres para que los docentes puedan conocer, explorar, diseñar y aplicar diferentes herramientas de gamificación incorporándolas a sus proyectos educativos.

## **Justificación**

“La acción educativa demanda un docente que incorpore las nuevas tecnologías de la información y la comunicación de modo gradual, significativo y pertinente, privilegiando las necesidades educativas, los intereses pedagógicos y el enriquecimiento de las prácticas” (Ministerio de Educación, 2011.p.54).

El Instituto Santa Ana ha podido evidenciar a través de su autoevaluación institucional (FODA), debilidades y amenazas a las que debe dar respuesta. Debe propiciar espacios para la investigación y capacitación docente (debilidad detectada) y, además, posicionarse como una escuela con una propuesta superadora en calidad educativa e innovación, de manera de poder competir con otras instituciones bilingües

ubicadas en las cercanías que al estar subvencionadas por el Estado pueden brindar cuotas más accesibles a la comunidad.

El plan de intervención que propongo resulta fundamental para capacitar a los docentes del primer y segundo ciclo de educación primaria, en herramientas educativas basadas en los principios de la gamificación, como estrategias de enseñanza-aprendizaje óptimas para el desarrollo de aprendizajes significativos de habilidades y competencias para esta nueva era.

Campos (2003) señala que:

La estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos (p.54).

Estas estrategias deben ser innovadoras, en el sentido de producir un cambio, cambio educativo, nuevas habilidades, nuevas competencias, nuevos saberes.

Entendemos por habilidades y competencias del siglo XXI: “el conjunto de los conocimientos y las habilidades que el alumnado es capaz de aplicar o usar para realizar las tareas académicas y que son transferibles al mundo laboral (...) Entre ellas se encuentran la resolución de problemas,

la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, las habilidades interpersonales o las competencias en TIC (Suárez-Rodríguez, & Díaz-García, & Almerich, 2020.p.55).

Considero que la apropiación de estas habilidades habilitará a los estudiantes del Instituto Santa Ana a participar en competencias académicas, donde podrán demostrar la calidad e innovación educativa con la que son preparados en el Instituto Santa Ana para su inserción futura en el mundo del trabajo.

Los docentes necesitan capacitarse, formarse en nuevas estrategias didácticas, ya que los cambios políticos, económicos, sociales y culturales que se han producido en la sociedad de la que forman parte, los desafía a nuevos retos. Los alumnos de esta nueva era, son nativos digitales, han nacidos rodeados de tecnología con la que establecen interacción constante y por tal motivo requieren de un proceso de enseñanza aprendizaje distinto, adecuado a sus características, motivador y mediado por las tecnologías de la información y la comunicación.

El concepto de “nativos digitales” fue creado por Prensky en 2001 y hace referencia a la población de estudiantes que por primera vez en la historia de la humanidad han crecido inmersos y en constante contacto con las tecnologías digitales. “Las principales características que se le atribuyen a los nativos digitales son entre otras, las siguientes:

- Prefieren recibir la información rápidamente.
- Les gusta el trabajo en paralelo y la multitarea.
- Las imágenes son elegidas antes que el texto.
- Los accesos aleatorios, en los hipertextos, son preferidos.

- En el trabajo en red funcionan mejor.
- Privilegian los procesos de aprendizaje lúdicos o mediante juegos.
- Prosperan con gratificaciones instantáneas y recompensas frecuentes.” (Prensky, 2001.p.25).

Angulo (2009) postula que se han roto “paradigmas importantes referentes a las formas de enseñar y aprender y se hace entonces necesario el desarrollo de habilidades y competencias de profesores y alumnos que coexistirán en el espacio virtual de un curso” (91).

“Por lo anterior, se requiere de formación, entrenamiento y/o capacitación de quienes intervienen en esta modalidad, desde los expertos en el conocimiento, los diseñadores instruccionales, los profesores e incluso los alumnos.” (García y Montiel, 2008.p.47).

Tanto la Ley de Educación Nacional 26206 como la Ley de educación provincial de Córdoba 9870, establecen como uno de los fines y objetivos de la Política Educativa, desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. Por su parte, la Ley Argentina Digital, 27.078, declara de interés público el desarrollo de las TIC con el objetivo de garantizar el acceso de toda la ciudadanía a los servicios de la información y las comunicaciones.

La ley de Educación Nacional (26206) promueve, además, el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

En esta misma línea, diferentes investigaciones consideran que las herramientas de gamificación tienen el potencial de hacer del aprendizaje un proceso más atractivo y motivador, a la vez que significativo.

Acordamos con Ausubel cuando expresa que para que un aprendizaje sea significativo los contenidos deben relacionarse de forma no arbitraria y sustancial con lo que el alumno ya sabe, con sus conocimientos previos. (Ausubel, 1983:18).

Asimismo, tal como expresa Tiburcio Moreno Olivos (2016), sabemos que la motivación es fundamental ya que sin ella no puede haber aprendizaje significativo, por lo tanto, es necesario movilizar el interés por aprender en los alumnos.

Las nuevas didácticas exigen que las propuestas de enseñanza aprendizaje sean acordes a las características de los alumnos de esta nueva era y que además tengan en cuenta sus conocimientos previos, sus intereses y motivaciones de manera que puedan construir aprendizajes significativos.

Al decir de Prensky, Nativos Digitales activos, conectados, acostumbrados a la velocidad de tic, la multitarea, el acceso aleatorio, los gráficos en primera instancia, la fantasía, el mundo de recompensas y gratificaciones inmediatas de sus videojuegos, la MTV e Internet, reclaman por nuevos enfoques en la educación, un “ajuste” mejor y más meditado. Esta es la razón por la que la enseñanza y el aprendizaje, basados en juegos y destrezas digitales, están empezando a surgir, a prosperar y a perfeccionarse. (Prensky, 2010).

La importancia de llevar a la práctica este plan de intervención reside en que beneficiará al Instituto Santa Ana, desde tres aristas.

En primer lugar, a sus docentes, ya que la capacitación en herramientas basadas en gamificación les permitirá desarrollar competencias digitales que los empoderará y les posibilitará generar propuestas de enseñanza más atractivas, creativas, motivadoras e innovadoras, en consonancia con las demandas y desafíos de la sociedad de la información y el conocimiento.

En segundo lugar, a los alumnos, ya que podrán aprender desde esas propuestas educativas adecuadas a sus características cognitivas, novedosas, divertidas, motivadoras, productoras de aprendizajes significativos.

Y, finalmente al Instituto Santa Ana, ya que, a través del presente plan de intervención, podrá contar con profesionales capacitados, innovadores, que incrementarán su prestigio institucional a través de la educación de vanguardia y con calidad educativa que impartirán.

La formación de sus estudiantes será reconocida ya que podrán desempeñarse con efectividad y eficacia en la sociedad, integrando el mundo laboral.

Existen evidencias de resultado positivo de intervenciones similares en otras instituciones educativas de diferentes países de América Latina y Europa.

A continuación, relataré una experiencia llevada a cabo en Madrid, España, a través de una investigación exploratoria basada en entrevistas grupales a profesores de cuatro colegios de la Comunidad de Madrid. Se obtuvo la opinión de veinte profesores que imparten clases entre los cursos de 5° de primaria y 2° de bachillerato a alumnos con edades comprendidas entre los 10 y los 18 años. Todos ellos utilizan Kahoot como herramienta de aprendizaje lúdico mediante dispositivos móviles en las aulas.

Las entrevistas de grupo fueron desarrolladas en dos bloques de preguntas, a saber: Bloque I: cómo consideran los docentes que han cambiado las nuevas tecnologías el panorama en la educación y en concreto el valor que para ellos tiene la gamificación de la educación. Bloque II: Dar a conocer, según su propia experiencia, su percepción sobre los beneficios y limitaciones que presenta el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje basado en el juego, concretamente el uso de la herramienta kahoot.

Los resultados obtenidos muestran que, en relación con la primera cuestión, los docentes coinciden en señalar que realmente hay un punto de inflexión en la forma de educar y enseñar desde hace una década. Manifiestan que no son ajenos a esta realidad y consideran que los colegios, y también las universidades están introduciendo las nuevas tecnologías en el aula mediante dispositivos como pantallas digitales o plataformas donde suben documentos de estudio, pero también mediante lo que consideran la modernización digital y tecnológica en los procesos de aprendizaje. Entre las frases que expresan podemos mencionar: “No podemos cerrar los ojos ante el reto y las oportunidades que presentan las nuevas tecnologías. Nos dan la posibilidad de innovar y acercarnos más a un aprendizaje más dinámico y enriquecedor”.

