

**UNIVERSIDAD SIGLO 21**



**Licenciatura en Educación**

Trabajo Final de Grado

**Plan de Intervención**

Modelos de Aprendizajes Innovadores. Unidad Educativa Maryland

**Implementación de la evaluación mediada por las TIC en las prácticas  
educativas de Maryland**

**Autor/a:** Villa, Maite Soledad

**D.N.I.:** 35195869

**Legajo:** VEDU015751

**Tutora:** Soria, Sandra del Valle

**San Miguel de Tucumán, 4 de septiembre de 2022**

## **Agradecimientos**

A mis hijos Sofia, Alexis, Gemma por ser el motor que impulsan mi vida, este y cada logro es por y para ustedes.

A mis padres Mabel y Rolando por ser los pilares y enseñarme el valor del sacrificio y del trabajo, esto no sería posible sin ustedes. Gracias por creer en mí.

A mi compañero Lean, por la paciencia y por acompañarme en cada paso de este trabajo.

A mi tutora Profesora Sandra del Valle Soria por asesorarme y guiarme para hacer realidad este trabajo.

## INDICE

Resumen.....	4
Palabras claves .....	4
Introducción .....	4
Capítulo I .....	6
Presentación de la línea temática .....	6
Institución seleccionada.....	8
Datos generales.....	8
Organigrama de la institución .....	9
Historia .....	9
Misión.....	10
Visión.....	10
Valores.....	10
Delimitación del problema – objeto de intervención .....	11
Capitulo II .....	12
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos.....	13
Justificación .....	13
Experiencia previa .....	14
Marco teórico.....	15
Las nuevas tecnologías en la educación.....	16
GAMIFICACION .....	18
Elementos de Gamificación.....	19
Características de la Gamificación .....	19
Capitulo III .....	21
PLAN DE TRABAJO .....	21
ACCIONES PREVIAS.....	21
ACTIVIDADES .....	22
CRONOGRAMA.....	29
RECURSOS .....	29
PRESUPUESTO .....	30
EVALUACIÓN .....	31
Capitulo IV .....	32
Resultados esperados .....	32

Conclusión .....	32
Referencias.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexos .....	36

### **Resumen**

La siguiente propuesta de intervención surge con la necesidad de realizar una capacitación en la Unidad Educativa Maryland situada en la ciudad de Villa Allende, Córdoba. El fin es potenciar la implementación de las Tics en las evaluaciones y garantizar el aprendizaje significativo en los modelos de aprendizajes innovadores teniendo en cuenta los recursos con los que cuenta dicha institución.

Para cumplir con el objetivo se realizarán talleres con la participación de los docentes del nivel medio acordado previamente mediante una reunión entre el equipo directivo y la Lic. Villa.

Cabe destacar que la temática de la capacitación es la Gamificación, más específicamente en el uso de la herramienta Kahoot con los cuales se espera que sean incorporados a las evaluaciones y generar clases más motivadoras con base en un aprendizaje significativo.

**Palabras claves:** Capacitación- Gamificación- TIC'S- Aprendizaje significativo

### **Introducción**

La sociedad ha incorporado la tecnología para satisfacer sus necesidades, las Tics no son la excepción y he aquí que con ellas e internet desarrollamos un sin fin de actividades como la comunicación, el comercio, la salud y por supuesto la educación. Teniendo en cuenta lo expuesto es que surge este plan de intervención con el objetivo de capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas que contribuyan a su labor en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta propuesta está destinada a los profesores del nivel medio de la Unidad Educativa Maryland y se aborda mediante clases en formato taller que se dividen en tres encuentros.

Para el desarrollo de este trabajo la presentación se realiza en cuatro capítulos que permitirán una vista panorámica y organizada de la acción que se lleva a cabo.

En el primer capítulo nos adentramos en la presentación de la línea temática, que en este caso es “Modelos innovadores de aprendizaje”, podemos conocer la institución mediante una breve descripción y el punto de partida que es la delimitación del problema o, como se plantea en este caso, una necesidad de proponer acciones para optimizar el uso de las TIC’S.

En el segundo capítulo encontramos los objetivos que guían este trabajo, la justificación que impulsa la propuesta y donde se plasma la importancia de incorporar competencias que estén a la altura de formar alumnos del s. XXI, respaldados por el marco teórico que da un enfoque a este plan.

En el tercer capítulo se detalla de manera cronológica las actividades que se realizarán en los talleres, los recursos que se utilizarán y la evaluación que se llevarán a cabo en búsqueda de alcanzar los objetivos planteados.

En el cuarto y último capítulo se explicitan los resultados esperados donde se detalla lo que se prevé lograr con la puesta en marcha de este trabajo. Se concluye el capítulo haciendo un análisis crítico de las debilidades y fortalezas.

## Capítulo I

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

La línea temática que se aborda en el siguiente plan de intervención es la de Modelos de aprendizajes innovadores.

Majó y Marqués (2002) establecen que las TIC se caracterizan por ser: un medio de expresión y creación multimedia, un canal de comunicación, un instrumento para el proceso de la información, una fuente abierta de información y recursos, un instrumento para la gestión administrativa y tutorial, una herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación de estudiantes, un medio didáctico y para la evaluación, un soporte de nuevos escenarios formativos y un medio lúdico para el desarrollo cognitivo. Estos centran las características de las TIC desde una perspectiva muy general, en la comunicación, creación, información y en herramienta de elaboración.

Como vemos la tecnología está dando lugar a grandes modificaciones en el ámbito educativo, es así que las instituciones se están incorporando gradualmente a esta era digital, lo que significa que los maestros, profesores o instructores se encuentran ante un verdadero reto como participantes de este cambio.

Al hablar de innovación es necesario resaltar la importancia de las TIC para el aprendizaje y destacar un aporte realizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (2013) la cual declara que la integración de las TIC al contexto escolar ha originado diversas situaciones que deben ser afrontadas por las instituciones educativas, con el objetivo de mejorar la calidad educativa.

