

# UNIVERSIDAD SIGLO 21



## TRABAJO FINAL DE GRADO

### CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

#### PLAN DE INTERVENCIÓN

Modelos de Aprendizaje Innovadores

Instituto Santa Ana

*Las TIC para potenciar la enseñanza del inglés en el Instituto Santa Ana*

Autora: Grupe, María Emilia

Legajo: VEDU016130

DNI: 35530182

TUTORA: Soria, Sandra del Valle

Córdoba, 13 de noviembre de 2022.

“Alégrense siempre en el Señor. Vuelvo a insistir, alégrense. Que la bondad de ustedes sea conocida por todos los hombres. El Señor está cerca. No se angustien por nada, y en cualquier circunstancia, recurran a la oración y a la súplica, acompañadas de acción de gracias, para presentar sus peticiones a Dios. Entonces la paz de Dios, que supera todo lo que podemos pensar, tomará bajo su cuidado los corazones y los pensamientos de ustedes en Cristo Jesús.” (El libro del pueblo de Dios. La Biblia. Filipenses 4, 4-7)

Gracias. A Dios, en primer lugar, por el don de la vida, por su infinito amor, por su guía constante. Gracias a mi familia, a mi marido y mis hijas, por su compañía, sostén y alegría diaria. Gracias a mis padres, mis primeros educadores, y todos los educadores que se han cruzado en mi camino. Gracias a mis alumnos, de ayer y de hoy, y a mis colegas, por motivarme a ser mejor docente.

**ÍNDICE**

<b>Resumen</b>	<b>4</b>
Palabras clave	4
<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>Capítulo I</b>	<b>6</b>
Presentación de la línea temática	6
Presentación de la institución	8
Delimitación de la necesidad objeto de intervención	11
<b>Capítulo II</b>	<b>13</b>
Objetivo general	13
Objetivos específicos	14
Justificación	
Marco Teórico	16
- aprendizaje significativo y constructivismo	16
- TIC en educación y Entornos Virtuales de Aprendizaje	17
- Gamificación	19
- Enseñanza de la lengua extranjera	21
<b>Capítulo III</b>	<b>22</b>
Plan de trabajo	22
- Actividades	22
- Cronograma	30
- Recursos	30
- Presupuesto	31
Evaluación	31
<b>Capítulo IV</b>	<b>33</b>
Resultados esperados	33
Conclusión	34
Referencias	36

## **RESUMEN**

El siguiente Plan de Intervención surge de la necesidad detectada por el análisis FODA en el Instituto Santa Ana, colegio bilingüe en inglés de la ciudad de Córdoba, en el que se ve reflejado el escaso espacio de capacitación docente en TIC. Considerando que es una escuela cuyo foco está puesto en la enseñanza de la lengua extranjera, se propone una capacitación para los docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario en el uso de TIC, presentándoles algunos recursos de Entornos Virtuales de Aprendizaje para motivar a los alumnos a través de la gamificación y potenciar los aprendizajes de la lengua.

El presente plan de intervención se llevará a cabo a lo largo de 3 encuentros en el período de febrero 2023. Se busca que esta propuesta innovadora lleve a la reflexión docente en cuanto al uso de las TIC en sus clases, y la potencialidad de mejorar las prácticas pedagógico-didácticas.

Palabras clave: aprendizaje innovador – gamificación – TIC en lengua extranjera – capacitación docente

## **INTRODUCCIÓN**

En el capítulo 1 de este trabajo se presenta la línea temática escogida para el Plan de Intervención en el Instituto Santa Ana, *Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Aquí se plantea la ubicuidad de la tecnología en nuestra sociedad, y la importancia de su implementación en la educación para agregar valor a las prácticas pedagógicas. Se hace mención del constructivismo vigotskiano, y se lo relaciona con la posibilidad que brindan las TIC para la construcción del conocimiento. En este mismo capítulo se delinearán los datos generales de la institución, desde su historia, misión, visión y valores, y se destaca un aspecto fundamental, que es la enseñanza bilingüe en inglés de la institución, en el cual se hace foco en este Plan de Intervención. Asimismo, se delimita la necesidad de intervención encontrada en la institución.

En el segundo capítulo se establecen el objetivo general y los objetivos específicos planteados para este proyecto. Luego, se explicita la elección de dicha temática con la justificación de las estrategias de intervención para la necesidad detectada y así proponer mejoras en la institución. De esta manera, se da un marco teórico al proyecto. Se destacan los principales aportes bibliográficos que dan sustento al plan de intervención, como lo son el constructivismo y el concepto de aprendizajes significativos, las TIC y los EVA en educación y la gamificación, todo en el marco de la enseñanza de lenguas extranjeras.

A continuación, en el tercer capítulo se hace mención al plan de trabajo. Se detalla cada uno de los encuentros de la capacitación propuesta para la institución, con las actividades, los recursos a utilizar y la evaluación. Está incluido el cronograma de dicha capacitación, así como también el presupuesto.

En el capítulo 4 se establecen los resultados esperados en la institución luego de la puesta en práctica de este plan de intervención y se finaliza con una conclusión.

## **CAPÍTULO I**

### **PRESENTACIÓN DE LA LÍNEA TEMÁTICA:**

La línea temática seleccionada para la realización de este Plan de Intervención es *Modelos de Aprendizajes Innovadores*. Vivimos en un mundo con cambios constantes y vertiginosos, en el cual la tecnología es ubicua y juega un papel fundamental. La Tecnología de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) atraviesa todos los aspectos de nuestra sociedad, y la educación no queda exenta.

Hoy en día, la incorporación de las TIC se ha convertido en un aspecto indispensable en el ámbito educativo (Hernández, R. M., 2017). Dicho esto, el uso de las TIC en el sistema educativo no debe ser un fin en sí mismo, sino estar atento a los objetivos pedagógicos de enseñanza. Siguiendo a Batista (2007), se apunta a agregar valor a las propuestas didácticas y brindar a los alumnos novedosas oportunidades para que alcancen aprendizajes significativos.

De acuerdo con lo mencionado por Díaz-Barriga (2013), las TIC generan un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje; se deja de lado la clase magistral, con el docente como único poseedor del saber, hacia una educación activa por parte de los alumnos. Desde un enfoque constructivista, son los alumnos los principales protagonistas de su proceso de aprendizaje, y las TIC son utilizadas como una herramienta primordial.