Señalan que hay herramientas, que aún son poco conocidas y utilizadas, y que pueden completar la enseñanza de las materias impartidas. Pero sobre todo insisten en que estas nuevas herramientas tecnológicas no deben quedarse en el uso de determinados dispositivos en el aula, sino que deben incorporarse a la forma de enseñar para hacer que el proceso de aprendizaje sea más efectivo: “Usar pantallas digitales en clase está muy bien, pero debemos ir más allá, debemos innovar en los procesos, hacerlos más dinámicos, más productivos, implicar a los alumnos, que formen parte. Las nuevas tecnologías nos



dan la oportunidad de hacerlo”. Igualmente, coinciden en señalar que no todo en educación debe ser tecnología. Consideran que hay cosas que la misma no puede abarcar y la educación no puede basarse únicamente en herramientas tecnológicas, sino que éstas deben estar presentes y formar parte como un elemento más en los procesos de aprendizaje: “Las herramientas tecnológicas nos ayudan a trabajar, debemos considerarlas como un apoyo más, es decir, pueden servirnos para reactivar las clases, a ellos les gusta la tecnología y podemos motivarles y sobre todo hacer las clases más participativas y amenas”.

Respecto al uso de dinámicas de juego en el aula, su opinión es totalmente favorable. La gamificación del aprendizaje, según su propia experiencia, les ha permitido mejorar el interés en el aula, aumentar la motivación y participación del alumno, dinamizar las clases y facilitar el aprendizaje y el recuerdo de los temas: “La gamificación en el aula nos ha supuesto un gran avance principalmente porque a los alumnos se les ofrece una alternativa a las clases magistrales donde el profesor habla y el alumno copia y memoriza. Eso no funciona con los alumnos”. “Gamificar la enseñanza es un paso adelante en la innovación educativa. No es magia, pero se cambian los roles. El alumno ya no solo escucha, sino que interviene, interactúa con otros. Eso les motiva y les divierte. Aprenden sin darse cuenta. Es todo más relajado y agradable”; “El uso de juegos que nos ofrecen las nuevas tecnologías creo que ha marcado un antes y un después en la forma de enseñar. Debe combinarse, no podemos pasarnos el día jugando únicamente. Pero introducir un elemento lúdico facilita el interés del alumno y sus resultados son mejores, aprenden más ya que se divierten e implican”.

Respecto al segundo bloque de preguntas y parte central del estudio relacionado con su percepción sobre el uso de dispositivos móviles con aplicaciones de juegos en el

aula, ventajas y limitaciones observadas, y en concreto el caso de Kahoot, los resultados obtenidos son los siguientes.

En relación con las ventajas que observan del uso de Kahoot manifiestan una visión muy positiva en general. Opinan que les ayuda a mejorar su relación con los alumnos: “Son alumnos digitales, nacieron manejando internet y para estar más cerca de ellos debemos estar ahí también, eso no podemos olvidarlo. Es obligado para nosotros, los docentes estar al día con las nuevas tecnologías, esto nos acerca más a ellos, nos ven más cercanos. Pienso que así reducimos la brecha digital que nos separa a veces de nuestros alumnos”.

“Cuando repasamos con Kahoot un tema que hemos dado en clase creo que se emocionan, les gusta, les encanta participar y surge una buena energía en el grupo de clase”; “A veces cuando están algo cansados o un tema les aburre porque es muy denso suelen decirme que por qué no usamos Kahoot. Aunque ellos no se den cuenta, aprenden, pero lo hacen con ganas, con gusto, con atención”.

Como ventajas destacadas exponen el aumento de la participación, el interés y la motivación: “Con Kahoot se divierten y eso les motiva y están más atentos. Aprenden mejor, de manera más fácil, sin tener que basar todo el aprendizaje en la memorización”; “El carácter lúdico de Kahoot les atrapa porque para ellos es un juego. Les agrada mucho ver quien acierta y quien no, si han aprendido, como queda el ranking de la clase”.

Como ventajas añadidas señalan la utilidad a nivel operativo que para el profesor representa el uso de Kahoot. Les permite llevar un control más al día del nivel de la clase, pueden saber si los alumnos van comprendiendo los conceptos y si hay algunos puntos del temario que les suponen una mayor dificultad: “Para mí con Kahoot es como si les

hiciera un examen, pero sin el carácter serio y de ansiedad que para ellos supone un examen tradicional”; “Puedo ver cómo van, si van entendiendo, si hay algo que no hay forma de que aprendan, puedo seguir la evolución personal de cada uno”.

También señalan que tanto la gamificación como la herramienta Kahoot tienen limitaciones que deben tenerse en cuenta. Consideran que el aprendizaje no puede basarse solo en juegos, sino que estas herramientas deben ser un apoyo dentro del esquema de enseñanza: “Considero que Kahoot o cualquier otra herramienta para aprender jugando debe ser un complemento. No podemos basar todo el aprendizaje en estas técnicas”; “El juego, en mi caso Kahoot, debería integrarse como parte obligatoria en el aprendizaje por todas las ventajas que aporta, pero debe ser una herramienta más. Deberían cambiar muchas más cosas como las formas de evaluar o la manera de explicar”.

Entre las principales limitaciones que encuentran en la gamificación y en Kahoot destacan sobre todo cuestiones relacionadas con el tiempo y con las posibles distracciones que pueden derivarse del uso de aparatos electrónicos en clase: “Es difícil encajar Kahoot en el horario de clase por todo el temario que hay que impartir. Lleva mucho tiempo tanto para el profesor preparar las preguntas que se van a responder como el tiempo que se utiliza de clase. A veces, aunque quieras no te da tiempo porque hay que avanzar temario”.

“Hay que tener cuidado porque todo lo que sea utilizar tablets, ordenadores o móviles en clase supone ciertas distracciones para los alumnos. Se corre el riesgo que se pongan a ver sus redes sociales en lugar de estar atentos al juego. Este punto hay que controlarlo.”

Podemos concluir a través de esta investigación que la combinación de tecnología, juegos y enseñanza son complementarios y que, combinados de manera adecuada, pueden aportar grandes ventajas en materia de educación. (Martínez Navarro, 2017, p. 268-273).

### **Marco Teórico**

El paradigma constructivista entiende al conocimiento como un proceso de construcción genuina de un sujeto, quien interactúa de manera activa con el entorno poniendo en juego sus esquemas de asimilación y acomodación, sus estructuras mentales para lograr adaptaciones y por ende producir aprendizajes.

“Para Piaget, el proceso de construcción de los conocimientos es un proceso individual que tiene lugar en la mente de las personas que es donde se encuentran almacenadas sus representaciones del mundo. El aprendizaje es, por tanto, un proceso interno que, consiste en relacionar la nueva información con las representaciones pre-existentes, lo que da lugar a la revisión, modificación, reorganización y diferenciación de esas representaciones. Ahora bien, aunque es un proceso instrumental, puede ser guiado por la interacción con otras personas en el sentido de que “los otros” son potenciales generadores de contradicciones que el sujeto se verá obligado a superar” (González, 2011.p.44).

Siguiendo a Coob & Yakel (1996) podemos expresar que el enfoque constructivista en educación sería el resultado de la coordinación de dos perspectivas teóricas: una perspectiva social, con una visión interaccionista de los procesos colectivos y compartidos que tienen lugar en el aula y una perspectiva psicológica, con una visión

constructivista cognitiva de la actividad individual de los alumnos mientras participan en esos procesos compartidos (p.176).

Suele decirse que la incorporación de las tecnologías digitales a las propuestas de enseñanza-aprendizaje generan más y mejores aprendizajes y esto es cierto en alguna medida, pero no se da en todos los casos. “¿Por qué algunas propuestas pedagógicas que incorporan herramientas digitales en sus propuestas logran mejorar los procesos de aprendizaje de sus alumnos y otras no?” La respuesta puede encontrarse en una cuestión de paradigmas. (Pindar, Perosi, 2018, p. 7).

“Intentar incorporar tecnologías a una propuesta pedagógica basada en un paradigma tradicional de la enseñanza no va a producir ningún cambio o mejora significativa. Pasar de usar un libro impreso a uno digital para responder una guía de preguntas que se contestan con la información contenida en el texto, por ejemplo, no produce necesariamente ninguna mejora, ya que lo único que cambia es el soporte, mientras que los procesos de pensamiento que ponen en juego los estudiantes son prácticamente los mismos. Podríamos decir, entonces, que para que los estudiantes logren más y mejores aprendizajes hay que pensar la tecnología como un aliado pedagógico que permite diseñar propuestas didácticas más potentes. Es decir, incorporarlas para lograr los objetivos propuestos que sin ellas no podríamos lograr; enriquecer el entorno de aprendizaje con diversidad de recursos que verdaderamente propongan caminos divergentes, pero conectados, para que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento complejo como analizar, evaluar, resolver problemas,

crear, innovar y hacer juicios de valores críticos y fundamentados”  
(Pindar, Perosi, 2018. pp.7-10).

La transformación de la escuela no será posible sin la transformación de los actores más involucrados en el aula (docentes, estudiantes y coordinadores). (Cabrián, 2009, mencionado por García-Valcárcel, A y Muñoz, R, 2017, p.30).