Hablar de educación innovadora significa construir un aprendizaje significativo y que pueda centrarse en la colaboración, flexibilidad y adecuarse a las necesidades e

intereses de nuestros alumnos incorporando las nuevas tecnologías, es necesario pensar en modelos pedagógicos innovadores.

Siguiendo con la realidad de que revolucionar las prácticas docentes resulta imperioso en el contexto educativo y la importancia de la implementación de las TIC en las prácticas de enseñanza- aprendizaje, podemos destacar los aportes de la autora Lugo María Teresa en su investigación “Las políticas TIC en la educación de América latina. Tendencias y experiencias”

Las TIC no son la panacea para los problemas educativos sino una ventana de oportunidad para innovar en la gestión del conocimiento, en las estrategias de enseñanza, en las configuraciones institucionales, en los roles de los profesores y los alumnos. Los países de la región han tomado debida cuenta de la importancia de integrar las TIC en sus proyectos educativos como una forma de lograr proyectos democráticos de inclusión y justicia. (Lugo, 2010, <http://bit.ly/2TzbKxc>)

Las TIC son consideradas por Benito (2002, p. 48) como una oportunidad de repensar el papel del docente en los nuevos escenarios. Incorporarnos en este viaje a la nueva era digital, posiciona al docente ante cambios o como también podríamos llamar “oportunidades” para resignificar su rol y pasar de ser un mero transmisor de conocimientos a ser un guía, un facilitador que oriente al estudiante en su camino por la escolaridad, aquella que está derribando los modelos tradicionales hacia nuevas pedagogías.

Son las nuevas formas de enseñar, de aprender y también de evaluar lo que se refleja en esta forma híbrida que caracteriza la nueva escuela.



Otro factor que lleva a concentrar este trabajo en modelos de aprendizajes innovadores es la facilidad con la que los estudiantes manejan las tecnologías, y que en la mayoría de los casos, se trata de nativos digitales que están inmersos en las tecnologías desde distintos dispositivos como notebooks, tablets, teléfonos móviles, etc., que por lo general lo hacen desde una perspectiva social y más espontánea, es nuestro deber como docentes que esas herramientas fortalezcan la enseñanza, lo que nos abre un abanico de posibilidades en el uso de las TIC como herramienta pedagógica.

Hay que tener en cuenta también que las TIC no son mas que medios y recursos que podemos utilizar en el proceso didáctico. Cómo las utilicemos, para qué y en qué contexto es lo que hace que tenga una incidencia u otra. (Rodríguez, 2010)

### **Institución seleccionada**

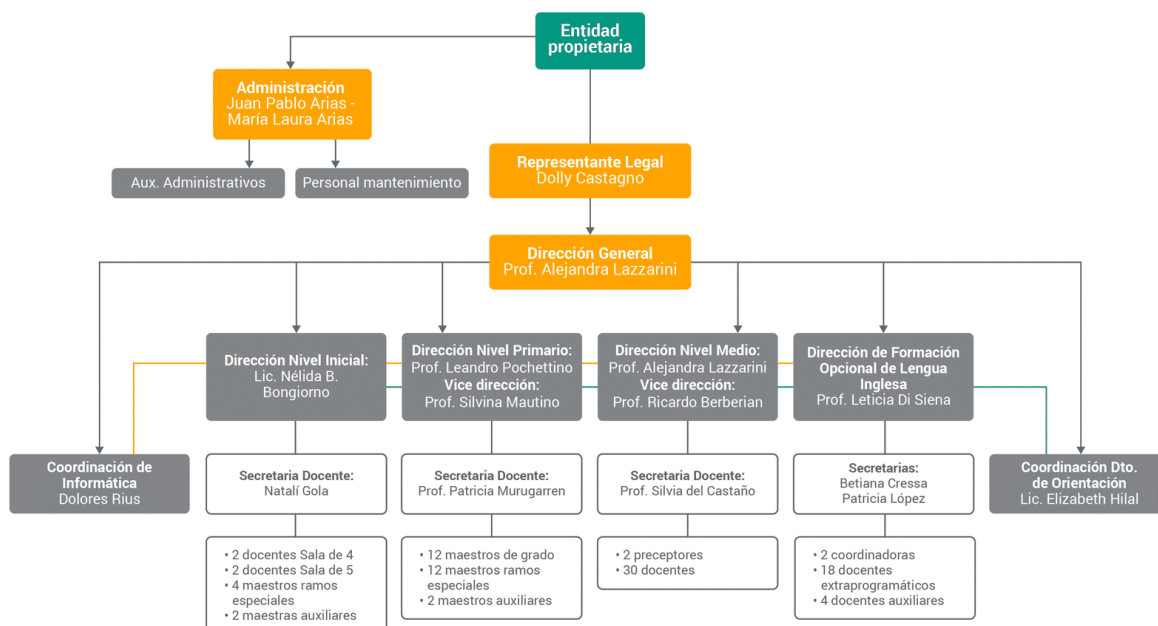
#### ***Datos generales***

El establecimiento seleccionado para este plan de intervención es la Unidad Educativa Maryland, dicha institución se encuentra ubicada de la hermosa ciudad de Villa Allende, perteneciente al departamento Colon de la provincia de Córdoba.

Su domicilio actual es Güemes 702. Para poder contactarse con la institución cuenta con teléfonos: (03543) 432239/433629/435656, a traes de la web: [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar) o por mail a [administración@maryland.edu.ar](mailto:administración@maryland.edu.ar).

La unidad educativa Maryland tuvo sus inicios en el año 1994 y comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995. Es una escuela de gestión privada y laica. Cuenta con tres niveles educativos obligatorios: nivel inicial, nivel primario y nivel medio. Es de jornada simple y se cursa por la mañana, por la tarde, cuentan con un programa no obligatorio denominado F.O.L.I (Formación Opcional de Lengua Inglesa) .