Vigotsky centra su tesis en la construcción social del conocimiento y en la posibilidad de aprender con y de otros. En la actualidad, hay una sobreproducción de información, por lo que es esencial poder llegar al conocimiento luego de tanto cúmulo de información. Las TIC ofrecen una posibilidad de poder construir conocimiento

conjuntamente con otros si se usan de manera pedagógica, teniendo presente los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Cedeño, E. y Murillo J. (2019) señalan la necesidad de apoyarse en el uso de las TIC para transformar la educación tradicional, pero siempre manteniendo la calidez del interaccionismo entre las personas y hacen especial énfasis en la capacidad del uso crítico y racional de la información.

## **PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN:**

### Datos generales:

El relevamiento de información realizado por la Universidad Siglo 21 (2019 a) presenta que el Instituto Santa Ana es un colegio privado, mixto, laico y de escolaridad doble obligatoria a partir de sala de 5 años. Si bien la institución se auto-proclama “bilingüe” (castellano-inglés), aún faltan los trámites para dicha acreditación en DIPE. El instituto está adscripto a la enseñanza oficial y el Nivel Secundario tiene una orientación en Humanidades y Ciencias Sociales, especializada en lengua inglesa.

El colegio está ubicado en la zona nordeste de la ciudad de Córdoba, en el barrio Argüello (domicilio: Ricardo Rojas 7253). En la zona hay otras instituciones educativas, tanto públicas como privadas, algunas incluso bilingües. La mayoría de la población estudiantil es de clase media y alta. La escuela cuenta con excelentes recursos, como una biblioteca, sala de informática, laboratorio, granja, y con internet y pantallas interactivas en todas las aulas.

### Historia:

El Instituto Santa Ana fue establecido en 1980 por una iniciativa privada de crear un colegio bilingüe castellano-inglés, ya que las familias fundadoras buscaban una formación con estas características para sus hijos, pero no se encontraba esta oferta académica en la zona. Siempre se ha tenido un contacto cercano y comprometido con las familias. En su fundación, la escuela comenzó con Nivel Inicial, primer y segundo grado de Nivel Primario.

Desde sus orígenes, se buscó brindar una educación personalizada, desde una perspectiva constructivista, así como también dialógica y participativa. Siempre ha sido

un aspecto fundamental la educación en la lengua extranjera. Pero también se ha dado importancia al contacto con la naturaleza y a la ecología, por lo que la escuela está ubicada en un amplio predio, con acceso a una granja.

Al pasar los años, la institución fue creciendo, abriendo más cursos, hasta completar todo el Nivel Primario y Nivel Secundario. Con dicho crecimiento, también se fueron agregando nuevos edificios para albergar a la creciente población estudiantil.

En cuanto a la visión, la institución valora a cada estudiante como único, con su propia historia y proyecto de vida. Se busca desarrollar la autoestima y empatía, para que sean tanto lectores como actores críticos de la realidad circundante, desde una convivencia dialogada, con base en el respeto por los límites.

En lo que respecta a la misión, la escuela está orientada principalmente a la formación de buenas personas. Asimismo, se busca la excelencia académica, y se trabaja en pos de que los estudiantes adquieran un amplio conocimiento y dominio de la lengua inglesa. Se busca formar estudiantes intelectualmente activos y autónomos, con un sentido de la curiosidad bien desarrollado, que sean capaces de reflexionar, argumentar y sensibilizarse. Se trabaja desde un paradigma constructorista e interdisciplinario, estimulando las habilidades personales y abriendo caminos a diversas experiencias.

La escuela pone especial énfasis en los valores humanistas, los cuales están reflejados en el Proyecto Educativo y son compartidos por todos los miembros de la comunidad. Los pilares sobre los cuales está sustentada la institución son “la libertad, la solidaridad, el respeto, la honestidad y la individualidad” (Universidad Siglo 21, 2019 a), dando la posibilidad a los niños y jóvenes de forjar su autoestima y prepararse para la estar abiertos a la sociedad.

La escuela es valorada positivamente a nivel ministerial y posee un alto grado de aceptación de su Proyecto Educativo. Otras instituciones también le asignan este valor positivo, lo cual está estrechamente vinculado con la calidad y calidez del proyecto institucional.

Con respecto al perfil de los alumnos y egresados, la institución busca que sean capaces de comprender y producir críticamente textos orales y escritos, así como también buscar, analizar e interpretar información por medio del pensamiento crítico y creativo, y valorar el uso e impacto de la tecnología, entre otros.

En lo que respecta al perfil docente, la institución busca profesionales creativos, comprometidos con la escuela, con capacidad de autocrítica, y con conocimientos didáctico-metodológicos y tecnológicos. Además, es en el trabajo colaborativo y en equipo donde los docentes cumplen un rol central en propuestas y en acompañamiento permanente y personalizado de los estudiantes. El docente promueve el aprendizaje de sus alumnos a través de una organización flexible del aula, ya que se posibilita reestructurar el espacio y llevar a cabo actividades alternativas, siempre en pos de la construcción colectiva del conocimiento. (Universidad Siglo 21, 2019 c).

### **DELIMITACIÓN DE LA NECESIDAD OBJETO DE INTERVENCIÓN:**

Visto y considerando que estamos inmersos en un mundo en el que la tecnología juega un rol central en todos los aspectos de la vida cotidiana y laboral, debemos preguntarnos qué lugar le estamos dando en el ámbito educativo. ¿Qué rol ocupa la escuela en la formación de sus estudiantes con respecto a las TIC? Si bien se hace referencia a nativos digitales como aquellas personas nacidas ya en la era digital, los cuales son capaces de usar la tecnología, esto no implica que estén preparados para ser sujetos activos (Granado Palma, 2018).

Luego de analizar detalladamente el Instituto Santa Ana, queda claro que es una escuela que busca formar a sus alumnos con educación de calidad, y prepararlos para que estén abiertos a la sociedad y al mundo. Dentro del Plan de Mejora Institucional (PMI), se llevó a cabo un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), y una de las debilidades institucionales que se encontró es la escasez de “espacios para la investigación y capacitación docente”. Igualmente, se ve como una oportunidad la “libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras” (Universidad Siglo 21, 2019 a).

El tercer principio planteado en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) hace referencia al compromiso que toma la institución en promover la actualización y profesionalización del personal docente, ya que se tiene como objetivo brindar una educación de calidad. (Universidad Siglo 21, 2019 b). Es decir, la escuela considera la capacitación docente como un aspecto primordial, ya que se quiere asegurar la calidad en la formación de sus educandos.