La presencia de ordenadores y otras tecnologías en la práctica educativa no produce por sí misma mejoras en los resultados de aprendizaje, sino que son las metodologías y las propuestas didácticas las que se pueden enriquecer haciendo uso de las mismas, dependiendo de la profesionalidad de los profesores, la creatividad y sus concepciones sobre el aprendizaje y sobre las posibilidades de las TIC para conseguir una enseñanza más interactiva y un aprendizaje más significativo. (García-Valcárcel, A y Muñoz, R, 2017, p.31).

“Las tecnologías no constituyen el “cómo enseñar”, sino que constituyen el contexto tecnológico en el cual el docente puede plantear diversos formatos a través de los cuales los estudiantes pueden desarrollar capacidades y construir aprendizajes duraderos. (...) El rol del docente como profesional experto, que conoce en profundidad no sólo el campo disciplinar que enseña, sino también las tecnologías vinculadas a él, es hoy más necesario que nunca” (Pindar, Perosi, 2018. pp.7-10).

La formación docente en competencias digitales es imprescindible y necesaria para contribuir al desarrollo de profesionales con excelencia académica, acordes con los requerimientos de la sociedad de la sociedad del siglo XXI.

En este sentido, la gamificación puede ser considerada una estrategia didáctica y motivacional, adoptable en el proceso educativo, de utilidad para provocar

comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente creativo y atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas de aprendizaje. (Álvarez, A y Polanco, N, 2018, p.1.)

La gamificación es un término que proviene del inglés “gamification”, y hace referencia a la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en juegos, videojuegos y otro tipo de actividades lúdicas. No es un juego en sí mismo, sino que alude al hecho de utilizar los elementos básicos que componen los juegos para darle a la enseñanza un carácter lúdico, mediante la introducción de recompensas, insignias, tableros de puntuaciones y dinámicas competitivas, entre otros, de forma que la dinámica en el aula y el proceso de enseñanza se transforme en un juego. (Martínez Navarro, G, 2017, p.260.)

Durante mucho tiempo se pensó que aprendizaje y juego eran incompatibles. Sin embargo, estudios llevados a cabo en la última década han puesto de manifiesto la importante conexión entre ambos conceptos. Algunos de estos estudios sugieren que los juegos ayudan al desarrollo de capacidades tanto emocionales como aptitudinales e intelectuales y que su componente lúdico resulta atractivo y fomenta la motivación de los alumnos (Kenny Mc Daniel, 2011, mencionado por Martínez Navarro, G, 2017, p.257), por lo que puede resultar un interesante recurso didáctico para el conjunto de la comunidad educativa.

Ventajas de la aplicación del juego en el aprendizaje:

<b>Beneficios del juego en el aprendizaje</b>	<b>Autores</b>
---	----------------

Mejora habilidades para la resolución de problemas Favorece el pensamiento lógico y crítico.	Higgins et al. (1999)
Ayudan al desarrollo de capacidades emocionales, aptitudinales e intelectuales Desarrolla habilidades cognitivas.	Kenny y Mc. Daniel (2011).
Mejoran la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica.	Kirriemuir y McFarlane(2004)
Facilitan la aceptación de formas de pensar diferentes a las de nuestro entorno.	López-Peláez(2014)
El componente lúdico y su carácter divertido atraen y motivan al alumnado.	McGonigal (2011); Simões, DíazRedondo y Fernández-Vilas (2012)
Ayudan en el proceso de interiorización de conocimientos multidisciplinares Facilita la toma de decisiones básicas.	Mitchell y Savill-Smith (2004)
Ayudan a desarrollar determinadas habilidades sociales: experimentar con diferentes identidades, explorar nuevas experiencias y probar los límites de uno mismo.	Perrota et al. (2013)



Fuente: Navarro, 2017, p. 258

Los innovadores modelos de enseñanza, basados en la resolución de juegos y con un alto componente lúdico, permiten la inclusión de dispositivos como tablets o smartphones en el aula de forma que la motivación, el interés y la participación por parte de los alumnos se vea reforzada e incluso que los alumnos puedan entender mejor los conceptos teóricos y reforzar determinadas competencias a través de las interacciones y las relaciones interpersonales derivadas del juego (Scolari, 2013, mencionado por Martínez Navarro, 2017, p.255).

Entre los beneficios que nos ofrece el uso de estas nuevas tecnologías y dinámicas de juego en el aula podemos mencionar un rol activo por parte de los alumnos basado en la experimentación y resolución de problemas, el desarrollo de la creatividad, la mejora de sus habilidades para gestionar la información interactuar y cooperar con el resto de los compañeros, el desarrollo del pensamiento crítico, mayores niveles de atención y concentración y la reducción del miedo a equivocarse que muchas veces es uno de los frenos de los estudiantes para participar en clase. (Martínez Navarro, 2017, p.257).

Se propone, entonces, que el maestro de hoy potencie capacidades y habilidades en torno a: actualización constante y permanente, alfabetización en el manejo efectivo de las tecnologías, con apertura mental y cognitiva, trabajo colaborativo con base en el conocimiento, motivación constante de sus alumnos, facilitador y promotor de aprendizajes significativos, trabajo con experiencias reales, comunicación permanente, uso de procesos de enseñanza-aprendizaje interactivos y utilización del método de ensayo y error como aspecto importante y necesario. (Corporación Columbia Digital, Vallejo, M; Ayala, L; Orduz, R, 2012, p.74-75).

## **Plan de Trabajo**

### **Actividades**

Este plan de intervención tiene como finalidad formar a los docentes del nivel primario del Instituto Santa Ana en una tendencia muy difundida en los últimos años como es la Gamificación o aplicación de los mecanismos y elementos propios de diseño de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje con la intención de aprovechar uno de los mayores beneficios de esta técnica en educación, a saber: su influencia en la motivación de los estudiantes.

La misma estará a cargo de la Licenciada en Educación, quien realizará su trabajo con la colaboración del personal de Informática del Instituto.

La propuesta constará de 8 encuentros quincenales con una duración de tres horas reloj y estará dirigida a los 12 docentes del nivel primario tanto inglés como castellano, las que trabajarán en parejas pedagógicas.

La propuesta estará dividida en dos momentos: un primer momento previo al proyecto de capacitación, en el que se realizará una reunión con el equipo directivo de manera de acordar y organizar todos los elementos necesarios para su concreción posterior; y un segundo momento de capacitación propiamente dicha que constará de 8 jornadas de trabajo.

### **Momento 1: Actividad previa al plan de intervención.**

Encuentro Previo: En esta instancia se llevará a cabo una reunión con el equipo directivo del nivel primario del Instituto Santa Ana, a fin de ponerlos en conocimiento del Plan de Intervención que se pretende realizar. El mismo surge de una necesidad

detectada y tiene por finalidad contribuir a la mejora y potenciación de la propuesta de enseñanza aprendizaje impartida por los docentes del nivel primario en esta era digital de la que todos formamos parte.

Se tratarán los siguientes temas: Diagrama de la capacitación, cronograma, costos, recursos necesarios.

Se solicitarán los permisos correspondientes y el acondicionamiento de la sala de Informática con todos los recursos tecnológicos necesarios.

Los docentes serán invitados a través de un flyer diseñado por la capacitadora que se enviará por mail juntamente con un formulario Google para obtener información sobre conocimientos previos de los participantes. (Anexo 1).

## **Momento 2: Plan de Intervención**

### **Encuentro N° 1 con docentes.**

- Tema: Presentación de la Capacitación en Herramientas Digitales de Gamificación.
- Objetivo de la actividad: Este primer encuentro tiene por finalidad informar a los docentes participantes acerca del contenido de la capacitación y el objetivo de la misma, a saber: formar en algunas competencias docentes propias de la era digital.
  - Destinatarios: Docentes del nivel primario.
  - Modalidad: Presencial.
  - Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla, Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de tres horas.
- Momento de Inicio:

Luego de las presentaciones correspondientes (a cargo del equipo directivo en primer término y de la capacitadora en segundo lugar), comenzaremos con una dinámica de grupo en la que participarán todos los presentes: docentes de primer a sexto grado en idioma español y en idioma inglés. Se les ofrecerá un ovillo de lana, del cual deberán tomar un trozo y pasárselo a su compañero/a ubicado a su derecha de manera de completar la totalidad de los participantes. A medida que reciben el ovillo y con la parte que cortaron de él, irán haciendo un ovillo sobre uno de sus dedos para presentarse contando quiénes son, qué curso tienen a cargo y qué expectativas tienen de la capacitación.

- Momento de Desarrollo: Se proyectará un video introductorio: Gamificación: la necesidad de juego en el aula, Raúl Trujillo, TED X DEZA YULLOA ED. (Anexo 1). Luego se hará una puesta en común reflexionando sobre el mismo.