## Organigrama de la institución



Fuente: UES21. (2019). S.F. Modulo 0. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 4.

### Historia

La Unidad Educativa Maryland fue fundada en el año 1994 por Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry, en septiembre de ese mismo año se unió al grupo societario Dolly Arias, quien organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende.

Comenzó a funcionar efectivamente en marzo de 1995, una vez que encontraron el lugar donde establecerse, que con la ayuda de la Municipalidad de Villa Allende y el Concejo Deliberante, se confirmó que sería una casona antigua.

En ese entonces se matricularon 50 alumnos que confirmaban a las salas de 4, de 5 y de primero, segundo y tercer grado. Luego de tres años desde su apertura logro

conformar los tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio que funcionan hasta la actualidad y que cuentan con una matrícula de 620 alumnos en total.

### ***Misión***

Desde sus comienzos, la Unidad Educativa Maryland conllevan la misión de querer formar un centro educativo donde se practicarán valores y comportamientos tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación. Que los mismos estuvieran presentes en todo momento y donde se apreciara la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés, no obligatoria. (UES21, 2019.SF. Modulo 0. Plan de Intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 6).

### ***Visión***

La institución cuenta con un Plan de mejora institucional, en él vuelca su visión al poner la mirada en la escuela desde un enfoque múltiple, diversa, extendida y heterogénea es por eso que surge la necesidad de construir vínculos fundacionales y funcionales que armen una trama de significaciones y sentidos de las prácticas que en su interior tienen lugar.

Ante estas realidades se presenta la articulación como un desafío y como la solución del quehacer educativo que da lugar a lo colectivo, a lo relacionado, a lo que constituye identidad y pertenencia sin dejar de lado sus componentes como ser los niveles, modalidades, proyectos, practicas, etc. (UES21, 2019. SF. Modulo 0. Plan de intervención. Unidad Educativa Maryland. Lección 13).

### ***Valores***

Respecto a los valores, es una institución que reconoce la diversidad como condición distintiva de lo social, tienden a la formación de ciudadanos conscientes del tiempo histórico que les toca vivir y de la necesidad de defender y consolidar valores democráticos.

Brega por una formación humanista que reconoce en el centro de la dimensión vital del hombre su libertad.

Optar por una educación en valores impulsa reconocer la escuela como una institución social, con una clara visión formativa-pedagógica con un alto contenido ético, ligado a la dignidad de las personas. (Unidad Educativa Maryland, s. f. <https://goo.gl/jZh5eq>).

### **Delimitación del problema – objeto de intervención**

Después de analizar los datos brindados por la Universidad Siglo 21 sobre la Unidad Educativa Maryland, se puede observar que es un centro educativo que posee herramientas para llevar a cabo experiencias pedagógicas atravesadas por las nuevas tecnologías en el aula de informática y con el uso de las notebooks. Esta cuenta con un aula de informática con 20 computadoras, internet con banda ancha y un cañón.

En el segundo ciclo creemos que si bien la informática es una herramienta que es útil a todas las materias, los contenidos en este ciclo, son distribuidos para que cada grado se pueda estudiar en profundidad un software seleccionado para ellos. Al finalizar el sexto grado se rinde un examen otorgado por el Concejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, donde se le otorga al alumno un certificado de Operador de Pc. (Unidad Educativa Maryland, s. f. e, <https://bit.ly/2GmAZMZ>).

La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en nuestro modo de impartir la clase no siempre nos garantiza que el aprendizaje sea significativo, sino que dependerá de la selección de la información, las herramientas a utilizar, del momento indicado y por supuesto del uso adecuado.

Otra herramienta que los docentes pueden agregar es el teléfono celular o móvil como una opción para darle un uso pedagógico, innovador y motivador a las clases, especialmente cuando hablamos de evaluar.

Cuando de evaluación se trata, no hay en un plan o proyecto de esta institución que incorpore el uso de las TIC. Si bien la institución considera la evaluación como un proceso y que forma parte de la enseñanza como lo es la autoevaluación, estas no son atravesadas por las tecnologías.

Los docentes asumimos este compromiso reconociendo que como profesionales de la educación debemos estar cada vez más capacitados, a su vez esta institución reconoce que puede ser un gran proveedor de herramientas que contribuyan a la formación y la misión que tiene dicho establecimiento brindando a quienes forman parte de la comunidad educativa nuevos horizontes que beneficien sus prácticas.

Considerando que Maryland cuenta con computadoras donde los alumnos reciben información y también tienen un aula virtual, y con el fin de acompañar las trayectorias docentes a través de una actualización de su formación profesional es que encuentro viable promover la incorporación de las TICs, que considerando la necesidad de evaluar en todos los espacios educativos, vinieron para resignificar la manera de interactuar con nuestros alumnos mediante propuestas pedagógicas innovadoras que enriquezcan a los docentes en el uso de las mismas.

## **Capítulo II**

### **Objetivo general**

- Capacitar a docentes y directivos de todas las áreas en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, para ser incorporadas en el

proceso de evaluación a través de recursos tecnológicos como lo son las aplicaciones móviles, que les permitan crear clases innovadoras y motivadoras.

### **Objetivos específicos**

- Generar un espacio de debate con formato taller, sobre el uso e implementación de las TICS en la evaluación para impulsar la expresión, participación y producción de contenido mediante el uso de las aplicaciones digitales.
- Capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Maryland para motivar el uso de las APPS y de esta manera crear un espacio donde evaluar mediante un concurso de preguntas y respuestas para reforzar el aprendizaje mediante Kahoot.
- Promover en los docentes competencias pedagógicas que requieren los entornos virtuales de aprendizaje y su apropiada evaluación al inicio del ciclo lectivo, para crea juegos con la app.