Al tener presente la historia institucional y el motivo de su fundación, siempre se planteó la formación de niños y jóvenes en un contexto bilingüe y se tuvo como meta

“preparar(los) para la apertura a la sociedad” (Universidad Siglo 21, 2019 a). En el mundo actual mediado por tecnologías en que vivimos, dar la posibilidad a los jóvenes a que puedan formar parte de la sociedad y el mundo es justamente brindarles herramientas digitales y capacitación en el uso adecuado y eficiente en TIC.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, y, en concordancia con la temática escogida de “Modelos de Aprendizaje Innovadores”, surge la necesidad brindar capacitación docente en uso de las TIC. Dado que, desde sus orígenes, la institución nació de un grupo de personas que buscaban una formación bilingüe castellano-inglés para niños, se puede dejar en claro que la formación en la lengua extranjera es un aspecto central de la escuela, y es algo que la distingue y le da prestigio, en comparación con otras instituciones de la zona. Es por ello que considero como una necesidad poder capacitar a los docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario en Modelos de Aprendizaje Innovadores a través de este Plan de Intervención, para que la institución pueda seguir manteniendo su prestigio y distinción.

## **CAPÍTULO II**

### **OBJETIVOS:**

#### **Objetivo general:**

- Capacitar a los docentes de inglés del Nivel Secundario del Instituto Santa Ana durante el mes de febrero del 2023 en el uso de TIC para potenciar los aprendizajes de la lengua extranjera.

#### **Objetivos específicos:**

- Realizar un diagnóstico para conocer la predisposición de los docentes de inglés del Nivel Secundario y sus competencias digitales.
- Capacitar a los docentes de inglés del Nivel Secundario sobre el uso de Google Workspace for Education para el diseño, aplicación y evaluación de aprendizajes mediados por las TIC.
- Capacitar a los docentes de inglés del Nivel Secundario en Recursos Educativos Abiertos, en particular Kahoot, Wordwall y Liveworksheets, para gamificar sus clases, potenciando la motivación estudiantil y el aprendizaje.
- Generar espacios de reflexión acerca del uso de las TIC en los que se evalúe el impacto de dichos aprendizajes en los docentes de inglés del Nivel Secundario.

## **JUSTIFICACIÓN:**

El presente Plan de Intervención busca dar respuesta a la necesidad de formación y capacitación de los docentes del Instituto Santa Ana debido al hecho de que no hay suficientes espacios de investigación y capacitación (Universidad Siglo 21, 2019 a). En particular, se propone desarrollar talleres presenciales para formar a los docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario, dado que un rasgo único de esta institución es el hecho de que ofrece una educación bilingüe castellano-inglés, y esto es algo que le da prestigio y valor. Entonces, al promover la capacitación del personal de dicho departamento, se sigue apostando a la excelencia educativa que la institución busca mantener.

Como ya se ha mencionado, en el Instituto Santa Ana se busca brindar una educación de excelencia y se aspira a la construcción colectiva del conocimiento, mediante el uso de las nuevas tecnologías. Es un objetivo central preparar a los jóvenes para la sociedad y el mundo, y un aspecto fundamental de esta preparación es justamente que sean usuarios competentes de las TIC. (Universidad Siglo 21, 2019 a).

Asimismo, es importante poder mantener a los estudiantes motivados con el aprendizaje. El uso de las TIC es habitual en todos los ámbitos de nuestra vida, y el colegio no debe quedar afuera. Es importante que la escuela se modernice y no se den clases magistrales con un docente poseedor del saber y alumnos como tábula rasa; sino que los alumnos deben poder construir colectivamente el conocimiento y el docente mantener un rol de facilitador y mediador entre los estudiantes y la información y la tecnología, siguiendo los lineamientos del constructivismo de Vygotsky. Como se ha mencionado anteriormente, en el Instituto Santa Ana se trabaja sobre un paradigma

construccionista, y está establecido en su misión que los alumnos puedan formar parte activa de su proceso de aprendizaje (Universidad Siglo 21, 2019 a).

Todo docente debe reflexionar constantemente acerca de sus prácticas educativas, para poder brindar siempre las mejores oportunidades a sus estudiantes, y de esta manera que puedan lograr aprendizajes duraderos y significativos. Como mencionan Hernández, R. M., Orrego Cumpa, R. y Quiñones Rodríguez, S. (2018), el uso de las nuevas tecnologías demanda una constante reflexión por parte de todos los actores educativos, para poder buscar mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y “Toda innovación o mejora educativa requiere que los docentes asuman un rol activo en su implementación.” Estos autores concluyen que “La formación del docente debe ser integral desde una perspectiva que integre a la tecnología como un recurso para la enseñanza y la obtención del aprendizaje del estudiante” y de esta manera es de suma importancia que el profesor pueda ser reflexivo, evaluando estos nuevos recursos para poder construir actividades significativas para sus estudiantes.

Es por ello que este Plan de Intervención busca capacitar a los profesores del departamento de inglés del Nivel Secundario en el uso de las TIC para potenciar los aprendizajes de la lengua extranjera. El uso de las TIC en clase generará motivación por parte de los alumnos, lo cual llevará a una participación más activa e involucramiento en sus propios procesos de aprendizaje y, de esta manera, serán capaces de poder construir conocimientos significativos y duraderos. Por consiguiente, se trabajará en pos de una educación de excelencia, específicamente en el desarrollo de la segunda lengua.

## **MARCO TEÓRICO:**

### Aprendizaje significativo y constructivismo

A continuación, se detallarán los conceptos claves que serán la base para llevar adelante este Plan de Intervención. Se parte de un pilar fundamental en la educación, que es el aprendizaje significativo, el cual está sustentado en el constructivismo, paradigma educativo que viene a hacer un quiebre con la pedagogía conductista, la cual había sido el modelo durante tantas décadas. Ya en 1976, David Ausbel hacía mención a la importancia de que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes, en contraposición al aprendizaje memorístico del conductismo. Aprender va de la mano con comprender; es por ello que el docente debe posibilitar un anclaje de los nuevos conocimientos en la estructura cognitiva del estudiante. Bajo este paradigma, el rol del docente cambia completamente, ya que sale del centro, como único poseedor del saber, y más bien se posiciona como tutor, guía, sostén de los alumnos para acompañar sus propios procesos de aprendizaje. Lo verdaderamente innovador y valioso de la teoría de Ausbel es que, bajo este paradigma, los alumnos toman un papel activo en el proceso educativo, y esto conlleva a una retención más duradera y prolongada de la información.