- A continuación, se proyectará una presentación de la capacitación diseñada por la capacitadora que presenta el cronograma de cada uno de los encuentros y las herramientas digitales que se explorarán. (Anexo 1).

- Coffe break: 15 minutos.
- Se verá presentación y tutorial de la primera herramienta: Kahoot.

(Anexo 1)

- A continuación, los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre.

- Momento de Cierre: Los docentes jugarán con una actividad creada por la capacitadora haciendo uso de la herramienta, a saber: un Quiz.

Luego realizarán un Formulario Google para evaluar la jornada.  
(Anexo 1)

- Se les solicitará que para la próxima jornada puedan traer diseñada alguna actividad pensada para sus alumnos de acuerdo con sus planificaciones áulicas. (Portafolio).

Se les entregará material impreso bibliográfico diseñado por la capacitadora y links de videos de Youtube para mirar en el hogar. (Anexo 2 y 3).

### **Encuentro N° 2 con docentes**

- Tema: Plataforma Genially.
- Objetivo de la actividad: Familiarizarse con la herramienta y todas sus posibilidades para aplicarla en la práctica áulica. Crear su primer juego para aplicarlo a sus clases y así poder retroalimentar los conceptos aprendidos por sus estudiantes de manera lúdica.

- Destinatarios: Docentes del nivel primario.
- Modalidad: Presencial.
- Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla, Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de dos horas.
- Momento de Inicio: Se visualizará una presentación de la herramienta, creada por la capacitadora y seguidamente se dará inicio a un

tutorial. (Anexo 1). Los docentes tomarán apuntes a fin de poder utilizarlos en el momento siguiente.

Coffee-break: 15 minutos.

- Momento de Desarrollo: Los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre. Contarán con el acompañamiento permanente del equipo informático del Instituto Santa Ana y la capacitadora.

Luego intentarán crear alguna actividad mediante la herramienta.

- Momento de Cierre: Se realizará una nube de palabras a través de la plataforma Mentimeter sobre conceptos desarrollados hasta el momento.

(Anexo 1)

Se solicitará la creación de alguna actividad acorde a su grupo de alumnos y a los contenidos planificados, para el siguiente encuentro.

Se destinarán los últimos quince minutos de la jornada para despejar dudas, dificultades que hayan podido tener en la confección de la actividad del encuentro anterior.

Los docentes realizarán la evaluación de la jornada a través del formulario Google. (Anexo 1)

### **Encuentro N° 3 con docentes**

- Tema: Plataformas Educandy, Educaplay y Wordwall.
- Objetivo de la actividad: Conocer las herramientas y todas sus posibilidades para aplicarlas en la práctica áulica.
- Destinatarios: Docentes del nivel primario.

- Modalidad: Presencial.
- Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla,

Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de dos horas.
- Momento de Inicio: Se proyectará una presentación de la herramienta Educandy creada por la capacitadora y seguidamente se iniciará un tutorial. (Anexo 1).

A continuación, la capacitadora mostrará y explicará en pantalla grande las otras dos plataformas, cuyo formato y posibilidades son muy similares a Educandy.

Coffee-break: 15 minutos.

- Momento de Desarrollo: Los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre. Contarán con el acompañamiento permanente del equipo informático del Instituto Santa Ana y la capacitadora.

Luego intentarán crear alguna actividad mediante alguna de las plataformas presentadas en este encuentro, a elección. Se tendrá en cuenta para este momento las planificaciones áulicas, contenidos propuestos en las secuencias didácticas, proyectos, etc., de manera de crear un material que luego pueda ser utilizado con los alumnos.

- Momento de Cierre: Se realizará un juego creado por la capacitadora con la herramienta Educandy. (Anexo 1)

Los docentes evaluarán la jornada a través de un formulario Google. (Anexo 1).

#### **Encuentro N° 4 con docentes**

- Tema: Pizarras Colaborativas: Jamboard.
- Objetivo de la actividad: Conocer la herramienta y todas sus posibilidades para aplicarlas en la práctica áulica.

- Destinatarios: Docentes del nivel primario.
- Modalidad: Presencial.
- Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla, Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de dos horas.
- Momento de Inicio: Se proyectará la presentación de la herramienta a cargo de la capacitadora. Se compartirá el tutorial correspondiente. Los docentes tomarán apuntes a fin de utilizarlos en el momento siguiente de la capacitación.

- Coffee-break: 15 minutos.
- Momento de Desarrollo: Los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre. Contarán con el acompañamiento permanente del equipo informático del Instituto Santa Ana y la capacitadora.

Luego intentarán crear alguna actividad/juego mediante la plataforma presentada.

- Momento de Cierre: Se proyectará un video: Entrevista a Inés Dussell y se reflexionará acerca del mismo. (Anexo 1)

Los docentes evaluarán la jornada a través de un Google Form.

(Anexo 1)



### **Encuentro N° 5 con docentes**

- Tema: Plataforma Socrative
- Objetivo de la actividad: Conocer la herramienta y todas sus posibilidades para aplicarlas en la práctica áulica.

- Destinatarios: Docentes del nivel primario.
- Modalidad: Presencial.
- Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla, Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de dos horas.
- Momento de Inicio: La capacitadora mostrará la plataforma en pantalla grande con uso del proyector. Irá explicando paso a paso las distintas opciones de la misma y algunas actividades realizadas por otros usuarios. A continuación, se proyectará el tutorial. (Anexo 1).

Los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre, contando con el acompañamiento del equipo informático y la capacitadora.

- Coffee-break: 15 minutos.
- Momento de Desarrollo: En parejas pedagógicas, crearán una presentación de algún contenido elegido acorde con su grupo de alumnos y planificación.

- Momento de Cierre: Se mostrará alguna/as de las presentaciones creadas. Se reflexionará acerca de las posibilidades de utilización de la herramienta.

Realizarán la evaluación a través del formulario Google.

### **Encuentro N° 6 con docentes**

- Tema: Plataforma Blooquet
- Objetivo de la actividad: Conocer la herramienta y todas sus posibilidades para aplicarlas en la práctica áulica.

- Destinatarios: Docentes del nivel primario.
- Modalidad: Presencial.
- Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla, Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de dos horas.
- Momento de Inicio: La capacitadora presentará la plataforma en pantalla grande con uso del proyector, irá explicando las distintas opciones de la misma y posteriormente se verá un tutorial. (Anexo 1).

Los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre, contando con el acompañamiento del equipo informático y la capacitadora.

- Cofee-break: 15 minutos.
- Momento de Desarrollo: En parejas pedagógicas, crearán un juego utilizando la herramienta.

- Momento de Cierre: Se mostrará alguna/as de las presentaciones creadas. Se reflexionará acerca de las posibilidades de utilización de la herramienta.

Completarán el formulario Google Form. (Anexo 1)

### **Encuentro N° 7 con docentes**

- Tema: Herramienta Story Jumper
- Objetivo de la actividad: Conocer la herramienta y todas sus posibilidades para aplicarlas en la práctica áulica.

- Destinatarios: Docentes del nivel primario.
- Modalidad: Presencial.
- Recursos: Sala de Informática, Computadoras, Proyector, Pantalla, Servicio de Internet.

- Tiempo estimado: Una jornada de dos horas.
- Momento de Inicio: La capacitadora mostrará la plataforma en pantalla grande con uso del proyector. A continuación, se visualizará un tutorial. (Anexo 1)

Luego, los docentes ubicados frente a las computadoras y dispuestos en parejas pedagógicas explorarán la herramienta de manera libre, contando con el acompañamiento del equipo informático y la capacitadora.

- Cofee-break: 15 minutos.
- Momento de Desarrollo: Los docentes, en parejas pedagógicas, comenzarán a diseñar un libro interactivo sobre alguna temática acordada, presente en su planificación actual. El mismo será compartido en la próxima y última jornada.

- Momento de Cierre: Los docentes, en parejas pedagógicas, crearán un juego del ahorcado con la utilización de la plataforma Educandy, el que será proyectado y jugado en pantalla grande con uso de proyector por todos los integrantes.

## **Encuentro N° 8**

Durante este último encuentro se realizará una puesta en común de todo lo trabajado en la capacitación.

Se pedirá a los docentes que compartan sus experiencias de utilización de alguno o todos los recursos presentados con su grupo de alumnos.