### **Justificación**

La educación debe reconocer que son los procesos tecnológicos los que van evolucionando dentro de una sociedad a la que debe formar. Este panorama justifica que tanto el personal educativo como las instituciones estén obligados a formar parte de esta transformación tecnológica para ofrecer un entorno de aprendizaje de calidad en el que los recursos virtuales se utilicen en beneficio de la formación de los estudiantes

(Dumitrache, Almasan, 2014)

En el presente plan de intervención se propone llevar a cabo una capacitación dentro de la Unidad educativa Maryland, la cual cuenta con recursos tecnológicos, pero

se observa que no se implementan en la evaluación como un recurso necesario para complementar el conocimiento y reforzar lo aprendido de manera que el alumno este motivado y en consecuencia generar un aprendizaje significativo.

Considerando lo anterior podemos tomar los aportes de la Ley de Educación Nacional N° 26206 que establece

“Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías y la comunicación”. (Art 11 inc. m) En otro artículo propone “desarrollar las capacidades necesarias para la comprensión y utilización inteligente y crítica de los nuevos lenguajes producidos en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación”. (art 30, inc. f) Ley de Educación Nacional N° 26206 (2006).

Se pretende entonces, crear espacios de capacitación donde se plantee la incorporación de aplicaciones lúdicas para integrar a las evaluaciones.

La Gamificación consiste en trasladar la dinámica de los juegos al ámbito educativo (Gaitán, 2013). Ésta goza de gran popularidad entre los entornos digitales al aportar ingredientes muy atractivos para el alumnado (Moll, 2014); también se reconoce entre otros, su capacidad para motivar, fomentar el trabajo colaborativo, etc. (Gaitán, 2013; Moll, 2014)

Utilizando esta herramienta de modo conveniente, la educación no puede perder su esencia.

### ***Experiencia previa***

Se trata de una experiencia realizada en el curso 2016/17, con alumnado de la asignatura “Educación y Desarrollo Psicomotriz” de 3ro del grado de Maestro en

Educación Infantil de la Universidad de La Laguna. Se trata de una asignatura obligatoria en la que se incide en la utilización de herramientas tecnológicas y que ha sido aceptada dentro del “Programa de apoyo a la docencia presencial mediante herramientas TIC” de la mencionada universidad.

El objetivo principal fue potenciar la motivación del alumnado mediante el uso de herramientas TIC en procesos de feedback entre iguales. Organizados en pequeños grupos (aproximadamente 5) debían elaborar un instrumento digital (presentación en Power Point, Prezzi o similar) que sirviese como resumen de uno de los temas de la programación, de tal forma que, una vez concluido el tema, el grupo en cuestión era el encargado de exponer su trabajo, y tras el mismo, ayudar a sus compañeros/as a valorar sus conocimientos a través de un cuestionario Kahoot.

En lo que respecta a los resultados del cuestionario, el alumnado considera que la experiencia le supuso un aprendizaje activo, que les permitió trabajar en forma colaborativa, el proceso de aprendizaje fue más motivador, se generaron aprendizajes significativos, ayudando a relacionar la teoría con la práctica y existió retroalimentación.

Podemos concluir que la utilización de la aplicación Kahoot resulto positiva en el proceso de administración de feedback entre iguales, aportando un carácter motivador. (Pintor, 2017, p. 112-117)

### **Marco teórico**

En el presente plan de intervención se propone abordar la importancia de las TICs para llevar a cabo un aprendizaje significativo.



En 1963 Ausubel fue quien hizo referencia por primera vez al aprendizaje significativo, después de tanto tiempo sigue vigente en la actualidad.

El aprendizaje significativo es un proceso a través del cual se logra relacionar un nuevo conocimiento o nueva información mediante la interacción con la estructura cognitiva del sujeto que aprende, en particular con las denominadas ideas de anclaje o subsumidores que son ideas, conceptos o proposiciones claras e inclusivas, disponibles en la mente de quien intenta aprender y que permiten otorgar significado al nuevo contenido cuando interactúa con las ideas que el sujeto posee. En el proceso de interacción, también se modifican los subsumidores adecuados, elaborados y estables. (Ausubel, 2002; Moreira, 2000)

Para que se logre aprendizaje significativo es necesario que se cumplan ciertas condiciones respecto del sujeto que aprende y el material de trabajo. En este sentido, el sujeto debe manifestar predisposición y el material de estudio debe ser potencialmente significativo, es decir debe ser potencialmente relacionable de forma no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva del sujeto (Ausubel 1991; Moreira, 2000)

En este contexto Novack agrega a la teoría del aprendizaje significativo la premisa de que “los seres humanos hacen tres cosas: piensan sienten y actúan” (Moreira, 2012, p.39) también destaca que todo acto educativo sucede en un espacio común y contextualizado a lo que el autor denomina “lugares comunes” que se componen de los siguientes elementos: aprendiz (aprendizaje), profesor (enseñanza), materia de enseñanza (currículum), matriz social (medio o contexto) y la evaluación (Moreira, 2012, p.40)

### ***Las nuevas tecnologías en la educación***

Las TICs son instrumentos óptimos para apoyar actividades de aprendizaje cuyo propósito es integrar distintos sistemas que amplían las posibilidades cognitivas (Coll,

Marti, 2001) A su vez, nos sirven para personalizar el aprendizaje de acuerdo a las necesidades de cada alumno.

Se denomina objeto de aprendizaje (*learning objects*) a un recurso multimedia que comprende una misma pedagogía significativa que responde a un objetivo y una evaluación. Se puede reutilizar y combinar con otros LO cumpliendo ciertas especificaciones pedagógicas y tecnológicas. Poseen 3 características claves que promueven la medicación de los aprendizajes significativos: el soporte visual que, al requerir menos memoria de trabajo y reducir la carga cognitiva, ayuda a la comprensión de ideas complejas o abstractas; la motivación, a través de un mayor enfoque y el control del aprendizaje (Kay, Knaack, 2008).