Bruner (1998) desarrolla el concepto de andamiaje, el cual está estrechamente relacionado al concepto de Vigotsky de zona de desarrollo próximo. Aquí se hace énfasis en el rol del docente como acompañante del alumno en su propia construcción del conocimiento. Asimismo, se vincula con la idea del currículum espiralado, el cual hace referencia a la recurrencia de los conceptos y la manera en que estos se retoman una y otra vez a lo largo del proceso educativo, y de esta manera se alcanzan niveles superiores de aprendizaje. Este concepto es fundamental en la enseñanza de una lengua extranjera,

ya que constantemente se retoman estructuras gramaticales y temas de vocabulario, para desarrollarlos con mayor profundidad.

### TIC en educación y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

El ámbito educativo es dinámico y siempre se tiene como objetivo poder motivar a los alumnos para potenciar sus capacidades y aprendizajes. Gracias a las nuevas tecnologías, los docentes contamos con variadas herramientas para poder traer innovación a las clases, que, si se utilizan de manera apropiada, pueden generar aprendizajes significativos y duraderos. Martínez Navarro (2017) subraya la importancia de tener en cuenta quién es el alumno de hoy y mantener en claro que es un nativo digital, recalcando que las TIC forman parte de su cotidianidad.

Al hablar de TIC en educación, no sólo debemos pensarlas en el acceso que tenemos a ellas, es decir en su uso instrumental: contar con los recursos como Internet, dispositivos móviles, computadoras, pizarras interactivas, etc., sino también y más importante, poder utilizarlas de manera pedagógica, con objetivos didácticos claros. Es importante que se tenga en cuenta tanto el contenido a enseñar como el medio a utilizar, para que los estudiantes sean capaces de adquirir y construir el conocimiento necesario para desarrollarse académicamente, y que este proceso sea guiado por el docente bajo su rol de mediador pedagógico.

De más está decir que estamos viviendo en un mundo en el que la virtualidad se ha globalizado, y forma parte intrínseca de todos los aspectos de la vida, incluso de la educación. “Los EVA son dominios en línea que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre los docentes y los estudiantes, además, contienen recursos de aprendizaje que pueden ser utilizados por los estudiantes en cualquier momento.” (Navas

Montes, Y., Real Poveda, I., Pacheco Mendoza, S., & Mayorga Albán, A. L., 2015). Es decir, a través de medios tecnológicos, ofrecen soporte pedagógico y didáctico tanto a docentes como alumnos, los cuales facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La sociedad y la cultura son quienes determinan qué es valioso y relevante de ser aprendido por las nuevas generaciones, y esto determina los objetivos de la educación para cada momento. Asimismo, es importante que el alumno encuentre variados elementos que le ayuden a adquirir nuevos aprendizajes, lo cual es posible a través del uso de las TIC. (García Arias, N., Quevedo Arnaiz, N. N., Cañizares Galarza, F. P., 2021).

Ramírez, L. (2020) analiza la plataforma de *Google Workspace para la Educación*, específicamente la herramienta de *Google Classroom*. Menciona que esta trae numerosas funciones y su objetivo es simplificar la tarea educativa, mediante la creación de un espacio de comunicación entre docentes y alumnos. Las ventajas son innumerables, entre las cuales menciona que se pueden programar actividades y entregas de tareas con un calendario, participar en actividades tanto individual como grupalmente, tener acceso a diversos recursos digitales con facilidad, trabajar por unidades temáticas y ver el progreso particular de cada alumno, interactuar por mensajería con docentes y alumnos. El docente puede dar feedback a cada estudiante por cada tarea entregada y programar evaluaciones. Además, se pueden utilizar otras herramientas de Google como los formularios, documentos, presentaciones, etc. Estas pueden ser utilizadas individualmente, y también se puede hacer trabajo colaborativo compartiendo el acceso a los documentos.

## Gamificación

La gamificación consiste en llevar la dinámica lúdica al contexto educativo con fines pedagógicos (Gaitán, 2013). Martínez Navarro (2017) hace mención de la conexión que existe entre la educación y los juegos, y pone de manifiesto que los juegos fomentan el desarrollo de capacidades emocionales, intelectuales y aptitudinales, ya que lo lúdico genera motivación por su atractivo. Es por ello que resulta un recurso didáctico interesante. Asimismo, destaca la habilidad que poseen los juegos para fijar la atención y concentración de los alumnos. Es decir, son innumerables los beneficios que tiene incluir actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación se ha tornado especialmente popular en contextos virtuales de aprendizaje, lo cual genera un atractivo especial para los estudiantes, desencadenando gran entusiasmo y motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas dinámicas de gamificación utilizadas están relacionadas con recompensas, regalos, competición, cooperación y desafíos. La gamificación alienta la atracción de los estudiantes hacia la actividad pedagógica y los motiva, lo cual favorece el proceso de aprendizaje (Pintor Díaz, P., 2017).

Las TICs proporcionan herramientas para modernizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y de esta manera logran motivar, atraer e incentivar a los estudiantes. El uso de celulares en el aula puede apoyar los procesos pedagógico-didácticos. Uno de los objetivos de la gamificación es influir en el comportamiento de los estudiantes mediante procesos lúdicos, incentivando su compromiso y motivando para conseguir los objetivos deseados. (Ramírez, J. L., 2014). Además de motivar la participación de los alumnos, es un objetivo primordial ayudar en la comprensión de conceptos y ser capaz de reforzar competencias para generar aprendizajes significativos y duraderos.

Martínez Navarro (2017) analiza el caso de *Kahoot*, “una herramienta educativa en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas.” Esta plataforma virtual se ha hecho muy popular por su carácter gratuito y su fácil acceso. Esta herramienta digital se usa para traer actividades dinámicas al contexto áulico, lo cual fomenta la participación del alumnado y genera un actitud positiva y motivante. Esta herramienta se puede utilizar de diversas maneras: como diagnóstico de conocimientos previos, para repasar temas importantes al finalizar una unidad, y también como evaluación continua, ya que brinda al docente información del grado de participación de cada estudiante y su desempeño. Esto ayuda al profesor, por ejemplo, a detectar los conceptos que necesitan ser revisados.

