



UNIVERSIDAD SIGLO 21

TRABAJO FINAL DE GRADO. PLAN DE INTERVENCIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

**“Capacitación en gamificación para fortalecer las prácticas docentes del
Instituto Santa Ana”**

AUTORA: PAULA LORENA CABEZA

D.N.I.: 27.083.340

LEGAJO: VEDU018273

TUTOR: FERNANDO ALBERTO CANDELERO

LUGAR, MES Y AÑO: MAR DEL PLATA, JULIO 2023.

Agradecimiento

A mi familia, a mis amigos y amigas que pusieron su granito de arena con cada palabra de aliento, cada gesto de apoyo y cada momento compartido.

Especialmente al amor de mi vida y a mis dos hijos, mis compañeros de aventuras que siempre me acompañaron, me sostuvieron y me mostraron su confianza en que podía hacer este sueño posible.

¡Gracias, gracias por ser mis pilares, mis cómplices y mis mayores impulsores!

INDICE

Agradecimiento	2
Resumen y palabras claves	4
Introducción	5
Presentación de la línea temática escogida: Modelos de Aprendizajes innovadores	6
Síntesis de la institución seleccionada	9
<i>Datos generales</i>	9
<i>Historia</i>	10
<i>Misión, Visión y Valores</i>	11
<i>Organigrama institucional</i>	13
Delimitación de la necesidad	13
Objetivos del Plan de Intervención	15
<i>Objetivo general</i>	15
<i>Objetivos específicos</i>	16
Justificación	16
Marco Teórico	20
<i>Capacitación docente</i>	21
<i>Gamificación</i>	23
<i>Gamificación y educación</i>	23
<i>Gamificación y planificación</i>	26
Plan de Trabajo	28
Actividades	29
<i>Fase 1. Presentación</i>	30
<i>Fase 2. Capacitación</i>	31
<i>Fase 3. Cierre y evaluación</i>	39

Cronograma.....	41
Recursos.....	44
Presupuesto.....	44
Evaluación	46
Resultados Esperados.....	47
Conclusión.....	49
Referencias.....	52
Anexos	55

Resumen

Este plan de intervención aborda una de las debilidades del Instituto Santa Ana relacionada con la escasa capacitación docente, mejorando las prácticas educativas a través de la implementación de modelos de aprendizaje innovadores.

Para lograrlo, se propone una asesoría pedagógica centrada en la gamificación que se lleva a cabo en ocho encuentros de capacitación quincenales con los y las docentes de las salas de 4 y 5 del nivel inicial. Durante los mismos, se promueve la reflexión crítica sobre el rol docente como guía y facilitador, así como la incorporación de tecnología, metodologías innovadoras y enfoques participativos y colaborativos.

Un elemento clave en este proceso de capacitación es el blog "Puente digital", que sirve como plataforma para acceder y participar en la construcción de una curaduría de contenidos. Esta curaduría proporciona a los y las docentes herramientas técnicas y pedagógicas para acompañar a alumnos y alumnas en su proceso de aprendizaje, fomentando la participación activa, el trabajo colaborativo e integrando las TIC en las prácticas educativas.

En resumen, este plan de intervención busca fortalecer la capacitación docente, implementar modelos de aprendizaje innovadores y promover la integración de las TIC y la gamificación en las prácticas educativas del Instituto Santa Ana. A través de la asesoría pedagógica y el uso del blog "Puente digital", se busca impulsar a las y los docentes en el uso de estrategias pedagógicas que potencien el aprendizaje de los y las alumnas acorde a las demandas de la sociedad actual.

Palabras claves: Capacitación docente, Modelos de aprendizaje innovadores, Gamificación, Rol docente, Integración de las TIC.

Introducción

El presente trabajo se enfoca en la línea temática de los modelos de aprendizaje innovadores y la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos modelos buscan renovar y mejorar la forma en que se enseña, adaptándose a las necesidades y habilidades individuales de los alumnos y alumnas de la sociedad actual. Las TIC desempeñan un papel fundamental al transformar la manera en la que se enseña y aprende.

A pesar de los beneficios potenciales de las TIC en el aula, muchos docentes enfrentan barreras para su integración efectiva; principalmente debido a la falta de capacitación técnica y pedagógica. El plan de intervención tiene como objetivo central abordar esta necesidad identificada en el Instituto Santa Ana, enfocándose en fortalecer la capacitación del equipo docente.

Para lograrlo, se propone una asesoría pedagógica que generará espacios de capacitación en gamificación, incorporando tecnología, metodologías pedagógicas innovadoras y enfoques participativos y colaborativos. Se reconoce que la integración de las TIC y la implementación de modelos de aprendizaje innovadores no se limita al uso de herramientas y tecnologías, sino que busca transformar los procesos de enseñanza, fomentando la planificación y el cambio en las prácticas educativas. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia con potencial transformador, adaptada a las necesidades y contextos específicos de la institución.

Presentación de la línea temática escogida: Modelos de Aprendizajes innovadores.

Los modelos de aprendizajes innovadores son enfoques pedagógicos que tienen como propósito principal renovar y mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje. Se basan en la idea de que el aprendizaje es más significativo cuando se adapta a las singularidades, a las habilidades individuales de los alumnos y alumnas, y cuando se utiliza una variedad de estrategias y herramientas de enseñanza que les permitan mantenerse motivados, interesados, protagonistas de la construcción de su propio conocimiento. Los modelos de aprendizajes innovadores buscan fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre pares.

La actual sociedad de la información; sociedad donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado la forma en la que las personas interactúan entre sí, acceden a la información y se comunican; ha generado la necesidad de reconfigurar el rol docente y de desarrollar modelos de aprendizaje innovador. Anteriormente la figura del mismo se centraba en la transmisión de conocimientos que los alumnos y alumnas debían asimilar. Pero hoy en día este papel ha evolucionado hacia uno más enfocado en la facilitación y guía del aprendizaje.

Al respecto, Porro y Almiron (2014) mencionan que esto implica que los docentes no solo dominen los contenidos curriculares, sino que también tengan conocimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus educandos; que estén capacitados en la aplicación de estrategias de enseñanza flexibles, dinámicas e interactivas que se adapten y tomen como punto de partida las necesidades de los alumnos y alumnas propiciando una retroalimentación permanente. (p.21)

Las TIC han transformado, no sólo la manera en que los docentes enseñan sino también en la manera que los alumnos y alumnas aprenden; favoreciendo “prácticas de enseñanza centradas en los alumnos y caracterizadas por un compromiso activo y una interacción y un diálogo permanentes.” (Peres e Hilbert 2009, p.351).

Estas transformaciones generadas por el uso de las TIC también han resignificado las formas de interacción entre docentes – alumnos y alumnas y los diferentes actores sociales. Como afirman Batista, Celso y Usubiaga (2007), “se originan nuevas perspectivas de interrelación con otros, que pueden fortalecer la construcción de las identidades individuales y colectivas, y favorecer la producción social del conocimiento” (p. 81)

Ahora bien, teniendo en cuenta estos aspectos positivos del uso de las TICs como facilitadores de aprendizajes innovadores, como resignificadores del rol docente en la sociedad de la información y promotores de mejoras en la interacción entre los diferentes actores sociales involucrados en los mismos; ¿Por qué muchos docentes no han adoptado la utilización de las mismas en sus propuestas de enseñanza o lo han hecho en forma escasa o superficial?

Al respecto, Aguaded y Cabero (2014) señalan que “en múltiples y reiteradas investigaciones, los docentes aluden al hecho de que uno de sus principales problemas a la hora de incorporar las TIC a la práctica educativa es el de su capacitación ante los nuevos medios” (p.75).