No siempre los objetos de aprendizaje garantizan que el alumno adquiera aprendizajes significativos (Rahmani, 2016) es necesaria la intervención adecuada y *just in time* del docente (Novak, 1991)

La interactividad es la característica distintiva de la tecnología que habilita cambios en las prácticas educativas, y que permiten representar, visualizar, modelizar, probar hipótesis, procesar, buscar y gestionar información, competir, comunicarse con otros, etc. el proceso de interacción que se genera es sumamente complejo y requiere que se establezca el dialogo y adaptabilidad entre el alumno y la aplicación (Miranda, 2014).

Lo que se intenta es plantear una mirada de las aplicaciones tecnológicas como mediadoras del aprendizaje significativo y esto nos lleva a una noción que va más allá de un recurso didáctico.

Es necesario rescatar las siguientes categorías que están vinculadas a la propuesta de Ausubel y las contribuciones a la misma; que guían la potencialidad de las TICs para promover el aprendizaje significativo:

- Promoción de interacciones: se analiza la posibilidad de que los objetos de aprendizajes permitan la interacción del alumno con el contenido, del alumno con sus pares y del alumno con el docente.
- Potencial motivacional: es indispensable que el alumno esté dispuesto a aprender para lograr un aprendizaje significativo. La interacción del estudiante con los componentes de la interfaz, que en muchos casos muestran una representación dinámica del funcionamiento de un sistema o la visualización de procesos, brindan respuesta inmediata del sistema a sus acciones (feedback inmediato) que les permiten constatar o verificar sus inferencias. Por este motivo se analiza su aspecto visual, dado que es posible incluir tanto imágenes estáticas como dinámicas en los objetos de aprendizaje.
- Capacidad para elucidar ideas previas: se analiza si el software permite explicar ideas previas ya que son necesarias para analizar si el alumno cuenta con los subsumidores adecuados.
- Organización del contenido: se analiza si el objeto de aprendizaje es conceptualmente claro y los lenguajes de representación que utilizan pueden relacionarse con el conocimiento previo del alumno. (Arriassecq; Santos, 2017)

### ***GAMIFICACION***

La Gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de vídeos juegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding, 2011). Por su parte Zichermann (2012), añade que mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios. Así pues, Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar

habilidades y comportamientos de desarrollo. En este contexto nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego, con el fin de estimular tanto la competencia como la cooperación entre jugadores. (Kapp 2012,2016)

De esta manera podemos ver como la mayoría de los autores señalan a la Gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación en nuestros alumnos.

### ***Elementos de Gamificación***

Los fundamentos de la gamificación según Werbach (2012) son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros.

### ***Características de la Gamificación***

Para comprender mejor la Gamificación y su uso en el ámbito de la educación es necesario distinguir otros elementos. Kapp (2012) señala algunas de las características de la Gamificación, características que comparte con los autores Zichermann y Cunningham (2011)

**La base del juego:** donde encontramos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir (la información del producto que se desee transmitir) y la existencia de un reto que motive al juego. También habría que prestarle atención a la instauración de unas normas en el juego, la interactividad y el feedback.

**Mecánica:** la incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona. Con esto fomentamos su deseo de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto.

**Estética:** el uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.

**Idea del juego:** a través de estas mecánicas de juego, el jugador va recibiendo información, en ocasiones solo perceptible por su subconsciente. Con esto logramos que simule ciertas actividades de la vida real y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

**Conexión juego-jugador:** se busca un compromiso entre el jugador y el juego. Padilla, Halley y Chantler (2011) en *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users* indican que el jugador tiene que encontrar con relativa facilidad lo que está buscando, ya sea los botones que necesite o las instrucciones del juego. Si no encuentra con relativa facilidad lo que busca, creará un estado de frustración hacia el juego y la relación jugador-juego será negativa.

**Jugadores:** existen diferentes tipos de jugadores pueden ser jóvenes o no, estudiantes o no. Kapp hace una división entre los jugadores que están dispuestos a intervenir en el proceso de creación y que se sentirán motivados a actuar en el juego, y los que no.

**Motivación:** la predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es sin duda un desencadenante. Una consideración respecto a la motivación en la Gamificación es que “ni sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración) y como las personas aprenden a base de tiempos y repetición, los desafíos tienen que ir aumentando para mantenerse a la altura de sus crecientes habilidades” (Csikszentmihalyi en BBVA Innovation Edge, 2012, p.9)

**Promover el aprendizaje:** la Gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback correctivo.

**Resolución de problemas:** se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc.

### Capítulo III PLAN DE TRABAJO



#### ***ACCIONES PREVIAS***

Previamente a los encuentros la Lic. Villa Maite Soledad se reunirá con los directivos Prof. María Alejandra Lazzarini y Prof. Ricardo Berberian de la Unidad Educativa Maryland para dar cuenta de los talleres que se llevaran a cabo en dicha institución.

Se acuerda con los directivos destinar esta capacitación a los 30 docentes que conforman el nivel medio de dicho establecimiento, que se extenderá en 3 encuentros con formato taller con una duración de 3 horas reloj, los mismos serán ejecutados una

vez por semana, afectando los tres primeros sábados del mes de abril en el horario de 15 hs a 18 hs.

Cabe destacar que la participación a la capacitación será de forma presencial.

### ***ACTIVIDADES***

#### **Primer encuentro:** “Gamificación educativa”

Objetivos:

- debatir el rol docente frente a las TIC´s.
- conceptualizar la gamificación.

Contenidos:

- TIC´S- introducción a la gamificación

Inicio:

Nos presentamos. La asesora repartirá a cada docente una tarjeta para completar nombre, mail y juego favorito de la niñez. Aprovechamos para ir formando grupos ya que al dorso de la tarjeta se presentará un QR para ser escaneado y formar equipos de forma aleatoria.