Un antecedente importante para mencionar es la investigación llevada a cabo por Llerena Medina, E. G. y Rodríguez Hurtado, C. P. (2017), los cuales analizaron la aplicación *Kahoot*, específicamente para la adquisición de vocabulario en inglés. Algunos de los resultados que obtuvieron en su investigación fueron los siguientes: el 100% de la muestra indicaron la facilidad del uso de dicha plataforma, el 84% mencionaron su preferencia por usar tecnología en clase, ya que esto los ayuda a mantenerse en las actividades. El 90% mencionó que utilizar esta aplicación no les resultó una distracción, sino por el contrario, pudieron motivarse en el aprendizaje. Además, el 74% de los investigados manifestó que gracias al uso de esta herramienta estuvieron preparados para los exámenes formales. Asimismo, este estudio mostró cómo los alumnos están entusiasmados por usar sus dispositivos móviles y que estas herramientas de e-learning

promueven un ambiente positivo en las aulas, y agregan diversión, lo cual genera motivación en esta competencia amigable y aprendizaje cooperativo.

### Enseñanza de la lengua extranjera

El principal objetivo para aprender una nueva lengua es poder ser capaz de comunicarse en dicha lengua. Hace unas décadas surgió el modelo comunicativo para la enseñanza de lenguas extranjeras, que justamente hace foco en ayudar a los estudiantes a desarrollar la habilidad de poder ser capaces de transmitir información inteligiblemente, tanto de manera oral como escrita, y de poder comprender textos orales y escritos.

Navas Montes, Y., Real Poveda, I., Pacheco Mendoza, S. y Mayorga Albán, A. L. (2015) investigaron acerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés y llegaron a la conclusión de que utilizar los EVA para la enseñanza de la lengua extranjera logró motivar a los alumnos y fomentó su creatividad. De esta manera, se generaron situaciones para el trabajo colaborativo, lo cual desembocó en aprendizajes significativos.

Rodríguez Pérez (2016) también investigó acerca del impacto del uso de las TIC en los alumnos de lengua extranjera. Uno de los resultados que obtuvo fue que el 90% de la muestra argumentó que las TIC los motivó e impulsó el aprendizaje de la lengua, haciendo especial énfasis en la posibilidad de trabajo colaborativo con sus compañeros. Asimismo, fue unánime la respuesta del alumnado comentando acerca de la manera en que las TIC fomentan un rol activo y un aprendizaje constructivo y hacen referencia a un “aprendizaje social, profesor-alumno-grupo de alumnos, no solo bidireccional profesor-alumnos.” También fue unánime la respuesta de los estudiantes al considerar esencial la presencia de las TIC en el aula.

## CAPÍTULO III

### PLAN DE TRABAJO

El siguiente plan de trabajo consta de un taller que se desarrollará a lo largo de 3 encuentros con los docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario del Instituto Santa Ana. Es una propuesta de capacitación en Recursos Educativos Abiertos para potenciar los aprendizajes y motivar a los estudiantes.

Antes de comenzar con la primera capacitación se hará un diagnóstico para conocer la actitud y predisposición de los docentes en cuanto al uso de las TIC en el aula y también sus conocimientos y la medida en que integran la tecnología a sus clases. Para hacer este diagnóstico, la licenciada en educación facilitará una encuesta (<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdh1-85T9d11MBbjNmFkfBUFEhsLHddz-86TBE4IzL863f-Vg/viewform>) a los directivos de la institución, para que ellos la socialicen con los docentes, pidiéndoles que la completen a la brevedad.

Se creó una clase en Google Classroom (<https://classroom.google.com/u/0/c/NDkwNjYwNzE3OTMx>), en la cual la Licenciada en Educación subirá todo el material para trabajar en la capacitación con los docentes de la institución. El código para ingresar a la clase es: “xrhnktw”.

### ACTIVIDADES:

**1er encuentro:** *“Introduciéndonos al aprendizaje mediado por TIC”*

Objetivo del encuentro: Capacitar a los docentes de inglés del Nivel Secundario sobre el uso de Google Workspace for Education para el diseño, aplicación y evaluación de aprendizajes mediados por las TIC.

Tiempo: 2 horas reloj

Destinatarios: docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario

Modalidad: presencial

Recursos: computadora y proyector provistos por la institución (para la licenciada en educación), dispositivos móviles (celulares) de los participantes. Café, té, mate y snacks provistos por la institución.

Evaluación del encuentro:

<https://docs.google.com/document/d/1DdrzRsyGE3AZVYyOvmzofxXwhDPCw0jxG-a2z04gek/edit?usp=sharing> (Esta planilla de autoevaluación será completada por la Lic.

En Educación al finalizar cada encuentro, para reflexionar sobre sus propias prácticas y prever mejoras para los siguientes encuentros)

Este primer encuentro tendrá una duración de 2 horas reloj. No habrá un momento de “break” específicamente para no prolongarlo. Se pretende que el encuentro se lleve a cabo de manera distendida, y que los participantes puedan tomar café, mate y comer una merienda mientras van escuchando a la licenciada y participando de las actividades. (La bebida y la comida serán provistas por la institución).

Inicio:

- Actividad 1: dinámica de introducción (10 minutos): para presentarse, se le pide a cada participante que diga su nombre y que mencione qué es lo que más le gusta de su dispositivo móvil (celular) y explique el por qué. (aproximadamente 10 minutos)

- Actividad 2 – diagnóstico (15 minutos): si bien los docentes ya han completado una encuesta sobre su actitud y conocimiento de TIC, se llevará a cabo un juego a través de la plataforma Kahoot para que la licenciada diagnostique los conocimientos de Google Workspace for Education de los docentes. <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=32edbebc-33aa-4935-a070-0729c78c6734>. Se proyectará sobre la pantalla el juego de Kahoot y se les pedirá a los participantes que entren a Kahoot.it, coloquen el pin del juego y participen contestando las preguntas.