La capacidad e idoneidad del docente para el uso de las TIC es fundamental para garantizar un uso adecuado y efectivo de estas tecnologías en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Para ello es necesario que reciban formación y capacitación tanto en términos técnicos como pedagógico, y que tengan acceso a recursos y materiales

educativos digitales de calidad. De hecho, la falta de desarrollo de capacidades y habilidades relacionadas con el uso de las TIC; es una de las barreras que con mayor frecuencia impide integrar efectivamente estas tecnologías en su práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Peres e Hilbert, 2009, p.234)

Finalmente, Batista et al. (2007) desarrollan la idea de que

“integrar pedagógicamente a las TIC en la escuela no implica hacer foco exclusivo en el uso de equipamientos y herramientas sino en los procesos de aprendizaje, planificación y cambio en las prácticas y las instituciones. Las TIC no tienen potencial transformador en sí mismas. La adecuación a los contextos, la posibilidad de respuesta a necesidades y el sentido que logren adquirir en torno a proyectos individuales y colectivos son algunas de las claves para una integración efectiva”. (p.14)

La línea temática seleccionada para el diseño del presente Plan de intervención, se concreta mediante la capacitación de los docentes del Instituto Santa Ana en relación a la gamificación como estrategia didáctica propia de los modelos de enseñanza innovadores. Se capacitará al equipo docente centrándose en el cómo, para qué y por qué integrar las TIC a su enseñanza a través de brindarles herramientas propias de la gamificación contextualizadas en las realidades y necesidades del aula a la que como equipo se enfrentan. Se promoverá la utilización de este enfoque pedagógico innovador basado en la idea de que los juegos pueden ser una forma efectiva de motivar y comprometer a los niños y las niñas en el proceso de aprendizaje; generando un entorno interesante que potencie las habilidades y conocimientos y mejore la participación y la colaboración.

Este plan de intervención podrá ser concretado valiéndose de la predisposición y libertad de desarrollar propuestas educativas innovadoras que posee como fortaleza la institución y de contar con recursos tecnológicos adecuados como pantallas digitales, computadoras, tablets y conexión a internet.

Síntesis de la institución seleccionada.

El instituto Santa Ana es un colegio ubicado en la zona norte de la Ciudad de Córdoba, de gestión privada y bilingüe (castellano- inglés) y que posee los tres niveles educativos (inicial, primario y secundario). Es una institución mixta y laica que propone la doble escolaridad obligatoria desde la tercera sección del nivel inicial y cuenta con dos orientaciones para quienes egresen del nivel secundario: Humanidades y Ciencias Sociales especializadas en el idioma inglés. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 2, Presentación. p.7).

Datos generales

- ✓ Dirección: Ricardo Rojas 7253. Argüello, Córdoba, Argentina.
- ✓ Teléfono: 03543 42-0449.
- ✓ E-mail: info@institutosantaana.edu.ar
- ✓ E-mail del director general: bergelrd@yahoo.com.ar
- ✓ Página Web: www.institutosantaana.edu.ar
- ✓ Facebook: www.facebook.com/SantaAnaInstituto/?_rdc=1&_rdr

(UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 1, Datos generales de la escuela. p.4).

Historia

El Instituto Santa Ana nace en el año 1980 como un anhelo de las familias fundadoras de poder brindar a sus hijos una formación bilingüe castellano – inglés; ya que, para ese entonces, no había en la zona una institución de dichas características. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 9, Historia institucional. p.24).

Otro de los anhelos de sus fundadores; que ha dejado una gran impronta en el colegio, es la elección de la radicación de las primeras instalaciones en el predio en el que hoy se encuentra ubicada; con un amplio espacio verde que permitiera desarrollar actividades en contacto con la naturaleza atendiendo al concepto de ecología. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 9, Historia institucional. p.25).

En sus comienzos se constituye como sociedad anónima, compuesta por tres inversores: uno, orientado al aspecto pedagógico, y dos al administrativo. Con el tiempo, dos de ellos dejan la sociedad y hacia el año 2008 queda solo una de las familias fundadoras que estaba avocada a lo administrativo. Esto conllevó a que, a lo largo del tiempo, la dirección general de la institución tomara decisiones que le permitieran irse adaptándose a los cambios y redefiniendo la modalidad pedagógica, el perfil de alumno, la familia y los docentes para continuar manteniendo objetivos muy marcados desde sus inicios vinculados con la calidad y calidez del proyecto institucional, la excelencia académica y la formación integral de sus alumnos y alumnas. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana Lección 2, Presentación. p.26).

Misión, Visión y Valores

Es una institución que considera a cada alumno y alumna como un ser único, donde se atiende, respeta y potencia la singularidad. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 13, Mandatos institucionales. Misión, Visión. p.32).

Se trabaja para la excelencia académica brindando una enseñanza personalizada, priorizando el crecimiento personal y estimulando sus capacidades individuales a partir de la enseñanza de valores como la autoestima y la empatía. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 13, Mandatos institucionales. Misión, Visión. p.32).

El instituto Santa Ana cuenta con una posición prestigiosa dentro de la comunidad. Su imagen positiva desde otras instituciones es un resultado beneficioso de la implementación de objetivos vinculados a la calidad y calidez del proyecto institucional. Esto demuestra que la institución se ha resignificado y se ha comprometido con brindar una educación de excelencia. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 7, Valor, imagen y prestigio que la comunidad le asigna al establecimiento. p. 19)

El trabajo colaborativo y en equipo es fundamental para alcanzar estos objetivos. Los docentes desempeñan un papel central al participar activamente en la creación y desarrollo de propuestas educativas innovadoras. Su acompañamiento constante y personalizado asegura que cada niño y cada niña reciba la atención necesaria para su aprendizaje. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 7. Valor, imagen y prestigio que la comunidad le asigna al establecimiento. p. 19)

Dentro de la descripción del perfil docente al que se aspira se mencionan:

- “Creatividad que le permita innovar y anticipar hechos”.
- “Conocimientos didáctico-metodológicos que lo habiliten para planificar, conducir y evaluar el aprendizaje individual y grupal, utilizando tecnología y materiales renovados”.

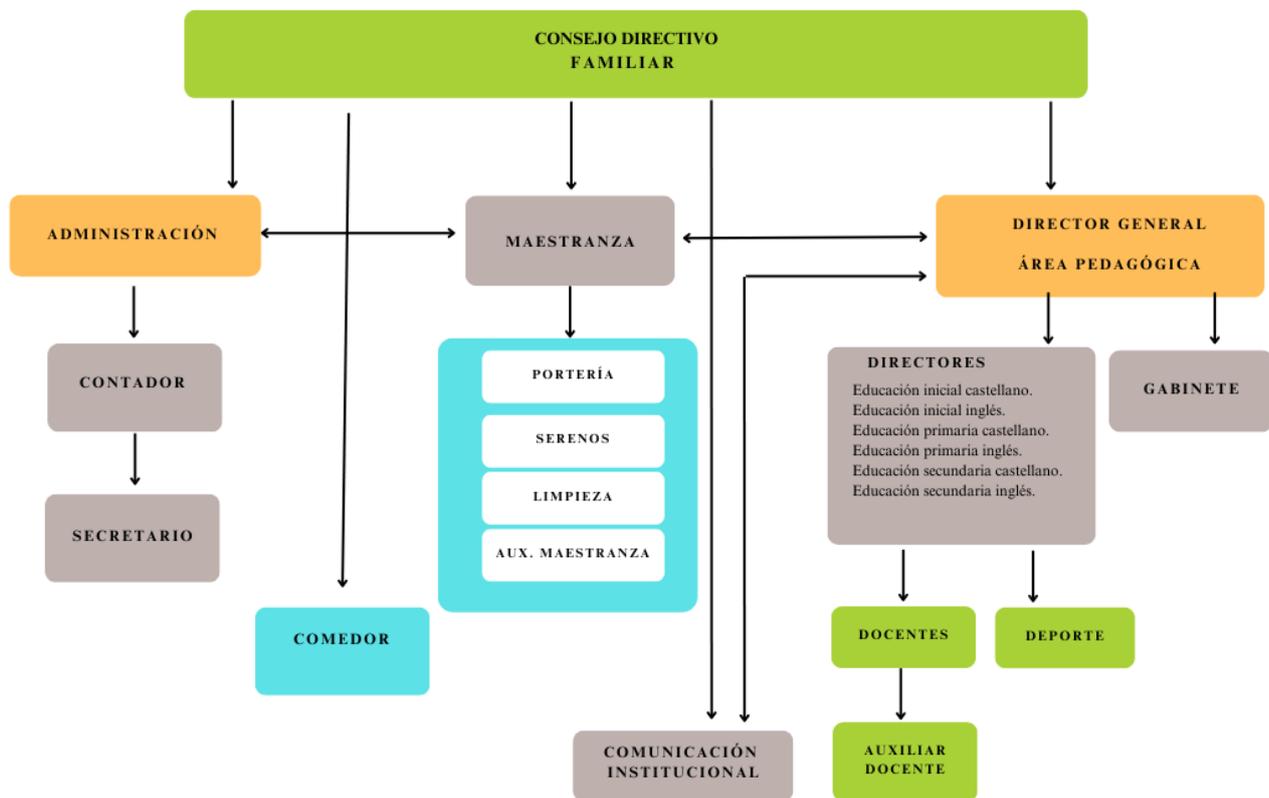
(UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 18. Gobierno de la institución. Pautas de selección del personal. Perfil del docente y de los directivos. p. 44)