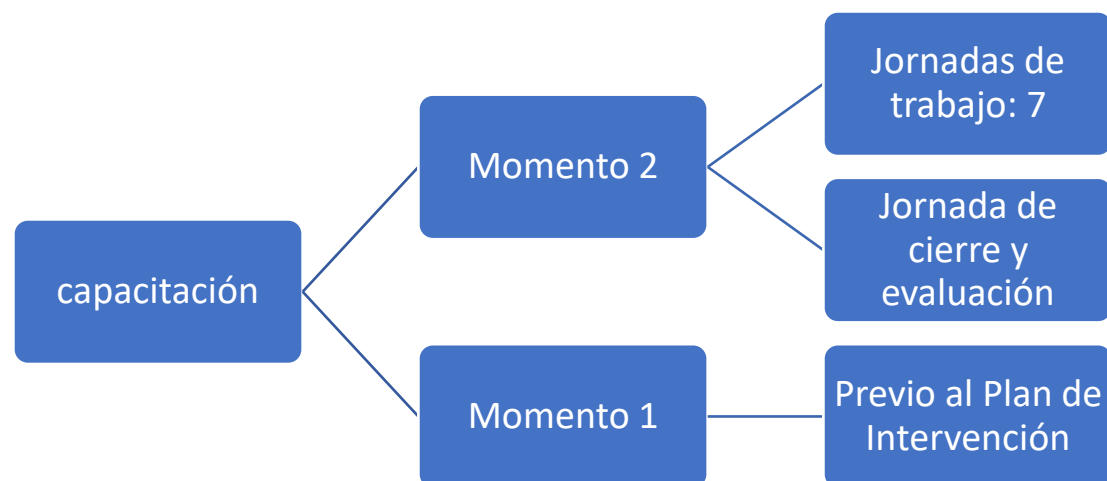
A continuación, se visualizarán los libros interactivos creados por cada pareja pedagógica.

Para finalizar este encuentro y la capacitación misma, se solicitará a los directivos que compartan unas palabras a modo de reflexión de la propuesta.

La capacitadora también compartirá unas palabras de cierre.

Se realizará un coffee-break final.

En el siguiente cuadro se podrá visualizar de manera acotada las distintas fases y actividades del Plan de Intervención.



**Momento 1**

---

**PREVIO A LA  
CAPACITA-  
CIÓN**

- \* Reunión con el equipo directivo y presentación del plan de intervención.
- \* Recolección de datos de los docentes participantes a fin de enviarles la invitación a la capacitación.

---

\* Reserva y acondicionamiento de la sala de informática.

---

\* Convocatoria a los docentes vía mail.

---

**Momento 2**

**1° Encuentro:**  
Presentación de la capacitación: dinámica de juego y exposición de la primer herramienta de gamificación: kahoot  
Diseño de una actividad para trabajar en el aula.

**2° Encuentro:**  
Explicación y exploración de la herramienta: Genially  
Diseño de una actividad para trabajar en el aula

**3° Encuentro:**  
Presentación y exploración de la herramienta: Educandy  
Diseño de una actividad para trabajar en el aula

**4° Encuentro:** Presentación y exploración de la herramienta Jamboard  
Diseño de una actividad para trabajar en el aula

**5° Encuentro:**  
Presentación y exploración de la herramienta Socrative  
Diseño de una actividad para trabajar en el aula

**6° Encuentro:**  
Presentación y exploración de la herramienta Story Jumper  
Diseño de un libro digital

**7° Encuentro:** Presentación y exploración de la herramienta Blooket  
Diseño de una actividad para trabajar en el aula

**8° Encuentro:** Jornada de puesta en común, evaluación de la jornada, presentación de algunas producciones realizadas por los docentes.  
Cierre

## Cronograma

<b>DIAGRAMA DE GANTT</b>															
<b>Actividades</b>	<b>MESES</b>														
	<b>FEBRERO</b>				<b>MARZO</b>				<b>ABRIL</b>				<b>MAYO</b>		
	<b>Semanas</b>				<b>Semanas</b>				<b>Semanas</b>				<b>Semanas</b>		
1° Encuentro Previo al Plan de Intervención															
1° Encuentro															
2° Encuentro															
3° Encuentro															
4° Encuentro															
5° Encuentro															
6° Encuentro															





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personal auxiliar.</li> <li>• Capacitadora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector y pantalla.</li> <li>• Pizarra digital y marcadores o Pizarrón, tizas.</li> <li>• Impresora y resma de hojas.</li> <li>• insumos para el break.</li> </ul>		
--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2022.

### Presupuesto

Para la realización del presente plan de intervención se requieren recursos financieros extras, que estarán a cargo del Instituto Santa Ana. La escuela cuenta con varios recursos que se aprovecharán para reducir costos. Por lo expuesto, en muchos ítems, la institución educativa no tendrá costos adicionales.

RECURSOS	Costo: Precio unitario	Costo: Precio Total
<b>RECURSOS HUMANOS</b>		

Recursos humanos del Instituto Santa Ana.	Sin costo.	Sin costo
Recursos humanos externos: Capacitadora: Licenciada en Educación.	\$3500 la hora. (17 horas)	\$59500
<b>RECURSOS MATERIALES</b>		
Sala de Laboratorio Informático	Sin costo	Sin costo
Computadoras	Sin costo	Sin costo
Conexión a Internet	Sin costo	Sin costo
Proyector y Pantalla para proyectar	Sin costo	
Impresora	Sin costo	
Resma de hojas A4	\$1100	\$1100
Insumos para el Break (te, café, azúcar, edulcorante, alimentos).	\$2000	\$16000
<b>RECURSOS DE CONTENIDO: NO TENDRÁN COSTO ALGUNO YA QUE SE ENVIARÁ EL MATERIAL POR MAIL.</b>		
Videos	Sin costo	
Material Bibliográfico	Sin costo	
<b>TOTAL</b>		<b>\$76600</b>

Fuente: Elaboración propia, 2022.

## **Evaluación**

Coincidimos con Ángel Díaz-Barriga (2013) en que la evaluación del aprendizaje se ha convertido en una práctica compleja, resultado de una disciplina que ha evolucionado en varios terrenos, incluso en el ámbito de la didáctica. El movimiento Didáctica nueva plantea la necesidad de trabajar la evaluación para el aprendizaje y no del aprendizaje, esto es, reivindicar en las prácticas de evaluación su papel de retroalimentación, frente al que se le ha asignado de constituirse en el elemento que permite establecer un juicio sobre los resultados del trabajo de los alumnos. (p.16).

La evaluación formativa es la evaluación que sirve como estrategia de mejora para ajustar y regular sobre la marcha los procesos educativos. (...) La evaluación formativa permite obtener información de todos los elementos que configuran el desarrollo del proceso educativo de todos y cada uno de los alumnos a lo largo del curso y permite reorientar, modificar, regular, reforzar, comprobar, etc., los aprendizajes, dependiendo de cada caso particular. (Castillo Arredondo y Cabrerizo Diago, 2010, p.58).

El tipo de evaluación que se utilizará para el presente plan de intervención será formativa, es decir, una evaluación continua, focalizada en el proceso a fin de poder comprenderlo, identificando y reconociendo los posibles obstáculos que pudieran existir en él para poder modificarlos mediante las adaptaciones que sean necesarias.

La asistencia y participación de los docentes en cada uno de los encuentros y en el cumplimiento de los trabajos y lecturas solicitadas, brindarán evidencia del interés puesto en la capacitación, los obstáculos, los aprendizajes adquiridos a lo largo de la misma.

Al finalizar cada encuentro se realizará una encuesta a los docentes a través de un formulario Google, la cual le servirá de retroalimentación a la capacitadora para realizar los ajustes que sean necesarios y a los docentes como un modo de reflexión sobre los contenidos desarrollados en la jornada.

La evaluación final será mediante una rúbrica. (Anexo 1).

Toda la información recolectada permitirá evaluar el logro de los objetivos de la capacitación en cuanto a futuros cambios que podrán realizar los docentes en sus prácticas áulicas.

### **Resultados Esperados**

A través del plan de intervención diseñado para dar respuesta a las necesidades detectadas en el instituto Santa Ana, en su nivel primario de enseñanza, se espera que los docentes desarrollen en sus estudiantes las competencias y habilidades del siglo XXI a través de una innovación en sus propuestas áulicas, haciendo uso de herramientas de gamificación motivadoras, generadoras de aprendizajes significativos.

En conexión con los objetivos planteados, se espera que los estudiantes encuentren las clases más atractivas, divertidas, creativas, promotoras de espacios de participación individual y grupal.

A través de la formación de sus docentes, el Instituto Santa Ana estará en condiciones de ofrecer una propuesta educativa superadora y de calidad, que le permita diferenciarse de la que brindan otras instituciones cercanas, basada en el nuevo paradigma de la cultura digital y en el reconocimiento de las características de estudiantes nativos digitales del siglo XXI.

## **Conclusión**

La era y cultura digital en la que vivimos (vinculada, primeramente, a la aparición y masificación de las computadoras y luego al surgimiento y crecimiento explosivo de internet) y las novedades tecnológicas que adoptamos, cambiaron nuestra manera de pensar, comunicar, producir, almacenar, compartir y recuperar información. Estos nuevos modos atraviesan las políticas institucionales y nos obligan a adaptarnos al nuevo escenario social.

Partiendo del reto que tienen los docentes de hoy de formarse y capacitarse para hacer frente a los desafíos educativos de la era y cultura digital de la que forman parte, con estudiantes nativos digitales, se propone el presente plan de intervención para el Instituto educativo Santa Ana de la provincia de Córdoba, en su nivel de educación primario.