Desarrollo: (80 minutos)

Actividad 3 – capacitación: se proyectará la presentación de Google Slides (<https://docs.google.com/presentation/d/1kkn7ont1LSimm0oXr0Gmmr3hPSmQQft2mrT0V3kDPAQ/edit?usp=sharing>). Según lo que se haya podido detectar en la actividad diagnóstica anterior, en esta presentación se explicará cada una de las aplicaciones de Google en profundidad, o se hará un breve repaso sobre los aspectos más importantes y los usos más significativos de cada una de ellas. El objetivo principal será reflexionar acerca de los principales usos de estas aplicaciones en las clases de inglés y cómo incorporarlas a las clases para potenciar los aprendizajes. Se utilizará la presentación de Google Slides como guía, pero la licenciada entrará a cada una de las aplicaciones mencionadas para mostrar a los participantes cómo utilizarlas para crear contenido en cada una de ellas. También se socializará con los participantes el código de acceso al Classroom, se les explicará cómo ingresar a la plataforma y se explorará la misma. En este Classroom, los docentes participantes podrán ver cómo es la interfaz desde la sesión

de estudiante, y así reflexionar acerca de cómo ven los estudiantes los Classroom que ellos crean como docentes.

Cierre: (15 minutos)

Actividad 4 – puesta en común: A modo de cierre, la licenciada propondrá una puesta en común sobre el encuentro desarrollado. Preguntará cuáles son las principales aplicaciones presentes en Google Workspace for Education y cuáles son sus principales usos. También se les pedirá a los participantes que comenten cómo se sintieron durante el encuentro y les pedirá sugerencias para próximos encuentros.

**2do encuentro:** *“Gamificando nuestras clases”*

Objetivo del encuentro: Capacitar a los docentes de inglés del Nivel Secundario en Recursos Educativos Abiertos, en particular Kahoot, Wordwall y Liveworksheets, para gamificar sus clases, potenciando la motivación estudiantil y el aprendizaje

Tiempo: 2 horas reloj

Destinatarios: docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario

Modalidad: virtual

Recursos: computadoras con acceso a internet

Evaluación del encuentro:

<https://docs.google.com/document/d/1DdrzRsyeGE3AZVYyOvmzofxXwhDPCw0jxG-a2z04gek/edit?usp=sharing> (autoevaluación del encuentro llevada a cabo por la Lic. En educación)

Este segundo encuentro tendrá una duración de 2 horas reloj. Los participantes ingresarán a la videoconferencia de Google Meet a través del link que estará presente en el Classroom, al cual ya tienen acceso.

Inicio: (20 minutos)

Actividad 1 – 21 Blackjack: la licenciada da la bienvenida a los participantes en la videoconferencia, comparte pantalla con la presentación de Google Slides (<https://docs.google.com/presentation/d/1rIAt9c9FSSvJ3IBda6btqY-ZBWIPCdeh1U-51VGTy2w/edit?usp=sharing>). Allí los invita a ver el siguiente video (<https://youtu.be/uz58hg0EJAY>), que es una corta escena de una clase en la película “21 Blackjack”. Luego de ver la escena se invita a los docentes a reflexionar acerca de la estrategia utilizada por el profesor para motivar a los alumnos y el uso de la simulación de un concurso.

Desarrollo: (80 minutos)

Actividad 2 – capacitación en gamificación: A partir de la reflexión sobre la escena de la película se introduce el concepto de *gamificación*. Se sigue compartiendo pantalla con la misma presentación de Google Slides.

- La licenciada expone brevemente el origen del concepto y sus principales ventajas en el uso pedagógico.
- Se introduce la aplicación **Kahoot**. Se va a la página principal de Kahoot y se hace una demostración de cómo crear un juego y cómo ver los reportes para usarlos para evaluación formativa, teniendo en cuenta el avance de cada estudiante.

- Se introduce la aplicación **Wordwall**. Se va a la página principal y se hace una demostración de cómo crear contenido.
- Se introduce la página web **Lyricstraining**. Se muestran las opciones de trabajo con el contenido disponible en la página, así como también la opción de crear los propios ejercicios para trabajar contenido necesario particularmente para las materias.

Cierre: (20 minutos)

Actividad 3 – puesta en común: A modo de cierre, la licenciada propondrá una puesta en común sobre el encuentro desarrollado. Se invitará a un debate acerca de cómo se pueden utilizar los Recursos Educativos Abiertos trabajados en el encuentro, pensando en ejemplos concretos de temáticas de los programas de las materias de inglés de la institución.

**3er encuentro:** “*Evaluando ando*”

Objetivo del encuentro: Generar espacios de reflexión acerca del uso de las TIC en los que se evalúe el impacto de dichos aprendizajes en los docentes de inglés del Nivel Secundario.

Tiempo: 2 horas reloj

Destinatarios: docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario

Modalidad: presencial

Recursos: computadoras con acceso a internet. Café, té, mate y snacks provistos por la institución.

Lugar: sala de informática

Evaluación del encuentro:

<https://docs.google.com/document/d/1DdrzRsyGE3AZVYyOvmzofxXwhDPCw0jxG-a2z04gek/edit?usp=sharing> (autoevaluación del encuentro llevada a cabo por la Lic. En educación)

Este encuentro tendrá una duración de 2 horas reloj. No habrá un momento de “break” específicamente para no prolongarlo. Se pretende que el encuentro se lleve a cabo de manera distendida, y que los participantes puedan tomar café, mate y comer una merienda mientras van escuchando a la licenciada y resolviendo las actividades. (La bebida y la comida serán provistas por la institución).

Inicio: (20 minutos)

Actividad 1 - debate: Se comenzará este último encuentro indagando sobre lo aprendido durante la capacitación con formato debate. La licenciada en educación hará preguntas de manera abierta, para que los participantes hablen y se expresen. Algunas de las preguntas disparadoras serán:

- ¿Por qué es importante la utilización de EVA en las clases de inglés?
- ¿De qué manera está relacionado el uso de las TIC con la motivación estudiantil?
- ¿Qué aprendieron en los encuentros anteriores?

Desarrollo: (80 minutos)

Actividad 2 – puesta en práctica: La licenciada invitará a los docentes a que trabajen en parejas, cada grupo utilizando una computadora de la sala de informática. Los participantes deberán elegir de los programas de sus materias un tema y luego deberán

utilizar una de las plataformas vistas en los encuentros anteriores para crear una actividad real para sus estudiantes. Durante esta actividad, la licenciada en educación tomará el rol de facilitadora; se acercará a los grupos para ofrecer ayuda con las TIC y los EVA, sacando dudas, ofreciendo un rol de andamiaje para el aprendizaje colaborativo que se generará entre los participantes.

Cierre: (20 minutos)

Actividad 3 – puesta en común: Al finalizar con las actividades se hará una puesta en común. Cada grupo pasará al frente y compartirá qué actividad diseñó, en qué plataforma, y con qué objetivo en mente. El objetivo de esta puesta en común es poder socializar estas actividades, ya que quizás luego podrán ser utilizadas por otros docentes en otras materias, ya que seguramente se podrán adaptar a otros temas de los programas.