Para facilitar este trabajo de los equipos docentes de todos los niveles con la tecnología cada aula cuenta con parlantes, proyector y pizarra interactiva con su bolígrafo óptico correspondiente. (Instituto Santa Ana, s. f. a, <https://bit.ly/2N6wUNy>)

El Instituto Santa Ana aspira a ofrecer una educación personalizada, basada en el trabajo interdisciplinario que tiene como objetivo estimular las capacidades individuales de los alumnos, abrir caminos a múltiples experiencias y promover el pensamiento crítico.

“Apelamos a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad de nuestro personal docente para formar egresados preparados para la vida, munidos de conocimientos, estrategias del conocimiento, pero fundamentalmente buenas personas” (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana Lección 2, Presentación. p.33).

Organigrama institucional.



Fuente: UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 17, Organigrama del establecimiento, normas y cultura institucional. p 42.).



Delimitación de la necesidad.

A partir de la lectura de la descripción detallada y profunda del Instituto Santa Ana, me he centrado en lo expresado dentro del Proyecto Plan de Mejora Institucional (PMI), para poder plantear la necesidad institucional que he observado y justifica el desarrollo del plan de intervención. Dentro del PMI se ha comenzado a trabajar, entre otras acciones, con el programa **Córdoba Mejora**. Este programa provincial ha realizado un análisis de la situación de la escuela a través del **DAFO** (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) donde se expresa como debilidad institucional los escasos espacios de capacitación docente y como amenaza la instalación en la misma

zona de una nueva escuela bilingüe subvencionada por el estado que podría convertirse en una opción más elegida por las familias de la zona. (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana Lección 35, Proyecto Plan de Mejora institucional (PMI). p.123, 127,128).

Habiendo observado estas dos necesidades y aprovechando las fortalezas institucionales que son la predisposición y libertad de desarrollar propuestas educativas innovadoras; como asesora pedagógica propongo la generación de espacios de capacitación docente en gamificación que incorpore tecnología, metodologías pedagógicas innovadoras y enfoques participativos y colaborativos en las prácticas docentes de todos los niveles.

Capacitar a los docentes para utilizar la gamificación en las aulas motivará y comprometerá a los y las estudiantes en el proceso de aprendizaje; aspectos que permitirán a la institución mejorar su oferta educativa y mantenerse actualizada a los cambios que ha sufrido la educación. A su vez; al usar las nuevas tecnologías para la capacitación de los docentes se contará con la ventaja de poder generar espacios de trabajo personalizado, en ocasiones asincrónico facilitando la participación de todo el equipo docente y permitiendo que estos espacios puedan mantenerse en el tiempo.

Porro y Almiron (2014) señalan que el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación pueden facilitar la resignificación del rol del educador encontrando en “la tarea docente un sentido para la tecnología un cómo, un para qué y un por qué se introducen las TIC en la enseñanza” (p.5)

Es importante que los docentes entiendan cómo, para qué y por qué se deben utilizar las TIC en la enseñanza, para que anhelan integrarlas de manera efectiva en su práctica educativa; que las comprendan como una herramienta valiosa que puede

mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula, y como un medio de acompañar a sus alumnos y alumnas a desarrollar habilidades y competencias importantes para su futuro personal y profesional.

Finalmente, retomando la visión y misión institucional que expresa “apelamos a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad de nuestro personal docente...”; se llega a la conclusión que generar espacios de capacitación docente en el uso de las TIC es uno de los pilares que da sentido al Instituto Santa Ana y permitirá “formar egresados preparados para la vida, muñidos de conocimientos, estrategias del conocimiento, pero fundamentalmente buenas personas” (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana Lección 2, Presentación. p.33).

Objetivos del Plan de intervención.

Objetivo general.

- Diseñar espacios de capacitación docente en gamificación que favorezcan la reflexión crítica sobre el rol del docente como guía y la incorporación de tecnología, metodologías pedagógicas innovadoras y enfoques participativos y colaborativos; permitiendo la mejora de las prácticas de enseñanza de los docentes de las salas de 4 y 5 del Nivel Inicial del Instituto Santa Ana.

Objetivos específicos.

- Analizar el rol docente como guía y facilitador de los procesos de aprendizaje y las ventajas de la implementación de propuestas de aprendizaje basadas en juegos.
- Capacitar a los docentes de las salas de 4 y 5 del Nivel Inicial del Instituto Santa Ana en gamificación como una herramienta de mejora en la enseñanza y el aprendizaje en el aula.
- Capacitar a los docentes de las salas de 4 y 5 del Nivel Inicial del Instituto Santa Ana en el desarrollo de habilidades técnicas y pedagógicas en el uso de programas para la creación de juegos como estrategias de enseñanza.

Justificación

La comprensión de la dimensión social, cultural e histórica de los cambios en las formas de registro y transmisión de conocimientos; que han estado asociados a importantes transformaciones; es fundamental para entender el impacto de las TIC en la sociedad actual. Las TIC no son simplemente herramientas aisladas, sino que están ligadas a procesos de transformación social y cultura más amplios; están generando cambios estructurales en la forma en que concebimos y accedemos al conocimiento, influyendo en la manera que aprendemos y relacionamos con el mundo. (Batista, M. A., Celso, V. E. y Usubiaga, G.G. 2007, p.43).

“Teniendo en cuenta esta mirada, tendremos elementos nuevos para repensar nuestros supuestos pedagógicos y las decisiones sobre qué, para qué, por qué y cómo, que guían la inclusión de TIC en la enseñanza. Reflexionar en

torno a este marco social y cultural nos provee, además, la oportunidad de definir un uso con sentido y que agregue valor a las propuestas”. (Batista, M. A., Celso, V. E. y Usubiaga, G.G. 2007, pp.43 - 44).

En el contexto educativo, reflexionar sobre este marco social y cultural es esencial para tomar decisiones sobre la inclusión de las TIC en la enseñanza. No se trata solo de adoptar tecnologías por el mero hecho de estar actualizados, sino de comprender cómo estas tecnologías están cambiando la forma en que los niños y las niñas que asisten a la escuela de hoy construyen y comunican el conocimiento.

“El papel que los docentes juegan en la transformación educativa es fundamental, por lo tanto, se cree que una capacitación adecuada en TIC es una cuestión central de cualquier programa educativo que tenga como objetivo la incorporación de TIC en el sistema educativo” (Almirón M.E y Porro S.2014 p.22)

El presente plan de intervención tiene como objetivo central ofrecer espacios de capacitación docente enriquecedores, participativos y prácticos que favorezcan la reflexión y el diálogo, la colaboración, el aprendizaje activo y el trabajo en equipo de los docentes del Instituto Santa Ana; en respuesta a su necesidad de continuar apelando “a la construcción colectiva del conocimiento, desde el deseo, la curiosidad, el uso de nuevas tecnologías, el trabajo compartido y la idoneidad de nuestro personal docente” (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana Lección 2, Presentación. p.33).