NOMBRE:

.....

MAIL:

.....

JUEGO FAVORITO DE LA INFANCIA:

.....



*Frente y dorso de la tarjeta. Elaboración propia.*

Una vez formados los “equipos de juego” se realizará una exposición breve a cargo de la asesora para presentar el tema, la modalidad de trabajo y como se evaluará.

Desarrollo

Se realizará la presentación de un video en el cual se aborda el concepto de Gamificación, elementos, características.

[https://www.canva.com/design/DAFPiCyP1t8/Qac05kyreEtDAHyMVnWQew/watch?utm\\_content=DAFPiCyP1t8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFPiCyP1t8/Qac05kyreEtDAHyMVnWQew/watch?utm_content=DAFPiCyP1t8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

En este primer encuentro trataremos de posicionar el rol docente en la era digital, las herramientas o recursos con los que debe contar, la importancia de que nuestros alumnos deben generar competencias y habilidades con el uso de las TIC´S.



Para empezar a introducirnos en el mundo de la gamificación se le solicitara a los docentes que, reunidos en grupo, como actividad realicen un Genially (gamificación) muy sencillo de no más de 5 preguntas de un tema a elección. <https://app.genial.ly/create>

Cierre:

Presentación del trabajo realizado por el grupo. Breve exposición.

<b>HOJA DE RUTA</b>		
<b>JORNADA DE CAPACITACION SOBRE TIC: GAMIFICACION EDUCATIVA</b>		
<b>Modalidad taller</b>		
<b>Primer encuentro</b>		
<b>Objetivos:</b> -debatir el rol docente frente a las NTIC´S. -conceptualizar la gamificación.		<b>LUGAR:</b> Unidad Educativa Maryland. <b>DURACION:</b> 3 hs.
<b>Contenidos:</b> -TIC- Gamificación.		
<b>DESTINATARIOS</b> Docentes del nivel medios U.E. Maryland.		<b>RESPONSABLE A CARGO</b> Lic. Maite Soledad Villa
<b>INICIO</b> 15 HS	-Presentación de los participantes -exposición breve a cargo de la docente -formación de equipos	Tiempo 40 minutos
<b>DESARROLLO</b> 15:40	-Presentación del video -Debate rol docente <b>RECESO</b> -Elaboración de Genially	Tiempo 10 minutos Tiempo 20 minutos Tiempo 10 minutos Tiempo 80 min
<b>CIERRE</b> 17:40	-Exposición de los trabajos.	Tiempo 20 min

Elaboración propia

**Segundo encuentro** “Gamificación y evaluación”

*Objetivo:*

-Incorporar conocimientos y habilidades para evaluar jugando a través de Kahoot!

*Contenidos:*

-Gamificación- Evaluación- Kahoot.

*Inicio:*

Nos introducimos en el tema a través de una presentación para conceptualizar a la evaluación atravesada por la Gamificación.

[https://www.canva.com/design/DAFPzLxR8RA/9Etc\\_ZGtoFRc64vXRu9p2g/view?utm\\_content=DAFPzLxR8RA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFPzLxR8RA/9Etc_ZGtoFRc64vXRu9p2g/view?utm_content=DAFPzLxR8RA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Cada docente procederá a descargar la app Kahoot en su teléfono móvil desde el play store o registrarse en la pagina. <https://kahoot.com/es/>

*Desarrollo:*

Presentación de tutorial del uso de Kahoot. <https://youtu.be/kz8qc-XMM74>

Cada docente ingresará a la aplicación para hacer un reconocimiento de la plataforma y así poder dominar el uso de la aplicación para ser implementado en las evaluaciones e incursionar en todas las posibilidades que nos brinda la nueva herramienta.

¡A continuación formamos los equipos y nos preparamos para jugar! Se les enviará un link a cada grupo para empezar a responder el cuestionario de Kahoot.

<https://create.kahoot.it/share/kahoot-para-la-evaluacion-formativa/741ced8d-c5ba-4731-8057-ed040e3288f7>

*Cierre:*

Presentación de los Kahoot realizados. A modo de cierre compartiremos entre todos la experiencia realizada. Aquí podemos valorar las preguntas que costaron responder para reforzar.

<b>HOJA DE RUTA</b>		
<b>JORNADA DE CAPACITACION SOBRE TIC: GAMIFICACION EDUCATIVA</b>		
<b>Modalidad taller</b>		
<b>Segundo encuentro</b>		<b>LUGAR:</b> Unidad Educativa Maryland. <b>DURACION:</b> 3 hs.
<b>Objetivos:</b> -incorporar conocimientos y habilidades para evaluar jugando.		
<b>Contenidos:</b> -gamificación -evaluación -kahoot		
<b>DESTINATARIOS</b> Docentes del nivel medios U.E. Maryland.		<b>RESPONSABLE A CARGO</b> Lic. Maite Soledad Villa
<b>INICIO</b> 15 HS	-Presentación a cargo del asesor. -descargamos la app	Tiempo 30 minutos Tiempo 10 minutos
<b>DESARROLLO</b> 15:40	-Presentación del instructivo -reconocimiento de la app -formamos equipos <b>RECESO</b> -jugamos con Kahoot.	Tiempo 40 minutos  Tiempo 10 minutos Tiempo 60 minutos
<b>CIERRE</b> 17:40	-presentación de los Kahoot realizados -compartir experiencias.	Tiempo 20 minutos Tiempo 10 minutos

Elaboración propia

### **TERCER ENCUENTRO** “Mi Evaluación en Kahoot”

#### *Objetivo:*

- Incorporar la herramienta Kahoot adaptándola a los contenidos curriculares propios de cada área.
- Elaborar una evaluación diagnóstica utilizando la Gamificación.