Se les pedirá a los docentes que suban las actividades creadas (los links) al Classroom creado para la capacitación (el cual quedará abierto), para que todos los docentes del departamento puedan tener acceso al material y a lo diseñado por sus colegas.

Al finalizar la capacitación, se les pedirá a los participantes que completen este cuestionario

(<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeEqLtrI9sy3KUDTaxHj2HWb4nCGzZUhYQwFVoABoGPZWdggw/viewform>) de manera clara y honesta, ya que servirá de retroalimentación a la licenciada para próximas capacitaciones.

**CRONOGRAMA:**

Los encuentros están previstos para realizarse en el período de febrero 2023, antes de comenzar con el ciclo lectivo.

	17/2/2023	22/2/2023	24/2/2023
<b>Encuentro 1: <i>Introduciéndonos al aprendizaje mediado por TIC</i></b>	2 horas		
Actividad 1 – introducción	10 min		
Actividad 2 – diagnóstico	15 min		
Actividad 3 – capacitación en Google Workspace	80 min		
Actividad 4 – puesta en común	15 min		
<b>Encuentro 2: <i>Gamificando nuestras clases</i></b>		2 horas	
Actividad 1 – 21 Blackjack		20 min	
Actividad 2 – Gamificación con Kahoot, Wordwall y Lyricstraining		80 min	
Actividad 3 – puesta en común		20 min	
<b>Encuentro 3: <i>Evaluando ando</i></b>			2 horas
Actividad 1 – debate			20 min
Actividad 2 – puesta en práctica			80 min
Actividad 3 – puesta en común			20 min

Fuente: elaboración propia.

**RECURSOS:**

Recursos humanos: una asesora pedagógica: Lic. María Emilia Grupe

Recursos materiales: computadoras con acceso a internet (para los talleres que se dictarán de manera presencial, se utilizarán las computadoras de la sala de informática de la escuela). Proyector y pantalla. Café, té, mate y snacks para los coffee breaks.

Recursos de contenido: material para la presentación (digital)

Recursos económicos: honorarios de la licenciada

**PRESUPUESTO:**

La capacitación tendrá una duración de 6 horas reloj (distribuida en 3 encuentros de 2 horas cada uno), equivalentes a 9 horas cátedra. En el presupuesto, se cobrará por las horas cátedra de los encuentros, así como también por el tiempo que la asesora dedicó a la planificación de dicha capacitación.

Honorarios de la asesora pedagógica por hora cátedra:	\$5.000
Capacitación:	9 horas cátedra de capacitación 3 horas cátedra de planificación
Insumos para el coffee break	\$2.500
<b>TOTAL</b>	<b>\$62.500</b>

**EVALUACIÓN:**

Como bien indican Chiappe, Pinto y Arias, la evaluación debe ir de la mano del aprendizaje, para lo cual es imprescindible su plena intencionalidad durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Hay tres puntos que forman parte del mismo triángulo: el enseñar, el aprender y el evaluar lo enseñado y lo aprendido. Es decir, la evaluación cobra un rol central en este proceso, ya que se debe buscar constantemente cerciorarse de cómo avanza el proceso pedagógico.

Díaz Barriga (2013) plantea la necesidad de que se evalúe formativamente, reivindicando el papel central de retroalimentación que tiene la evaluación, para que el docente (en este caso, el capacitador) pueda utilizar estos insumos para adecuar sus prácticas. El autor explicita la importancia de tener presente, a lo largo de las actividades cotidianas, las respuestas de los alumnos (en este caso, los docentes participantes de la capacitación), y estar atento a la falta de comprensión, el nerviosismo, hasta el aburrimiento. Además, es imprescindible ver la medida en la que los alumnos son capaces

de realizar las tareas o ver qué dificultades tienen. Es por esto que a lo largo de cada encuentro se llevará a cabo evaluación formativa. La licenciada estará atenta a los participantes a medida que vaya desarrollando los temas, y cuando ellos tengan que resolver actividades, para poder ser andamiaje y colaborar en la construcción de conocimiento.

En un primer momento, hay dos evaluaciones diagnósticas. Una primera encuesta objetiva, antes de comenzar con la capacitación, dará un panorama a la licenciada sobre el tipo de tecnologías que los docentes utilizan y la frecuencia con la que lo usan en sus clases. Luego, en el primer encuentro, también se comenzará con un diagnóstico, ahora en formato lúdico, para que la licenciada siga determinando el nivel de competencia en TIC de los docentes, para así poder ir adecuando la capacitación a las necesidades reales de los participantes.

Al finalizar cada encuentro, se hará una puesta en común, con el objetivo de hacer un cierre y poder recolectar lo aprendido durante el encuentro. De esta manera, la licenciada podrá ver si hay puntos débiles que necesitarán ser reforzados en el encuentro siguiente. Además, al concluir con cada encuentro, la capacitadora completará una rúbrica de

autoevaluación

(<https://docs.google.com/document/d/1DdrzRsyeGE3AZVYyOvmzofxXwhDPCw0jxG-a2z04gek/edit>) de manera formal, justamente con la evaluación formativa.

Al finalizar el último encuentro, se les pedirá a los participantes que contesten una encuesta acerca de toda la capacitación. Esta última evaluación servirá de retroalimentación a la licenciada, para poder establecer los puntos fuertes de sus encuentros y determinar qué aspectos debe mejorar para próximas capacitaciones.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS ESPERADOS

A través de la implementación de este Plan de Intervención, se pretende, primeramente, que los docentes del departamento de inglés del Nivel Secundario del Instituto Santa Ana puedan vivenciar la capacitación como sujetos activos, críticos y reflexivos, para que puedan construir sus propios aprendizajes y reflexionar acerca de sus prácticas.

Asimismo, se espera que trabajen colaborativamente y potencien sus aprendizajes con respecto al uso de las TIC en sus prácticas educativas. Durante la capacitación, se busca que puedan reflexionar acerca del potencial de la gamificación en el aprendizaje de la lengua extranjera, y que sean capaces de crear actividades utilizando diversos EVA para los programas curriculares de sus propias asignaturas.

Se busca que la capacitación les brinde calidad, innovación y creatividad a los docentes en sus prácticas diarias.