Serán espacios flexibles y adaptables a las necesidades de los maestros y estarán enfocados en diferentes aspectos. Por un lado, se buscará fomentar la reflexión crítica sobre el rol docente como guía en el proceso educativo, es decir, en detenerse a pensar

cómo el docente puede actuar como facilitador y apoyo para sus alumnos y alumnas. Por otro, se pretenderá promover la incorporación de la tecnología, de metodologías pedagógicas innovadoras basadas en la gamificación. Finalmente, se favorecerá la inclusión de enfoques participativos y colaborativos en la práctica educativa a través implementación del aprendizaje basado en juegos.

Mejorar la calidad educativa de los docentes del Instituto Santa Ana es fundamental para mantener la excelencia académica que respalda la misión y visión institucional, así como para sostener los idearios de escuela que se persigue según lo expresado en el PEI (Proyecto Educativo Institucional)

“Queremos una escuela que coloque al alumno en su rol de actor. Para ello es de primordial importancia la formación de un equipo docente que en un trabajo comprometido y responsable brinde un lugar educativo donde a través de sus estructuras, funciones y relaciones se humanice, se personalice y socialice a cada hombre en base a un trabajo cooperativo y participativo” (UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana. Lección 20. PEI. Anexo PEI. Escuela nueva para un hombre nuevo. p. 2)

Al diseñar estos espacios de capacitación, se intenta crear un entorno propicio para la reflexión, el intercambio de ideas y la adquisición de nuevas habilidades, brindándoles a los docentes herramientas y conocimientos que les permitan utilizar la gamificación de manera efectiva y significativa en su enseñanza; con el objetivo final de mejorar la calidad de la educación.

La gamificación en la educación consiste en utilizar elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos; aprovechar las características atractivas y motivadoras de los mismos para fomentar el aprendizaje activo.

Se capacitará en una primera instancia a los docentes de las salas de 4 y 5 del Nivel Inicial aprovechando el gran interés por el juego que tienen los niños y las niñas desde pequeños, ya que constituye su forma de aprender e interactuar con el contexto que lo rodea. Al brindarles experiencias de aprendizaje estimulantes y desafiantes a través del juego, se contribuirá a fortalecer su autoconfianza, autonomía, habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo, aspectos esenciales para su éxito en etapas educativas posteriores.

A lo largo de la implementación de este plan de trabajo, se fomentará que los docentes analicen y reflexionen sobre su papel en el proceso educativo y cómo la incorporación de propuestas de aprendizaje basadas en juegos puede beneficiar a los alumnos y las alumnas. Se tendrá siempre en mente que puedan comprender las ventajas y beneficios de utilizar la gamificación en las salas; favoreciendo la creación de espacios de intercambio de ideas y experiencias que enriquezcan su propia práctica.

Se brindarán las herramientas y recursos necesarios para desarrollar su labor educativa de manera creativa e innovadora, se incluirá el desarrollo de las habilidades técnicas y pedagógicas necesarias; centrándose en el manejo de los siguientes programas, plataformas y herramientas que les permitan crear variedad de juegos como estrategias de enseñanzas que se adapten a cada niño y cada niña en particular:

- Genially: centrándose en la creación de juegos de escape, juegos con hipervínculos y juegos de adivinanzas.
- Flippity,: proponiendo la creación de juegos de ahorcado.

- Powerpoint: desarrollando la creación de rompecabezas y memotest
- Chatterpix: compartiendo la creación de pistas animadas.
- Canva: facilitando la creación de insignias.

La intención es que se trabaje en conjunto con los directivos y docentes de las salas de 4 y 5 del Nivel Inicial en una primera instancia y luego se evalué la posibilidad de que este espacio de capacitación se haga extensible a los equipos docentes de las demás salas del Nivel Inicial y a los demás niveles adaptando las plataformas, herramientas y programas que se utilicen a los interés, características y necesidades de cada uno de los grupos y niveles educativos.

Marco teórico.

Los sistemas educativos están experimentando cambios paradigmáticos en su configuración actual y las TIC desempeñan un papel fundamental en este proceso. La educación del siglo XXI necesita adaptarse a las demandas de la sociedad de la información en constante cambio; requiere de “una nueva forma de escuela, más flexible, personalizada y ubicua”. (UNESCO 2014, p. 34)

Las TIC están transformando los procesos de aprendizaje y desafiando el rol tradicional de los docentes. Su irrupción ha abierto nuevas vías de acceso a la información, ha facilitado la comunicación y ha proporcionado herramientas y recursos educativos innovadores.

“La omnipresencia de las TIC es al mismo tiempo una oportunidad y un desafío, y nos impone la tarea urgente de encontrar para ellas un sentido y uso que permita desarrollar sociedades más democráticas e inclusivas, que fortalezca la colaboración, la creatividad y la distribución más justa del conocimiento

científico y que contribuya a una educación más equitativa y de calidad para todos” (UNESCO 2014, p. 12)

La UNESCO (2014) continúa planteando que es importante reconocer que los modelos pedagógicos tradicionales, centrados en la transmisión de conocimientos de manera unidireccional, pueden no ser tan efectivos para motivar a los y las estudiantes que crecieron con tecnología y están acostumbrados a la interacción, la inmediatez y la participación activa en sus aprendizajes. Los alumnos y alumnas de hoy esperan ser partícipes y creadores de conocimiento, más que meros receptores pasivos. (UNESCO 2014, p. 16)

Capacitación docente.

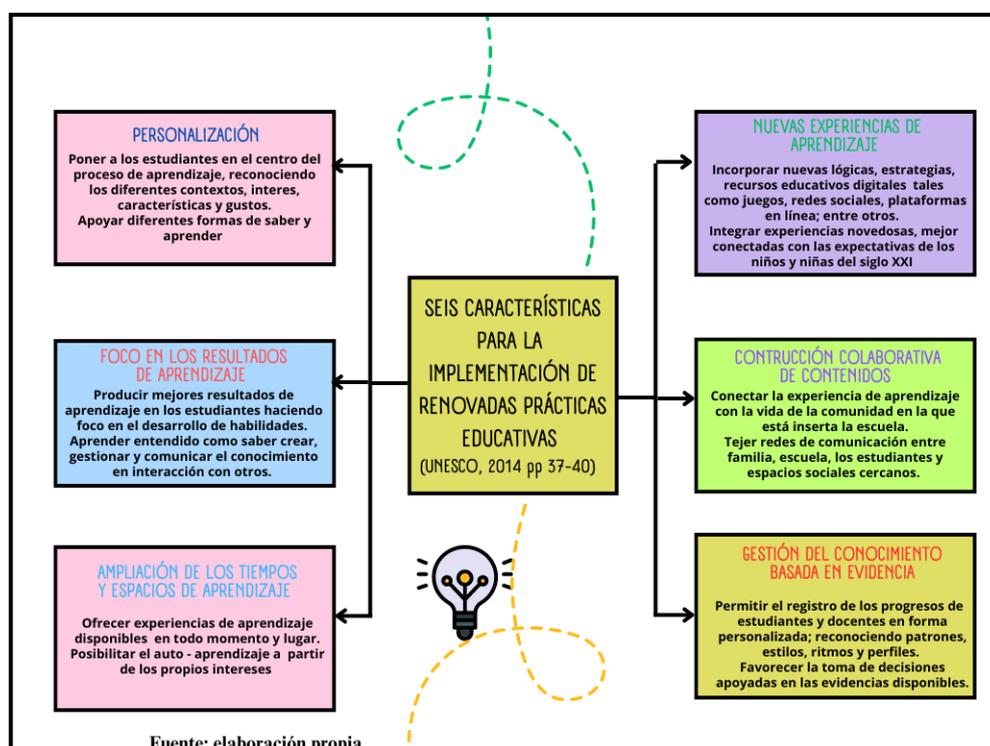
Para aprovechar de manera efectiva las Tics en el aula, es fundamental que los docentes sean capacitados en desarrollar habilidades y competencias pedagógicas que les permitan integrarlas de manera significativa en sus prácticas de enseñanza. Es importante que tengan acceso a programas de capacitación continua que les permita actualizarse a medida que las tecnologías evolucionan; esto implica estar al tanto de los avances en el campo de las TIC; así como reflexionar sobre su impacto en la práctica docente.