Esta propuesta de mejora pretende dar respuesta a las necesidades detectadas en su análisis FODA, especificado en el capítulo I.

El objetivo general consistente en el logro de competencias y habilidades para el siglo XXI en sus estudiantes de nivel primario, acorde con los planteamientos del diseño curricular actual y de los lineamientos del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, será alcanzado a través de la generación de espacios de formación docente en herramientas digitales de gamificación, entendiéndolas como idóneas para el desarrollo de éstas.

Entendemos que el docente actual, inmerso en esta era y cultura digital que no se detiene, que crece y se potencia día a día, necesita imperiosamente estar conectado con estos avances tecnológicos, motivado para aprender continuamente, apropiándose de

recursos digitales educativos que les permitan convertirse en los guías que los estudiantes nativos digitales necesitan, comprendiendo sus procesos de pensamiento, de adquisición de conocimientos, de aprendizaje.

La clave está en que conozcan y analicen todas las posibilidades que el medio digital les brinda al momento de diseñar materiales educativos. Deberán atender, por un lado, las nuevas maneras de operar con la realidad que tienen los estudiantes a partir del contacto con la tecnología y por el otro, el uso de recursos digitales acordes a esta realidad.

La formación docente en herramientas de gamificación tales como Kahoot, Genially, Jamboard, Story Jumper, Educandy, Educaplay, Wordwall, Socrative y Bloocket, a través de actividades que los conecten con dichas plataformas, les permita interactuar con las mismas, analizando sus posibilidades y limitaciones, contribuirá al desarrollo de la motivación y la creatividad docente para la implementación de propuestas áulicas innovadoras y con calidad educativa.

Entendemos que, dada la multiplicidad de plataformas existentes, éste es sólo el comienzo de más y mejores espacios de formación docente en innovación tecnológica educativa. Confiamos plenamente que las experiencias desarrolladas potenciarán los procesos de aprendizaje de los estudiantes, de manera que resulten constructivos y significativos.

Las evaluaciones de cada uno de los encuentros y la rúbrica final permitirán realizar los ajustes y modificaciones necesarias en el marco de una retroalimentación como estrategia de mejora educativa. Al tiempo que, permitirá pensar en futuros espacios de capacitación, de acuerdo con las demandas que surjan de los docentes o de nuevas propuestas puestas a consideración de ellos para decidir su posible tratado.

## Referencias

- APA Díaz, T** (2015). La función de las TIC en la transformación de la sociedad y de la educación. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*, 155 (p.162).
- APA, Equipo editorial** (18 de abril de 2022). *Aprendizaje innovador*. Lifeder. Recuperado de: [https://www.lifeder.com/aprendizaje innovador/](https://www.lifeder.com/aprendizaje_innovador/).
- Campos Campos, Yolanda**. *Estrategias didácticas apoyadas en tecnología*. México: DGENAMDF, 2003.
- Castillo Arredondo, S. y Cabrerizo Diago, J** (2010). Evaluación educativa de aprendizajes y competencias. Madrid: Pearson Educación, S.A.
- Corporación Colombia Digital** (2012). *Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI*. Vallejo, M.E, Ayala, L, Orduz, R, equipo de edición. En [www. Colombia digital.net](http://www.colombiadigital.net).
- Díaz Barriga, Á.** (2013). *TIC en el Trabajo en el Aula. Impacto en la Planeación Didáctica*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007287213719218?via%3DiHub>
- Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y la Calidad Educativa.** (2012). Diseño Curricular de la Educación Primaria. Recuperado a partir de [http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/EducacionPrimaria/DCJ\\_PRIMARIO%2023%20de%20noviembre.pdf](http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPECCBA/publicaciones/EducacionPrimaria/DCJ_PRIMARIO%2023%20de%20noviembre.pdf)

**Martínez Navarro** (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Universidad Complutense de Madrid, España, Opción, Año 33, N° 83 (2017): 252-277. Universidad del Zulia. Biblioteca Digital. Repositorio Académico.

**Pindar, Marina, Perosi, Verónica** (2018). Gobierno de la Provincia de Córdoba Ministerio de Educación. Secretaría de educación. Subsecretaría de Promoción de Igualdad y calidad educativa. Área e Políticas Pedagógicas y Curriculares. Desarrollo Curricular y Unidad de Educación Digital. “*Orientaciones curriculares y TIC*”, 2018, p.7-10.

**Prensky, Marc**, *Nativos e Inmigrantes Digitales*, 2010, página 19. Cuadernos SEK 2.0

**Revista Electrónica de Investigación Educativa Volumen 13, Núm. 1**, 2011 *El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*, José Manuel Serrano González-Tejero (\*) serrano@um.es Rosa María Pons Parra (\*) rmpons@um.es (\*) Universidad de Murcia Campus Universitario de Espinardo s/n, C. P. 30071 Murcia, España (Recibido: 30 de marzo de 2011; aceptado para su publicación: 5 de abril de 2011)

**Sáez López, José Manuel** (2012), *Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos*. Por RELATEC, Vol 11 (2) (2012) p.12-13.

**Suárez-Rodríguez, Jesús, & Orellana, Natividad, & Díaz-García, Isabel, & Almerich, Gonzalo** (2020). *Estructura de las competencias del siglo XXI en alumnado del ámbito educativo. Factores personales influyentes*. Educación



XX1, 23(1),45-74. [fecha de Consulta 28 de Septiembre de 2022]. ISSN: 1139-613X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70663315003> .

**UNESCO** (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina* (documento en línea). Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>.

**Universidad Siglo 21.** (2019a) S.F Módulo 0. Plan de Intervención Instituto Santa Ana. Lecciones, 1, 14, 10, 11, 13, 18, 21, 36. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

**Anexo I****A) Invitación A la capacitación:**



ESTIMADO DOCENTE  
SE INVITA A USTED A  
PARTICIPAR

## CAPACITACION EN HERRAMIENTAS DIGITALES Y GAMIFICACION EDUCATIVA

- Lugar: Instituto Santa Ana
- De Febrero a Mayo
- Encuentros quincenales de dos horas de duración

 **FORMULARIO DE INSCRIPCION**

[HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/FORMS/D/E/1FAIPQLSFR\\_ZCLA\\_ZBX0ZIDUPIALJ4AMSJDH\\_4CAJK9HXIMHYNGXX0AWA/VIEWFORM?USP=SF\\_LINK](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIPQLSFR_ZCLA_ZBX0ZIDUPIALJ4AMSJDH_4CAJK9HXIMHYNGXX0AWA/VIEWFORM?USP=SF_LINK)



### B) Encuentros

#### Encuentro N° 1

- Presentación de la capacitación:

[https://docs.google.com/presentation/d/1gZ\\_GHjrbftDM0TOoXNYmDXsKA\\_aap2FsLb5lZPDgTg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1gZ_GHjrbftDM0TOoXNYmDXsKA_aap2FsLb5lZPDgTg/edit?usp=sharing)



Copia de  
CAPACITACIÓN DOC

- Presentación Kahoot
- Tutorial Kahoot en: <https://youtu.be/d85a0jjCV84>
- Evaluación: Google Form:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_PItJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_PItJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

- Video TED, Trijullo Raúl, *Gamificación la necesidad de juego en el aula* En: <https://youtu.be/SSs2A9D7If4>

### Encuentro N° 2

- Presentación Genially: creación propia:

<https://view.genial.ly/6353e1394ff48c0012269cb5/video-presentation-video-presentacion-digital-basica>

- Tutorial Genially: <https://youtu.be/HKZxuI6d0K4>
- Evaluación: Google Form:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_PItJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_PItJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

### Encuentro N° 3

- Presentación Educaplay, Educandy, Wordwall: creación propia

<https://view.genial.ly/635405694ff48c001226c757/video-presentation-vp-isometrica-corp>

- Tutorial Educandy: En: <https://youtu.be/iPU4zKpV1vI>
- Juego Educandy: elaboración propia

URL: <https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=10ac54>

- Evaluación: Google Form:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-)

[PitJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-PitJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

#### Encuentro N° 4

- Presentación de la Herramienta Jamboard desde su plataforma.
- Tutorial: <https://youtu.be/NH4NiCL3pQw>
- Video: Campus educación Nacional (2020), Inés Dussel *La tecnología en las aulas*. Obtenido de: <https://fb.watch/gfJCRYMHxu/>

- Evaluación: Google Form.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-)

[PitJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-PitJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

#### Encuentro N° 5

- Presentación de la herramienta Socrative desde su plataforma.
- Tutorial: <https://youtu.be/JHG6N47OMyg>

- Evaluación: Google Form:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-)

[PitJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-PitJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

#### Encuentro N° 6

- Presentación de la herramienta Story Jumper desde su plataforma.