#### *Contenidos:*

- Evaluación diagnóstica-Kahoot

#### *Inicio:*

A través de un ejercicio de lluvia de IDEAS vamos a plasmar los aprendizajes y experiencias adquiridas hasta el momento con el uso de PADLET. El docente deberá realizar una oración referida a los dos talleres transcurridos y agregar una imagen alusiva.

<https://padlet.com/maiteeevillaaa/vb7negqduv03psx6>

#### *Desarrollo:*

Cada docente de manera individual deberá retomar los contenidos curriculares del año anterior, posteriormente deberá realizar con el contenido seleccionado una evaluación diagnóstica. Se busca con esta actividad materializar todo lo aprendido en el uso de la herramienta y que servirá para que cada docente lleve al aula utilizando la plataforma Kahoot.

A su vez cada equipo elegirá una de las evaluaciones y será resuelta por el resto del grupo en busca de un ganador.

Reunidos nuevamente en equipos vamos a elaborar un flyer con Genialy donde se volcarán los aspectos centrales de la Gamificación aprendidos durante los talleres.

*Cierre:*

Se realizará una dinámica final donde cada docente dispondrá de 1 minuto para expresar lo aprendido, cómo impactará este nuevo conocimiento en sus prácticas educativas y que cambios implementará a partir de ahora.

<b>HOJA DE RUTA</b>		
<b>JORNADA DE CAPACITACION SOBRE TIC: GAMIFICACION EDUCATIVA</b>		
<b>Modalidad taller</b>		
<b>tercer encuentro</b>		
<b>Objetivos:</b> -incorporar la herramienta Kahoot, adaptándola a los contenidos curriculares. -elaborar una evaluación diagnóstica con Gamificación. <b>Contenidos:</b> -TIC- Gamificación.		<b>LUGAR:</b> Unidad Educativa Maryland. <b>DURACION:</b> 3 hs.
<b>DESTINATARIOS</b>		<b>RESPONSABLE A CARGO</b>
Docentes del nivel medios U.E. Maryland.		Lic. Maite Soledad Villa
<b>INICIO</b> 15 HS	-lluvia de palabras claves: recopilamos los aprendizajes de los 2 encuentros anteriores.	Tiempo 30 minutos
<b>DESARROLLO</b> 15:40	-trabajo individual: crear una evaluación diagnóstica con Kahoot. -un integrante de cada grupo evalúa a los demás. <b>RECESO</b> -Elaboración de Genialy	Tiempo 30 minutos Tiempo 30 minutos Tiempo 10 minutos Tiempo 30 minutos
<b>CIERRE</b> 17:40	-Exposición de los trabajos. -dinámica grupal	Tiempo 30 min

Elaboración propia

**CRONOGRAMA**

CAPACITACION LA GAMIFICACION EN LA EDUCACION DIAGRAMA DE GRANTT				
ACTIVIDADES	1ra SEMANA	2da SEMANA	3ra SEMANA	4ta SEMANA
Reunión con el equipo directivo.				
1er Encuentro -debatir el rol docente frente a las NTIC'S. -conceptualizar la gamificación.				
2do Encuentro -incorporar conocimientos y habilidades para evaluar jugando.				
3er Encuentro -incorporar la herramienta Kahoot, adaptándola a los contenidos curriculares. -elaborar una evaluación diagnóstica con Gamificación.				
Evaluación				

Elaboración propia

**RECURSOS**

Para la realización de este plan de intervención se determinó el uso de los siguiente recursos e insumos.

RECURSOS	DESCRIPCION
HUMANOS	Lic. EN EDUCACION
CONTENIDO	-Archivos digitales con contenidos teóricos. -Google Forms, encuesta.
MATERIAL	-Computadora personal -Proyector.

	-Fotocopias. -Celulares. -Conexión a internet.
<b>ECONOMICOS</b>	-30 fotocopias en blanco y negro - Break. Refrigerio para 30 docentes en los tres encuentros: Aguas saborizadas o gaseosas Sándwiches de miga.

<b>INSUMOS</b>	- Consumo eléctrico - internet
----------------	-----------------------------------

Elaboración propia

### ***PRESUPUESTO***

El costo para la implementación del taller y poder llevar adelante esta propuesta es para validar las horas de asesoramiento, trabajo de producción e implementación a cargo de la Lic. Maite Soledad Villa.

<b>PRESUPUESTO</b>	<b>DETALLE</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
Asesoramiento Trabajo de producción e implementación	9 hs reloj	Precio \$27.000
Break	- Aguas saborizadas o gaseosas. (18 gaseosas de 2 lts.)	Precio \$3.500
	- Sándwiches de miga (16 docenas)	Precio \$7.000

Elaboración propia

## ***EVALUACIÓN***

En este trabajo se considerará una evaluación continua y formativa que será incorporada como una herramienta desde el primer taller comenzando desde la asistencia a los 3 talleres.

Para sustentar esta evaluación se tendrá en cuenta las rúbricas y un formulario final propuesto por la asesora y que será enviado a todos los participantes del taller para analizar la implementación de la gamificación y valorar la efectividad de la tecnología en la educación.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNqaVaT1iOq0A\\_btfA32z2eL](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNqaVaT1iOq0A_btfA32z2eLW0rosUCAqzMc2Nt6j5sAMw/viewform?usp=sf_link)

[W0rosUCAqzMc2Nt6j5sAMw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNqaVaT1iOq0A_btfA32z2eLW0rosUCAqzMc2Nt6j5sAMw/viewform?usp=sf_link)

RUBRICAS			
EVALUACION: DESEMPEÑO DE LOS PARTICIPANTES			
IMPLEMENTACION DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EVALUACION	PARTICIPANTE:		
CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO		
	BAJO	MEDIO	ALTO
- Escucha activa			
- Las actividades presentadas se realizaron en tiempo y forma.			
- Las actividades presentadas se articulan correctamente con la propuesta del taller.			
- Las actividades realizadas poseen creatividad.			
- El docente recibió e implemento las mejoras propuestas por la asesora.			