Almirón y Porro (2014) enfatizan que la capacitación de los docentes en TIC, debe ir más allá del simple manejo técnico y enfocarse en la aplicación didáctica y la reflexión crítica sobre el papel de las tecnologías en la sociedad. Se les debe proporcionar herramientas necesarias para aprovechar de manera innovadora las potencialidades que ofrecen estas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto implica aprender a utilizar las TIC de manera creativa y significativa, integrándolas

en las prácticas pedagógicas, promoviendo en los y las estudiantes habilidades y competencias digitales desde el rol de guía y apoyo, atento a las necesidades individuales. Esto supone diversificar los recursos, personalizar el aprendizaje, brindar retroalimentación individualizada y promover el trabajo colaborativo, con el objetivo de facilitar la construcción de significados y la atribución de sentido de cada individuo en su proceso de aprendizaje. (Almirón M.E y Porro S.2014 p.22)

La capacitación docente en TIC también debe abordar el cambio de paradigma en la enseñanza y aprendizaje que las tecnologías han propiciado. Los docentes deben reflexionar sobre cómo pueden transformar los roles tradicionales alumnos y alumnas – docentes, promoviendo la participación activa, la colaboración, la creación de contenidos y el pensamiento crítico.

Desde esta perspectiva, la UNESCO (2014) explicita seis prácticas características que deberían estar consideradas en el desarrollo de cualquier plan, programa y/o proyecto de capacitación docente dentro de este nuevo paradigma tal como se explicita en el siguiente mapa conceptual: (UNESCO 2014, p. 36)



Gamificación.

La gamificación se basa en la idea de que los juegos tienen características intrínsecas que generan motivación, desafío y satisfacción en quienes participan de los mismos. Al aplicar estos elementos en otros contextos, como en el ámbito educativo; se busca aprovechar estas cualidades para lograr un mayor compromiso, participación y logro de objetivos.

“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”. (Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M., 2018 p. 4).

La gamificación permite combinar elementos de competencia y de cooperación; esto permite crear experiencias de aprendizajes donde se propongan tanto desafíos individuales, de superación personal como oportunidades de trabajo en equipo. (Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M., 2018 p. 4).

Gamificación y educación.

Para comprender la relación entre educación y gamificación; vamos a detenernos en tres conceptos básicos que describe Glover (2013) citando a Dickey (2005) que aparecen en la mayoría de los juegos y a través de los cuales el autor establece una gran similitud entre éstos y las situaciones de aprendizaje.

- **Actividad centrada en objetivos:** Glover (2013) señala que las actividades que deben llevar a cabo los jugadores tienen como horizonte una “ganancia” o resultado deseado que se obtiene a travesando una serie de obstáculos. Establece como similitud a los alumnos y alumnas siendo acompañados en el dominio de

ciertas competencias y habilidades o la realización de ciertas tareas de aprendizaje para lograr objetivos específicos. (Glover, 2013. p. 1999)

- **Mecanismos de recompensa:** los juegos hacen uso de premios, tablas de clasificación, logros, insignias como mecanismos que fomenten mayor compromiso y motivación. Visto desde este punto de vista las recompensas son generadas como un medio para favorecer la participación más que un fin en sí mismas; por lo que deben ser significativas para los y las estudiantes de manera que promuevan una mayor involucración y sentido de logro en el proceso de aprendizaje. (Glover, 2013 pp. 1999-2000)
- **Seguimiento del progreso:** este seguimiento hacia la meta es importante en los juegos ya que permite identificar aquellas tareas que se van completando y las que faltan; descubrir los pasos a seguir. En los procesos de aprendizaje una buena retroalimentación permite distinguir lo que ha hecho el alumno o alumna y brindar orientación en cómo mejorar o avanzar. (Glover, 2013 p. 2000)

Es importante mencionar que el diseño e implementación adecuada de técnicas de gamificación, proporcionará numerosas ventajas en los alumnos y alumnas, en los docentes y en la Institución Educativa en general tan como lo señala la siguiente infografía:



Fuente: elaboración propia.

Para que estas ventajas se materialicen, es necesario que las propuestas de gamificación se adapten a las necesidades y características específicas de cada grupo de estudiantes. Además, se requiere que los docentes estén capacitados para implementar estas técnicas de manera efectiva y que se evalúen los resultados para seguir mejorando y ajustando el proceso educativo.

Pensando en niños y niñas de nivel inicial se seleccionaron los siguientes herramientas, programas, aplicaciones y plataformas para crear diferentes juegos.

- Genially: es una herramienta en línea que permite crear presentaciones interactivas y otros contenidos visuales de manera dinámica y atractiva. Se pueden combinar imágenes, textos, videos, audios y elementos interactivos. Posibilita crear juegos de escape, juegos de adivinanzas y juegos con hipervínculos.

- Flippity: es una plataforma en línea que ofrece variedad de herramientas y plantillas educativas interactivas. Permite crear juegos de ahorcado.
- Powerpoint: es un programa de presentaciones visuales desarrollado por Microsoft. Permite crear memotest y rompecabezas.
- Chatterpix: es una aplicación móvil entretenida y muy fácil de usar que permite crear fotos o imágenes parlantes y animadas. Se le agrega una boca en movimiento y un audio de voz para que parezca que la imagen está hablando.
- Canva: es una plataforma en línea que permite crear y diseñar una amplia variedad de contenidos visuales, presentaciones, gráficos, entre otros. Permite crear insignias como mecanismos de recompensas para los juegos.

Gamificación y planificación

¿Cómo planificar la gamificación en el aula? ¿Qué deben tener en cuenta los docentes en el momento de pensar propuestas de enseñanza basadas en el juego? En la siguiente infografía se ilustran siete pasos sencillos a tener en cuenta:



Fuente: aulaplaneta, 2015. <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia>

En síntesis, las escuelas se enfrentan al desafío de innovar en los modelos pedagógicos para convocar y ser inspiradoras de las nuevas generaciones. Si bien se han realizado avances, todavía hay espacio para la innovación y la mejora. Los sistemas escolares deben ser proactivos en su capacidad para adaptarse a los cambios, formando a los docentes, fomentando la innovación y capitalizando las habilidades y aptitudes de los nuevos aprendices.

Plan de trabajo

El plan de trabajo está pensado en ocho encuentros presenciales con frecuencia quincenal que se realizarán el primer y tercer viernes de cada mes por la tarde; una vez que los y las docentes y directivos han culminado su jornada laboral. Estos encuentros están pensados en tres fases; que por sus características tendrán distintos tiempos de duración.

Una primera fase de presentación de la propuesta de capacitación tanto al equipo directivo como al docente; estas reuniones serán de menor duración que el resto de los encuentros y permitirán acordar y obtener información sobre conocimientos y habilidades previas, necesidades, intereses e inquietudes de los y las directivos y docentes, para incluirlos posteriormente en los espacios de capacitación.

Una segunda etapa de capacitación propiamente dicha, con cinco encuentros en los cuales se irá construyendo y enriqueciendo un blog “PUENTE DIGITAL”; a través del uso de la plataforma WordPress. Este blog facilitará el acceso a las propuestas desarrolladas en los encuentros de capacitación y ofrecerá una curaduría de contenidos (no solo apps o videojuegos) con material bibliográfico, tutoriales y todas las ideas que surjan de los propios docentes de la institución. Se incentivará el trabajo colaborativo, creativo; generando la socialización de experiencias e ideas como una estrategia para involucrar y motivar a la participación.