- Tutorial Story Jumper En: <https://youtu.be/y9vOsbtPfCk>

- Evaluación:

Google

Form [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-)

[PitJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-PitJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

## Encuentro N° 7

- Presentación de la herramienta: Blooquet desde su plataforma.
- Tutorial Blooquet: <https://youtu.be/7OUCzg5LXYg> Parte 1

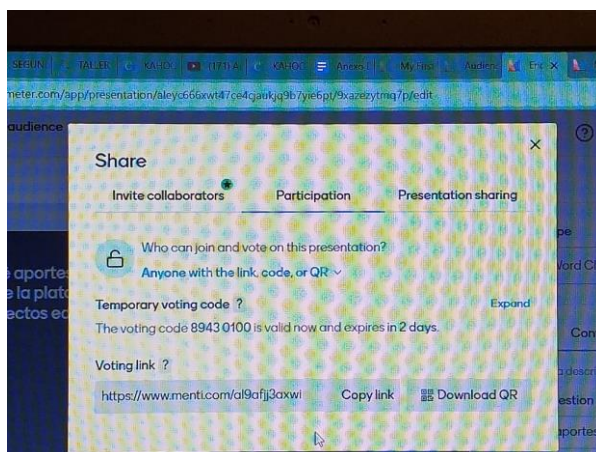
<https://youtu.be/SDIfZxbBft4> Parte 2

- Evaluación: Google Form

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL\\_-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-)

[PitJ8CZILn6usnHne9\\_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdos3X1GjCnL_-PitJ8CZILn6usnHne9_ekZAgzju6WaXqNWA/viewform?usp=sf_link)

- Fotos de la aplicación Mentimeter.





### C) Evaluación: Rúbrica



ANEXO 2 RÚBRICA  
DE EVALUACIÓN.docx

## Anexo 2: Videos

Samuel Ortiz, Diego, *Gamificación y videojuegos: una estrategia para el aprendizaje*. en <https://youtu.be/kl9f6jep2p4>

TED, García Oscar, *gamificación al servicio de la experiencia memorable* en <https://youtu.be/w9mgtsrmw-i>

Tendencia 2.0, Livera Miguel *¿Qué es gamificación? ¿Cómo usar gamificación en mis clases?* en: <https://youtu.be/9fy8ft-hq-s>

Culqui, Antonio *¿Qué es gamification en la educación? emprender/innovación* ceo y cofundador de Tander en: <https://youtu.be/ow3yqxea> 8m



## ANEXO 3

### Material Bibliográfico de creación propia.



GAMIFICACIÓN.pdf

“Nos encontramos inmersos en una era digital, esto es, una sociedad tecnologizada, donde los hábitos y estilos de vida se han visto transformados por el desarrollo constante e imparable de las tecnologías digitales e internet.

Las herramientas tecnológicas y el espacio virtual han suscitado nuevas formas de comunicarnos, de trabajar, de informarnos, de divertirnos y, en general, de participar y vivir en una sociedad red (...) El ámbito educativo y, en consecuencia, el rol del docente, que constituye el foco de reflexión de este artículo, no ha podido resistirse a su influencia. La adecuación tanto del contenido como de las metodologías de enseñanza se ha convertido en un reto necesario, e incluso urgente, en un contexto social en cambio constante, en el que los jóvenes, rodeados de pantallas desde su nacimiento, han adquirido unos rasgos diferenciados a los de cualquier generación anterior.” (Viñals Blanco y Cuenca Amigo, 2016)

#### Gamificación

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados:

- sirve para absorber conocimientos
- para mejorar alguna habilidad

- para recompensar acciones concretas
- ayudar a perder el temor por fracasar al poner “riesgos” de bajo nivel de fallo.

Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

Gil Quintana y Prieto Jurado, (2020) enfatizan que:

La gamificación toma como base la utilización de elementos del diseño de videojuegos en contextos educativos que no se caracterizan por ser específicamente de juego, con el fin de incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador. Los fundamentos de la gamificación son las dinámicas, la estructura implícita del juego; las 21 mecánicas, es decir, los procesos que provocan el desarrollo del juego; y los componentes: las implementaciones específicas de las dinámicas, como avatares, insignias, puntos, etc. dan un paso más en este sentido y entienden que la gamificación no puede desarrollarse en el aula sin cambiar la interacción y la participación en la construcción colectiva del conocimiento (p.74).

Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá indagar más en algunas actividades o en otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa. Sí, por otra

parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición.

La competición tiene la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo. También utiliza el cooperativismo, que no es más que otra forma de competir, pero en este caso, en grupo. Esta misma actividad cuenta también con la dinámica de la solidaridad al fomentar la ayuda mutua entre compañeros de una manera altruista.

### Objetivos

El objetivo es potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales.

Los objetivos que persigue cualquier actividad en el ámbito de la gamificación son:

- Fidelización: la gamificación establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando, cambiando la perspectiva que tiene del mismo.
- Motivación: quiere ser una herramienta contra el aburrimiento de determinados contenidos aplicados en el aula.
- Optimización: por optimización se entiende el hecho de recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no tienes previsto ningún incentivo.

Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades.

Muchos docentes relatan que su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de sus alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos. además, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

#### Mecánicas o reglas de la gamificación

Como cualquier juego que se preste, la gamificación no está exenta de normas de funcionamiento. dichas mecánicas permiten que los alumnos adquieran un compromiso para superar los distintos retos a los que se los somete. se destacan entre otras:

- Colección: importancia que tiene para los alumnos los logros y las recompensas.
- Puntos: muy usados para conseguir la fidelización de tus alumnos en la tarea que se les ha sido asignada.
- Ranking: se establece una clasificación o comparación entre los alumnos de una misma clase o de un mismo curso.
- Nivel: muy comunes en los deportes como, por ejemplo, el fútbol o el basquetbol (cadete, junio, senior, veterano, etc.). los niveles dan cuenta de los progresos de los alumnos en las actividades a las que han sido asignadas.

- Progresión: consiste en completar el 100% de la actividad que se ha encomendado.

#### Dinámica:

Las dinámicas de juego son un aspecto indispensable para la elaboración de cualquier actividad relacionada con la gamificación. Si es importante que los alumnos conozcan las normas de cualquier juego, en este caso de cara a la gamificación se hace imprescindible que los alumnos tengan perfectamente asimiladas qué dinámicas de juego se llevarán a cabo. Dichas dinámicas de juego tienen por objeto la motivación y la implicación del alumno en la realización de una actividad. Es a través de las dinámicas de juego que se consigue despertar el interés de los alumnos por las actividades que están llevando a cabo. entre las dinámicas destacan:

- Recompensa: la recompensa en una actividad no tiene otra función que despertar el interés por el juego en el alumno.
- Competición: aunque no siempre es vista como una cualidad positiva en el ámbito educativo, la buena gestión de la competición es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. además, dicha competición tiene la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo.
- Estatus: el estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado.

- Cooperativismo: se trata de otra forma de competir, pero en este caso se juega con el hecho de que es un mismo grupo el que persigue un mismo fin.
- Solidaridad: se trata de una dinámica muy interesante y muy ligada con el cooperativismo. mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio.

### Componentes

- Logros: son muy valorados por los alumnos y permiten claramente visualizar la progresión de un alumno a lo largo de una actividad.
- Avatares: muy comunes en los perfiles sociales, los avatares son una representación gráfica, generalmente, de carácter humano y que se asociaría en este caso a un alumno.
- Medallas: se trata de una insignia, distintivo o señal por la consecución de algún objetivo determinado.
- Desbloques: los desbloques permiten avanzar en la dinámica de las actividades.
- Regalos: se trata de entregar al alumno un presente ante la realización correcta de una determinada actividad o reto.

### Proceso

- 1) Viabilidad: en primer lugar, hay que valorar si la gamificación es aplicable al contenido que se quiere enseñar en el aula.

2) Objetivos: hay que definir cuáles serán los objetivos de la gamificación.

3) Motivación: otro aspecto a valorar es la predisposición y el perfil de un grupo clase para llevar a cabo la gamificación en una actividad.

4) Implementación: se trata de sopesar qué relación existe entre la gamificación y el contenido que se enseña de una materia.

5) Resultados: es imprescindible realizar una evaluación de los resultados de la propuesta de gamificación que se haya llevado a cabo.

¿Qué herramientas podemos usar?

- Kahoot <https://kahoot.it/>

¿Alguna vez te has planteado proponer un concurso de gamificación con tus alumnos? ¡Con kahoot! se puede, ya que es una herramienta que permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma muy intuitiva. podrás crear tus propios quizzes o unirte a alguno de los muchos ya creados y disponibles para múltiples edades y niveles. gamificación pura: rankings, aprendizaje y mucha diversión para un juego tremendamente fácil de utilizar.

Martinez (2017) menciona que Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes, investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad. (p.7)

- Genially <https://www.genial.ly/es>

Una multi herramienta con diversos contenidos pensados para gamificar el aula. permite crear presentaciones, infografías, posters, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva.