Algunos beneficios esperados son:

- La incorporación de nuevas herramientas tecnológicas para potenciar los aprendizajes de la lengua extranjera
- El aumento de la motivación en los docentes, lo cual se verá reflejado en la motivación del alumnado
- La generación de espacios de reflexión y creatividad como una práctica diaria de la labor docente.

De esta manera, se espera que los docentes puedan vivenciar la capacitación como “alumnos” dentro del marco de la pedagogía constructivista vigotskiana, para que luego puedan empatizar con sus mismos estudiantes en sus propias clases sobre esta metodología. Durante los encuentros, serán los docentes quienes aprendan a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas jugando, para luego poder ellos mismos crear actividades para sus propias clases.

## **CONCLUSIÓN**

Luego de tanto empeño en la planificación de este plan de intervención, de investigación, generación de objetivos, y propuesta de capacitación, es fundamental poder hacer un cierre y llegar a una conclusión. Como todo proyecto, tiene sus fortalezas y espera alcanzar resultados transformadores; pero es importante reconocer que también se encuentran algunas limitaciones.

Siendo que un foco de la institución está puesto en la enseñanza bilingüe del inglés, este plan de intervención buscó la capacitación de los docentes del departamento de inglés en el uso de las TIC para potenciar sus prácticas educativas. Se pretendió justamente que los docentes puedan participar de los encuentros experimentando el uso de las TIC de primera mano. Por eso algunos encuentros fueron virtuales, y en todos se utilizaron las herramientas que luego ellos mismos podrán poner en práctica con sus propios estudiantes. Esto es una gran fortaleza, ya que los docentes han experimentado de primera mano estos EVA, se han motivado a través de la gamificación, y luego podrán transmitir estas mismas experiencias en sus clases.

En este proyecto, ha sido una limitación no contar con datos específicos del área de inglés, como por ejemplo el número de docentes y su uso y conocimientos de TIC. Si bien los datos relevados y brindados por la Universidad Siglo 21 han sido de gran utilidad para la elaboración de este plan de intervención, hubiera sido interesante poder tener contacto con la escuela, los directivos y los docentes, para conocer efectivamente al departamento de inglés y sus necesidades particulares, y de esta manera dar una respuesta más acabada a sus reales necesidades en cuanto al uso de las TIC.

Cabe aclarar que este plan de intervención no es una propuesta acabada, sino que permanece abierto para hacer ajustes de acuerdo al momento en que vaya a ponerse en práctica. De esta manera, se podrán generar nuevas actividades y estrategias a futuro, para mejorar la realidad de la escuela.

Enfrentar la tarea de asesor pedagógico desde un enfoque constructivista es justamente estar en constante construcción, de teorías, concepciones, ideas, reflexiones, con los participantes entre sí, y cada uno consigo mismo. Considero una fortaleza de mi propio proceso de construcción, que durante cada etapa de este trabajo final pude seguir desarrollando competencias de Licenciada en Educación, como leer bibliografía específica, recolectar y analizar información, detectar necesidades, dar respuesta a problemáticas, generar propuestas de trabajo, hacer uso de diversas herramientas tecnológicas, entre otras.

## **REFERENCIAS:**

- Ausubel, D. (1976) *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, México. Recuperado de [http://www.arnaldomartinez.net/docencia\\_universitaria/ausubel02.pdf](http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf)
- Batista, M.A., Celso, V.E. y Usubiaga, G.G. (2007). “Tecnologías de Información y la Comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica” – Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Bs.As.
- Bruner, J. (1998). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid, España: Editorial Morata.
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, 4(1), 119-127. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/workflow/submission/2156>
- Chiappe, A., Pinto, R. y Arias, V. (2016). Open Assessment of Learning: A Meta-Synthesis. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(6), 44-61
- Díaz-Barriga, F. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 3-21. Doi: 10.1016/S2007-2872(13)71921-8
- El libro del pueblo de Dios. La Biblia. (2013). San Pablo. (Trabajo original publicado en 1981).
- Gaitán, V. (2013). *E-ducativa*. Alcalá de Henares: E-ducativa Educación Virtual S.A. Recuperado de <http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-elaprendizaje-divertido/>

- García Arias, N., Quevedo Arnaiz, N. N. y Cañizares Galarza, F. P. (2021). La enseñanza del inglés en entornos virtuales de aprendizaje en Uniandes - Santo Domingo, Ecuador. *Revista Conrado*, 17(81), 66-75. Doi: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400066&script=sci\\_abstract&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400066&script=sci_abstract&tlng=en)
- Granado Palma, M. (2018). Educación y exclusión digital: los falsos nativos digitales. *Revista de Estudios Socioeducativos*, 7. Doi: [10.25267/Rev\\_estud\\_socioeducativos.2019.i7.02](https://doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2019.i7.02)
- Hernández, R.M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 – 347. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Hernández, R. M., Orrego Cumpa, R. y Quiñones Rodríguez, S. (2018). Nuevas formas de aprender: La formación docente frente al uso de las TIC. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 671-685. Doi: <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.248>
- Llerena Medina, E. G. y Rodríguez Hurtado, C. P. (2017). Kahoot! A Digital Tool for Learning Vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 4(12 (1), pp. 441-449. Recuperado de <https://www.revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/673>
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 33 (83). pp. 252-277. Doi: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Navas Montes, Y., Real Poveda, I., Pacheco Mendoza, S. y Mayorga Albán, A. L. (2015). Los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés a través de los

- Entornos Virtuales de Aprendizaje / The processes of teaching and learning English through a Virtual Learning Environment. CIENCIA UNEMI, 8(13), 47-55. Doi: <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol8iss13.2015pp47-55p>
- Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 112–117. Doi: <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.709>
- Ramírez, J. L. (2014). Gamificación, Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Ed. SC Libro, Madrid (España).
- Ramírez, L. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje: usabilidad y alcance en la formación de competencias profesionales del área educativa. *Revista Digital FILHA*. Recuperado de: <http://www.filha.com.mx/>
- Rodríguez Pérez, N. (2016). ¿Las TIC como mediadoras en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras? *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 32 (10), pp. 569-588. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/454431>
- Universidad Siglo 21. (2019 a). Módulo 0. Plan de intervención Instituto Santa Ana, Lección 1 a 38. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>
- Universidad Siglo 21 (2019 b). Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. PEI. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>
- Universidad Siglo 21 (2019 c). Módulo 0. Plan de intervención. Instituto Santa Ana. Cargos y Funciones. Recuperado de:

<https://siglo21.instructure.com/courses/16993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org2>