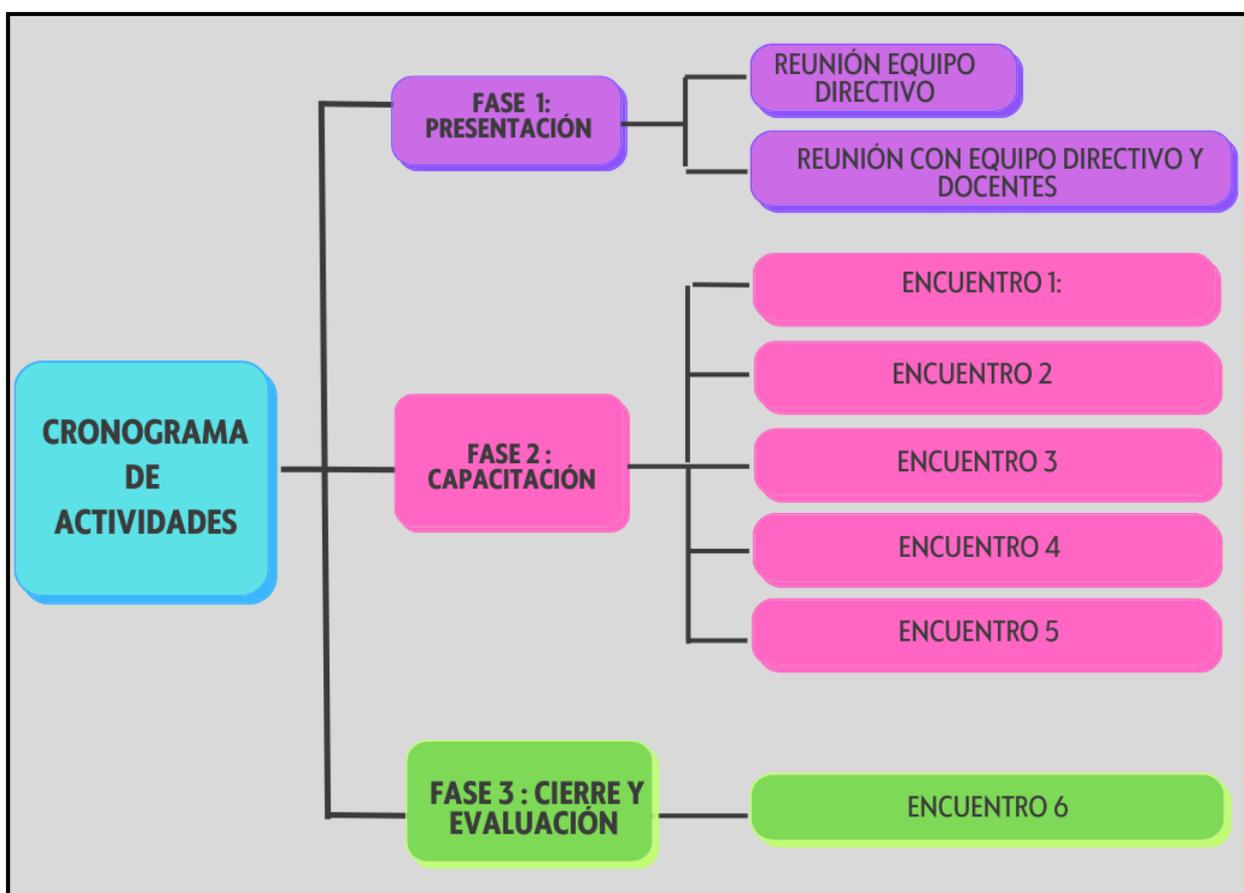
Finalmente, una fase de cierre y evaluación que se desarrollará en un encuentro en el cual se promoverá el análisis, reflexión sobre lo trabajado y la motivación a seguir explorando y compartiendo nuevas estrategias innovadoras en sus salas. Se propiciará una actividad que genere el trabajo en equipo, la participación activa, la creatividad, la integración de habilidades técnicas y pedagógicas consideradas durante la capacitación

y el análisis del rol del docente al planificar propuestas a partir de la gamificación. Se pedirá además a los participantes que completen un cuestionario donde expresen su opinión sobre la efectividad de la capacitación, la utilidad de los contenidos y calidad de las actividades realizadas. Se utilizará como retroalimentación para mejorar futuros planes de capacitación.

Algunos de los encuentros se llevarán a cabo en una de las salas del nivel inicial donde tienen la pantalla interactiva y proyector que utilizan con sus alumnos y alumnas y otras en el laboratorio de informática donde los y las participantes cuentan con dispositivos para crear recursos para el blog.

Actividades

El siguiente mapa conceptual sintetiza como estarán organizadas las actividades en tres fases (presentación, capacitación, cierre y evaluación) y la cantidad de encuentros que se destinaron para cada una:



FASE 1: PRESENTACIÓN.

- **Reunión con el equipo directivo:**

Presentación de la propuesta y organización de los espacios, días y horarios en los que se llevará a cabo. En este encuentro se acordarán recursos disponibles, presupuesto, horarios, se conocerá en forma general el PEI (Proyecto Educativo Institucional) para adecuar lo que se genere en los encuentros y se contestarán dudas e inquietudes. Se pedirá el acondicionamiento de los espacios a utilizar (sala y laboratorio de informática) previos a la capacitación: ambientes ordenados y con las computadoras, proyector, pizarra interactiva en condiciones para ser utilizados.

Se acordará convocar a los y las docentes para el encuentro de presentación por las vías de comunicación que la institución emplee normalmente.

Tiempo: 60 min

Recursos: propuesta impresa para presentar al equipo directivo.

- **Reunión con el equipo directivo y docente de las salas de 4 y 5:**

Presentación del espacio de capacitación y organización de los encuentros. Se compartirá la idea de crear un espacio virtual, un blog “PUENTE DIGITAL” a través del uso de la plataforma WordPress; donde tengan acceso a las propuestas desarrolladas en los encuentros de capacitación; así como también tutoriales, material bibliográfico y todas las ideas que surjan de los propios docentes de las salas de 4 y 5 del nivel inicial de la institución.

Se les brindará el correo electrónico de la asesora pedagógica y contacto de WhatsApp para que puedan consultarle las dudas que puedan ir surgiendo y aportar

sugerencias, experiencias. Se les brindará una copia digital e impresa del cronograma de encuentros.

Se les pedirá que completen con sus dispositivos móviles una breve encuesta con sus habilidades técnicas, intereses y con las modalidades didácticas que van a trabajar en las que se podrían incluir la gamificación y uso de TIC.

- Encuesta de elaboración propia con una plantilla de Formularios de Google:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdOJMcBzfQjy6g40OoYb6kDkZoROu-R9HHghs9pt74cVnu1wQ/viewform?usp=sf_link (elaborada 11/06/2023)

Tiempo: 60 minutos

Recursos: cronograma de los encuentros en formato digital y papel, dispositivos móviles de los participantes, conexión a internet

FASE 2: CAPACITACIÓN.

- **Encuentro 1:**

Introducción en la gamificación

Introducción en qué es la gamificación, sus ventajas al incluirla en los procesos de enseñanza y aprendizaje y la importancia del rol docente como guía, quién acompañe y permita un rol activo de sus alumnos y alumnas a través de una presentación con diapositivas que será subida al blog.

Breve explicación a través de una imagen con los pasos que se tiene que tener en cuenta para diseñar una propuesta de gamificación.

Tiempo: 40 min.

Recursos: netbook de la asesora, proyector, presentación confeccionada por la asesora, imagen con los pasos de la gamificación tomada de aulaplaneta, 2015. <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia> (consultada el 10/06/2023), conexión a internet.

COFFEE BREAK (Tiempo: 30 minutos)

Presentación y tutoría de la plataforma WordPress

Presentación de la plataforma WordPress para la construcción del blog de capacitación “PUENTE DIGITAL” por parte de un asesor especializado en TIC. Realización de una breve tutoría de las características principales de un blog y las funciones y herramientas más importantes de la plataforma para que se familiaricen en cómo utilizarla.

Facilitación del link, usuario y contraseña del blog “PUENTE DIGITAL” generado para la institución.

Tiempo: 80 minutos.

Recursos: notebook de la asesora, plataforma WordPress, presentación del asesor especializado en TIC, proyector, conexión a internet, blog PUENTES DIGITALES

Finalización del encuentro realizando una nube de palabras con la aplicación Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/es-ES>) que será subida al blog; en relación a lo que le sugiere la palabra “PUENTE” teniendo en cuenta la inclusión de TICS en la educación. Deberán escanear un código QR que les dará la posibilidad de escribir dos

palabras que les sugiera la palabra PUENTE. Previo a la realización de dicha nube se guiará a quienes no cuenten con una aplicación de scanner o lectura de códigos QR que puedan instalarla en su dispositivo.