## Capítulo IV

### **Resultados esperados**

La realización de este plan de intervención pretende posicionar firmemente el rol del docente como guía y usuario activo de las nuevas tecnologías que atraviesan la educación en todas sus formas.

Se espera que este grupo de docente se familiarice, incursione y haga uso de la herramienta Gamificación como herramienta pedagógica. Es importante resaltar que se anhela también, que a través de esta capacitación los profesionales de la educación se vuelvan participes activos y logren generar contenidos educativos gamificados a través de la aplicación Kahoot.

La implementación de la Gamificación como recurso generara en el alumno la motivación que se requiere para las clases y principalmente a travesar una evaluación.

### **Conclusión**

El presente plan de intervención surge de la necesidad de fomentar en los docentes habilidades y competencias que le permitan generar una educación de calidad mediante la innovación desde el uso de las TICS, considerándolas no solo como herramientas sino también como el medio para lograr aprendizajes significativos.

A partir de esta capacitación se busca que los docentes incorpores herramientas tecnológicas como Kahoot para ser llevadas a la evaluación.

Es un requerimiento que la incorporación de las no se presenten de forma aislada, o con un proyecto en particular, sino que debe ser una ejercitación diaria y fluir más fácilmente en cada clase (no solo en la clase de informática).

Se pretende con este trabajo generar conocimiento, una habilidad y debo marcar como limitación que existe un momento de desequilibrio o confusión marcados por el riesgo y la incertidumbre que significa “lo nuevo”, dejar atrás viejas practicas para dar paso a la innovación.

Por tal motivo considero que los talleres deben tener mayor durabilidad y aumentar la cantidad de encuentros que propicien un clima de confianza donde se puedan asumir riesgos. El tiempo fue limitante ya que con el uso de Kahoot algunas preguntas realizadas por los docentes no fueron tan claras o tenían respuestas incorrectas, la solución aquí sería un taller más prolongado.

En cuanto a las fortalezas es un taller que permite el trabajo en equipo, es motivador y por supuesto divertido, existió retroalimentación.

Se sugiere al equipo directivo encuentros mensuales que permitan incorporarnos en más aplicaciones como Kahoot y otras que promuevan el aprendizaje colaborativo como Socrative, Class Dojo, Plickers, etc.

- Arriasecq, I., & Santos, G. (2017). Nuevas tecnologías de la información como facilitadoras de aprendizaje significativo. <https://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Archivose030>
- Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106. <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- **Bates, A.W (Tony).** (2015) *La Enseñanza en la Era Digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje.* Asociación de Investigación Contact North. Recuperado de: <https://www.tonybates.ca/2017/02/04/a-spanishversion-of-teaching-in-a-digital-age-is-now-available/>
- **BBVA Innovation Edge (2012). Gamificación, el negocio de la diversión, 3, 1-65. Consultora de medios Nielsen. Disponible en: [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online\\_mobile/what-americans-do-online-socialmedia-and-games-dominate-activity/](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/what-americans-do-online-socialmedia-and-games-dominate-activity/) (consultada: 22/12/12)**
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Lugo, M. (2010) *Las políticas TIC en la Educación de América Latina.* Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/32395>
- Luz, c. g. (2018). *Educación y Tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TICs.* Madrid: uned.
- Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12).
- Moreira, M. A. (2012). La Teoría del Aprendizaje Significativo Crítico: un referente para organizar la enseñanza contemporánea. *UNIÓN - REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA*, 8(31). Recuperado a partir de <http://revistaunion.org/index.php/UNION/article/view/835>

- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 112–117. Recuperado de <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.709>
- Schwartz, G.C., Raffani G. B. y Lladser, M.C. (2012). Algunos criterios para el análisis y evaluación del uso de las TICs en educación. Recuperado de <http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adv/article/download/4075/2370>
- UNESCO (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en la Educación de América Latina. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>
- **Unidad Educativa Maryland.** (s. f.). Institucional. Recuperado de <http://www.maryland.edu.ar/perfil-del-egresado-maryland/>
- Universidad Siglo 21. (2019), Modulo 0. Plan de intervención —Unidad Educativa Marylandl. Lección 2- 6 - 13 6. Recuperado de: <https://siglo21.instructure.com/courses/13178/pages/plan-de-intervencionmodulo-0#org3>
- Vergara Rodríguez., Mezquita Mezquita. M., & Gómez Vallecillo. I. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 23(3), 363-387. Recuperado de <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>

## Anexos

### **Primer encuentro:** “Gamificación educativa”

Tarjeta de presentación

NOMBRE:

.....

MAIL:

.....

JUEGO FAVORITO DE LA INFANCIA:

.....



Video conceptual

[https://www.canva.com/design/DAFPiCyP1t8/Qae05kyreEtDAHymVnWQew/watch?utm\\_content=DAFPiCyP1t8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFPiCyP1t8/Qae05kyreEtDAHymVnWQew/watch?utm_content=DAFPiCyP1t8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

### **Segundo encuentro** “Gamificación y evaluación”

Video conceptual

[https://www.canva.com/design/DAFPzLxR8RA/9Etc\\_ZGtoFRc64vXRu9p2g/view?utm\\_content=DAFPzLxR8RA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFPzLxR8RA/9Etc_ZGtoFRc64vXRu9p2g/view?utm_content=DAFPzLxR8RA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Tutorial Kahoot

<https://youtu.be/kz8qc-XMM74>

Jugando con Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/kahoot-para-la-evaluacion-formativa/741ced8d-c5ba-4731-8057-ed040e3288f7>

**TERCER ENCUENTRO** “Mi Evaluación en Kahoot”

Padlet de uso colaborativo

<https://padlet.com/maiteevillaaa/vb7negqduv03psx6>