Cárdenas (2019) manifiesta que Genially es una herramienta para la elaboración de contenidos que busca cambiar la experiencia educativa. Además de las clásicas presentaciones, juegos, imágenes interactivas, con Genially se pueden desarrollar libros interactivos. Es una plataforma que incrementa la motivación, la autonomía y la participación del alumnado. (p.3)

Permite la interactividad del docente con sus alumnos y que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje, manteniendo su interés y concentración total para alcanzar el objetivo propuesto.

- Socrative <https://www.socrative.com/>

Socrative es una aplicación gratuita cuya finalidad es el soporte en el aula. Por ello, puede ser utilizado para feedbacks, evaluaciones mediante quiz, y que además aumenta la motivación y participación del alumnado.

Educación 3.0 (2020) menciona: con acceso diferenciado para alumnos y profesores, permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus móviles. Luego, dispone de rankings de resultados que pueden emplearse como forma de evaluación. es gratuita siempre y cuando el número de estudiantes máximo sea 50, y ofrece planes premium que aportan un contenido más amplio. (p.3)

- Quizizz <https://quizizz.com/admin>

Una herramienta similar a Kahoot con la que los profesores pueden crear tests para realizar en clase en tiempo real. además, les permite compartir sus



pruebas con otros maestros y mandarlas para hacer en casa. La herramienta es flexible ya que permite añadir a las preguntas texto, imágenes o audios.

- Arcademics <https://www.arcademics.com>

Recopilación de juegos interactivos multijugador para aprender jugando online con otros compañeros. Incluye una gran cantidad de juegos interactivos para practicar el cálculo mental o aprender inglés. También permite jugar con niños de otros colegios.

Su enfoque se basa en estos puntos principales:

Los estudiantes responden al desafío y los errores pueden verse como oportunidades para mejorar en lugar de como una indicación de fracaso. El ejercicio repetitivo puede ser divertido, ya que los juegos aumentan el tiempo de trabajo y el compromiso a través de la competencia. La retroalimentación correctiva inmediata facilita la mejora en el rendimiento. Los maestros y los estudiantes pueden ver rápidamente los errores y cómo corregirlos.

- Celebriti <https://www.celebriti.com/>

Nacida en España y con expansión en todo el mundo. Celebriti es una plataforma de juegos y tiene dos vertientes: por un lado, que los alumnos creen sus propios juegos educativos; por otro, que jueguen a los creados por otros usuarios (o por los profesores) para afianzar conocimientos. Hay juegos sobre todos los temas y para todos los cursos y edades, y es gratuita y multiplataforma.

- Classdojo <https://www.classdojo.com/es-mx/?redirect=true>

Combina una parte de gamificación y recursos, junto con una importante plataforma para informar a los padres del avance de sus hijos, a la vez que nosotros, los profesores, llevamos un registro de la evolución de cada uno de ellos.

Una plataforma que les motivará, que es muy fácil de poner en marcha y que además es completamente gratuita y muy atractiva en lo visual, algo que sin duda ayudara a enganchar a los alumnos. esta plataforma está orientada al nivel primario.

- Edmodo gamificación <https://www.edmodo.com/?language=es>

Edmodo es lo más parecido a una red social con fines educativos, y gracias a las posibilidades de asignar insignias a los estudiantes podemos aplicar esta gamificación en el aula. Crea retos y ejercicios y asigna pines a múltiples estudiantes, no sólo al mejor, a la solución más creativa o ingeniosa, al mejor proyecto colaborativo.

- Educandy <https://educandy.com/>

Es una herramienta sencilla para crear actividades educativas interactivas. Dada su sencillez también puede ser utilizada por los alumnos para crear sus propios juegos. En la página principal puede verse un video introductorio o realizar actividades tales como: sopas de letras, crucigramas, anagramas, juegos de memoria, multiple choice, juego del ahorcado, 3 en línea, entre otras. Podemos crear la lista de palabras de acuerdo con el tema (contenido) que estemos trabajando. los alumnos pueden jugar solos o en grupos.

- Educaplay <https://es.educaplay.com/usuario/2916853-inicio/>

Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones de diversos tipos. Podemos usar mapas, herramientas para hacer test, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas.

- Wordwall <https://wordwall.net/es/account/login>

Permite a los educadores crear diversas actividades como: cuestionarios, juegos de concurso, crucigramas, sopa de letras y entre otras actividades que permiten tener una clase más dinámica donde los estudiantes pueden interactuar con mayor motivación. En el sitio web “Innovación y desarrollo docente” (2021) se menciona que “wordwall es una herramienta para crear actividades de forma muy sencilla y atractiva. puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente”. (p.6)

- Brainscape <https://www.brainscape.com/>

Busca, crea y comparte tus propios juegos de “flashcards”: brainscape es una de las plataformas con mayor cantidad y variedad de tarjetas digitales para la enseñanza que existen, y en ella encontramos todo tipo de materiales sobre los temas más variados. Tan sencillo como descargar la app y bucear entre los temas disponibles, muchos de ellos en español. La web tiene además una sección para que los profesores saquen el máximo partido.

Educación 3.0 (2020) manifiesta que esta herramienta propone múltiples actividades para realizar en el aula con formatos originales de programas de televisión como “¿quién quiere ser millonario?” o “Jeopardy Style”. También incluye otras herramientas como dados para jugar a diferentes juegos. (p2)

- Knowre <https://www.knowre.com/>

Aprender matematicas divirtiéndote, ¿quién no lo querría? pues existe y se llama Knowre, una plataforma de gamificación que incluye retos sobre álgebra y geometría, y que busca ser un accesorio para la clase más formativa y tradicional. Primero la explicación del profesor y luego a jugar para afianzar los

conocimientos. Se trata de una plataforma online disponible a través de la web y para dispositivos Ipad.

- Tomy digital <http://bitly.ws/gikg>

Esta herramienta es una de las que permite a los educadores crear clases, ya sea haciendo uso de imágenes, textos, videos y diversas actividades las cuales las pueden realizar a tiempo real. Tomi.digital (2020), da a conocer algunas características de esta herramienta digital como:

Tomy digital es una plataforma para maestros con miles de clases listas para presentar, con altos estándares de calidad.

En Tomi digital los maestros no solo pueden acceder a los miles de clases listas, sino que pueden crear las suyas desde cero con el banco de recursos ahí incluido o propios.

Permite crear contenido interactivo para fomentar la participación de los estudiantes con preguntas de selección múltiple, sopa de letras, falso/verdadero, ordenar palabras, relacionar y/o asociar parejas, completar la frase.

Llevar todos estos contenidos dinámicos a los dispositivos de los estudiantes con o sin internet en el aula de clase. (p.1)

## Bibliografía

- UTN (2021), Tecnología educativa, e-learning total, tecnología educativa, *gamificación*. recuperado de: <https://site.elearning-total.com/course/capacitación-15/tecnología-educativa/?com=et>
- Allende. (2021). *Mentimeter, una herramienta online para hacer preguntas, encuestas y juegos a una audiencia. creatividad*. obtenido de <https://www.creatividad.cloud/mentimeter-una-herramienta-online-para-hacer-preguntasencuestas-y-juegos-a-una-audiencia/> ate. (2011). Educaplay para la creación de actividades educativas multimedia. gobierno de canarias- consejería de educación, universidades, cultura y deportes. obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2011/05/23/educaplay-parala-creacion-de-actividades-educativas-multimedia>.
- Cárdenas, j. (2019). «*Genially*» llega para facilitar la labor creativa a los docentes. *mc yadra, éxito educativo-información educativa y gestión*. obtenido de <https://exitoeducativo.net/genially>  
paradocentes/#:~:text=genially%20es%20una%20herramienta%20para,ense%3%b1ar%20y%20engancha%20al%20alumnado.
- Educación 3.0. (2020). *27 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos. Líder informativo en innovación educativa*. obtenido

de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacioneducacion/#quiziz>

- Innovación y desarrollo docente. (2021). *Wordwall: crea actividades interactivas o imprimibles*. Obtenido de <https://iddocente.com/wordwall-crea-actividades-interactivas-imprimibles>
- Planeta, a. (2015). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula [infografía]*. España: Editorial Planeta S.A.U obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-elaula-infografia/>
- Román, I. (2020). *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar*. Educación 3.0 - líder informativo en innovación educativa. obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>
- Tomi.digital. (2020). *Paso a paso para crear una clase con Tomi digital. herramientas tecnológicas*. obtenido de <https://blog.tomi.digital/paso-a-paso-para-crear-una-clase-contomi-digital/>
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). *la realidad de la gamificación en la educación primaria*. obtenido de <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Viñals Blanco, A. y Cuenca Amigo, J. (2016). *El rol docente en la era digital*. recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsrepo/274/27447325008/html/index.html>