Puesta en común de la nube de palabras y breve reflexión sobre la palabra PUENTE y la relación con el objetivo de estas capacitaciones; crear un entorno como un puente digital que nos remite a la figura de alguien que conecta y facilita el acceso a las nuevas tecnologías. La idea de acompañar y guiar a los niños y las niñas en el cruce hacia el mundo digital, proporcionando los recursos necesarios para aprovechar las oportunidades tecnológicas.

<https://www.menti.com/aloahn53r6f8> (fuente: elaboración propia. 10/06/2023)



Descarga del código QR para acceder a la creación de la nube de palabras
(elaborado 10/06/2023)

Tiempo: 30 minutos.

Recursos: netbook de la asesora, proyector, aplicación Mentimeter, aplicación para leer código QR, dispositivos móviles, conexión a internet, blog PUENTES DIGITALES.

- **Encuentro 2:**

Presentaciones interactivas y juegos con la plataforma Genially

Presentación de una imagen con hipervínculos hecha con Genially que estará subida al blog “PUENTE DIGITAL”.

Navegación por los diferentes hipervínculos donde accederán a diferentes juegos. Presentación de un video de youtube con un breve tutorial del uso de esta plataforma y de una plantilla de Genially de un juego de recorrido (Juego de la Oca). Se propondrá armar con Genially un juego creado por las y los docentes utilizando las diferentes posibilidades que les brindan las plantillas: juegos de escape, de adivinanzas, de recorrido, de memoria; entre otros.

Se reflexionará en cómo beneficia a los niños y las niñas la posibilidad de propuestas donde puedan navegar, elegir entre diferentes opciones sobre una misma temática, resolver situaciones problemáticas para avanzar en un juego.

Brindar tutoría sobre las principales herramientas de Genially para armar los hipervínculos con imágenes y para crear el juego a partir de plantillas.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: netbook de la asesora, proyector, aplicación genially, imágenes digitales, videos y juegos, breve tutorial para usar Genially, blog PUENTES DIGITALES

COFFEE BREAK (Tiempo: 20 minutos)

Creación en parejas de juegos y presentaciones interactivas con Genially.

Se hará la propuesta en parejas de la creación de un juego o presentación interactiva a partir de plantillas de Genially.

Recordatorio de los pasos a tener en cuenta al armar un juego que fueron revisados en la capacitación anterior y que están disponibles en el blog, la asesora brindará su guía y acompañamiento en el proceso de creación.

Finalizando el encuentro socializarán los juegos creados y los subirán al blog. Se brindará una insignia al equipo más creativo votado por todos los participantes y la asesora. Cada participante deberá justificar su voto.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: computadoras para los y las docentes, conexión a internet, imágenes digitales, blog PUENTES DIGITALES.

- **Encuentro 3:**

Memotest con la aplicación POWER POINT

Presentación de un memotest que será subido al blog con la aplicación POWER POINT. Intercambio de ideas de cómo este recurso puede usarse en la sala, que favorecerá en los niños y las niñas, cómo piensan que reciben los niños y las niñas esta propuesta, de qué maneras puede ser usado en relación a una unidad o secuencia didáctica, a un proyecto que planifiquen.

Breve tutorial de cómo fue armado el memotest., que herramientas se utilizaron. La asesora sumará además al blog los links de otras páginas para crear memotest.

<https://matchthememory.com/> www.juegosdememoriagratis.com

Tiempo: 60 minutos

Recursos: netbook de la asesora, proyector, conexión a internet, aplicación POWERPOINT.

COFFEE BREAK (Tiempo: 20 minutos)

Creación en parejas de Memotest temáticos con POWERPOINT

Formación de parejas para que hagan elección de una temática para realizar un memotest que puedan utilizar dentro de algunas de las unidades didácticas, proyectos o secuencia didácticas que están llevando a cabo en las salas; con power point o explorando alguna de las páginas brindada por la asesora

Para finalizar la propuesta se propone el intercambio de propuestas, que otras parejas puedan jugar al memotest creado por sus pares y de esta manera brindarle una retroalimentación de cómo funcionó, cómo lo utilizarían, qué mejoras le harían.

Tiempo: 60 minutos.

Recursos: computadoras para los y las docentes, conexión a internet, blog PUENTES DIGITALES, aplicación POWER POINT y otras páginas para diseñar memotest.

- **Encuentro 4:**

Juego de ahorcado de nombre propios con FLIPPITY

Pedir a los docentes previo al encuentro que traigan un listado con los nombres de uno de los familiares cercanos de cada uno de los niños y las niñas (mamá / papá)

Reflexión sobre la importancia del trabajo con la lectura y escritura de nombres significativos para los alumnos y alumnas y la posibilidad de ampliar el trabajo con el nombre propio al de un familiar cercano.

Presentación de juego del ahorcado con la aplicación FLIPPITY a partir de nombres propios. Mostrar las diferentes posibilidades: tener pistas, usar los diferentes recursos como el árbol de manzanas, el muñeco de nieve.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: listado con los nombres traído por las y los docentes, aplicación FLIPPITY, netbook de la asesora, conexión a internet, proyector, blog “PUENTE DIGITAL.

COFFEE BREAK (Tiempo: 20 minutos)

Trabajo con los nombres de familiares cercanos con FLIPPITY

Armado en forma individual de un ahorcado con alguno de los nombres de los familiares que trajeron, pensar en cómo utilizarlos en diferentes actividades habituales de la sala con el nombre.

Como equipo y con la ayuda de la asesora pedagógica pensar cómo subir lo creado al blog en forma colaborativa.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: computadoras para los y las docentes, conexión a internet, aplicación FLIPPITY, blog “PUENTE DIGITAL”

- **Encuentro 5:**

- Animación de personajes con CHATTERPIX**

Previo al encuentro se les pedirá a las y los docentes que traigan una imagen en su dispositivo móvil de un personaje que les gustaría que se presentara para iniciar una propuesta didáctica, que les brindara una consigna o similar. La foto o imagen deberá contar con un rostro con un tamaño considerable.

Presentación de un breve video en el blog de un personaje (un monstruo) que les cuenta cómo se llevará a cabo el encuentro de hoy.

Breve reflexión e intercambio en la motivación que puede generar este recurso en la presentación de una propuesta a sus alumnos y alumnas, como la utilizarían, que personajes trajeron al encuentro.

Presentación de la aplicación CHATTERPIX de uso muy sencillo con el celular para realizar una boca que hable a su personaje e introducir un audio según lo que se proponga hacer.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: netbook de la asesora, proyector, conexión a internet, video del personaje, blog “PUENTE DIGITAL”, aplicación CHATTERPIX, dispositivos móviles.

COFFEE BREAK (Tiempo: 20 minutos)

Creación de sus propios personajes con CHATTERPIX.

Instalación de la aplicación en los celulares. Utilización de las imágenes o fotos que trajeron al encuentro para crear sus personajes animados y probar diferentes acciones con ellos según la propuesta didáctica que tengan en mente.

Para finalizar el encuentro se les propone la socialización de lo realizado por las y los docentes a sus pares. Pensar qué insignia le entregarían a cada una de las producciones: la más divertida, la más creativa, la más seria, entre otras.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: imágenes o fotos digitales de los personajes traídas por las y los docentes, dispositivos móviles, conexión a internet, aplicación CHATTERPIX, blog “PUENTE DIGITAL”

FASE 3: CIERRE Y EVALUACIÓN.

- **Encuentro 6:**

Cierre del espacio de capacitación: Game Jam

Organización por parte de la asesora de un Game Jam donde los y las docentes, divididos en equipos, tendrán 90 minutos para diseñar y desarrollar un juego para sus alumnos y alumnas utilizando cualquiera de las aplicaciones, programas o plataformas conocidas durante la capacitación. Tendrán como acompañamiento todo el material que se subió al blog mientras se estuvo trabajando en los diferentes encuentros y la guía y acompañamiento de la asesora. Al finalizar el tiempo asignado, cada equipo hará la

presentación de su actividad y se fomentará el análisis y discusión grupal; se animará a poner en discusión los desafíos enfrentados, las soluciones encontradas en el diseño y desarrollo de la propuesta.

Se elegirá un ganador en función de criterios como la originalidad, innovación, creatividad, participación activa de sus alumnos y alumnas y la incorporación efectiva de los conceptos aprendidos. El equipo ganador se llevará una insignia.

Se fomentará un cierre en el que se analice en forma crítica cómo la gamificación y las nuevas tecnologías pueden mejorar las prácticas de enseñanza.

Tiempo: 120 minutos

Recursos: imágenes o fotos digitales de los personajes traídas por las y los docentes, dispositivos móviles, conexión a internet, aplicación CHATTERPIX, blog “PUENTE DIGITAL”

COFFEE BREAK (Tiempo: 30 minutos)

Se organizará un espacio de reflexión, se dará un espacio para que puedan expresar cómo les resultó este espacio de capacitación y si cubrió las expectativas que habían expresado antes de empezar.

La asesora realizará un cierre formal agradeciendo su compromiso y participación activa. Destacará los logros alcanzados y la importancia de seguir explorando nuevas formas de enseñanza utilizando la gamificación y las tecnologías digitales.

Finalmente, la asesora le enviará al mail personal de cada docente un cuestionario para que puedan valorar los espacios de capacitación y su desempeño como instrumento de evaluación y mejora:

- Cuestionario de elaboración propia a partir de las plantillas de Formularios de Google. (elaborado el 10/06/2023)

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdzsks987YufnIS-9AW5CNgpcwJVHV5p0QtxUGOAKv6ez2ZjQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

Tiempo: 30 minutos

Recursos: conexión a internet, Canva para hacer las insignias, blog “PUENTE DIGITAL”.

Cronograma

A continuación, se adjuntan los siguientes cronogramas:

Uno donde se visualizan las actividades, responsables y tiempos de cada uno de los encuentros y otro con la frecuencia en la que se realizarán los encuentros de capacitación durante los meses de agosto, septiembre, octubre y noviembre de 2023.

	ACTIVIDADES		TIEMPO Y RECURSOS	RESPONSABLES
FASE 1: PRESENTACIÓN	Reunión con el equipo directivo.		60 minutos	Asesora pedagógica
	Reunión con el equipo directivo y docente de las salas de 4 y 5.		60 minutos	Asesora pedagógica

FASE 2: CAPACITACIÓN	Encuentro 1	Introducción en la gamificación	180 minutos.	Asesora pedagógica
		Presentación y tutoría de la plataforma Wordpress		Asesor especialista en TIC
	Encuentro 2	Hipervínculos y juegos con la plataforma Genially	140 minutos	Asesora pedagógica
		Creación en parejas de juegos e hipervínculos con Genially.		
	Encuentro 3	Memotest con la aplicación POWER POINT	140 minutos	Asesora pedagógica
		Creación en parejas de Memotest temáticos con POWERPOINT		
	Encuentro 4	Juego de ahorcado de nombre propios con FLIPPITY	140 minutos	Asesora pedagógica
		Trabajo con los nombres de familiares cercanos con FLIPPITY		
	Encuentro 5	Animación de personajes con CHATTERPIX	140 minutos	Asesora pedagógica
		Creación de sus propios personajes con CHATTERPIX.		
FASE 3: CIERRE Y EVALUACIÓN	Encuentro 6	Cierre del espacio de capacitación: Game Jam	160 minutos	Asesora pedagógica
		Retroalimentación a través de un cuestionario		

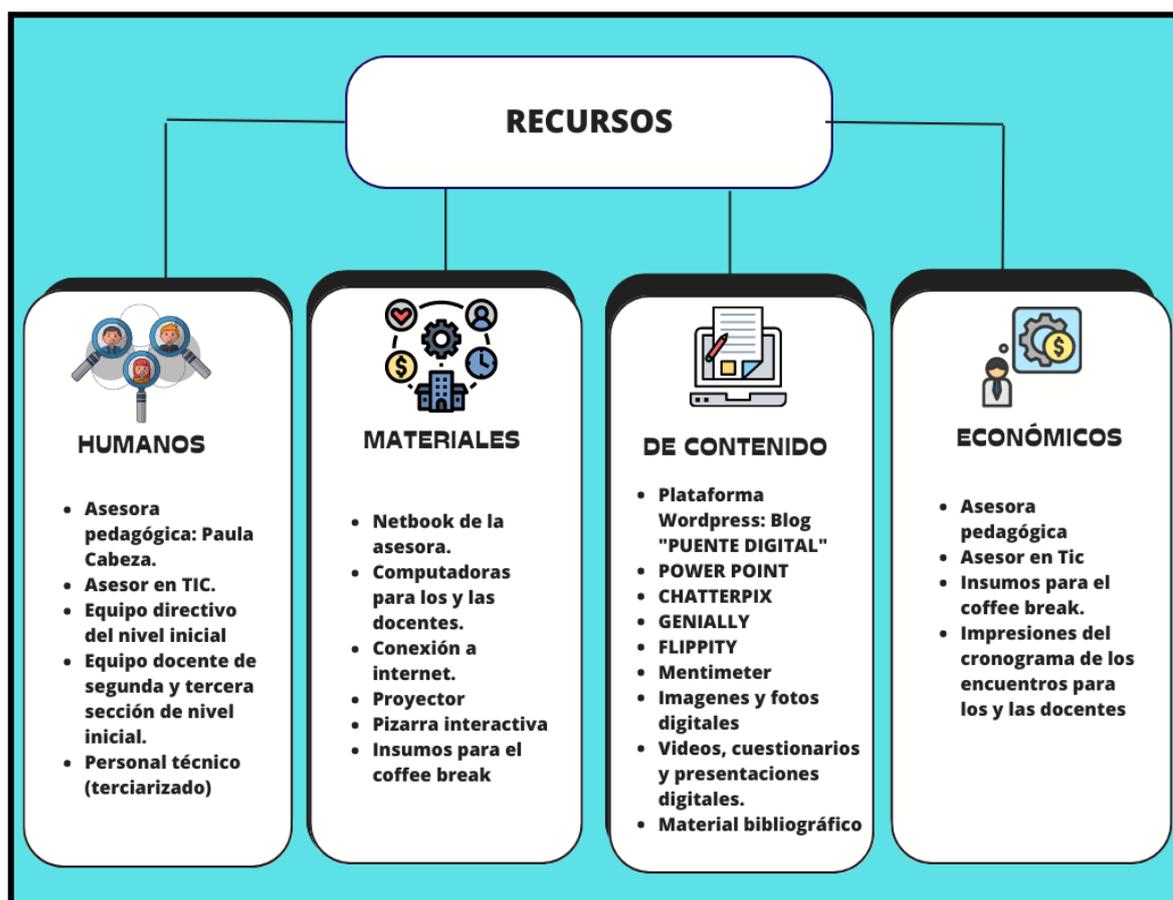
Elaboración propia: cronograma de las fases, actividades, tiempos y responsables en los diferentes encuentros de la capacitación.

		MESES 2023																
		AGOSTO				SEPTIEMBRE					OCTUBRE				NOVIEMBRE			
		SEMANAS				SEMANAS					SEMANAS				SEMANAS			
FASES	ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
FASE 1: PRESENTACIÓN	REUNIÓN CON EQUIPO DIRECTIVO																	
	REUNIÓN CON EQUIPO DIRECTIVO Y DOCENTES																	
FASE 2: CAPACITACIÓN	ENCUENTRO 1																	
	ENCUENTRO 2																	
	ENCUENTRO 3																	
	ENCUENTRO 4																	
	ENCUENTRO 5																	
FASE 3: CIERRE Y EVALUACIÓN	ENCUENTRO 6																	

Elaboración propia: Diagrama de Gantt con la frecuencia de los encuentros de capacitación

Recursos:

El Instituto Santa Ana cuenta en su infraestructura con conexión a internet, un laboratorio de informática con cantidad de computadoras suficientes para que puedan trabajar los y las docentes y en cada sala de nivel inicial posee pizarras interactivas y proyector. La asesora utilizará su propia netbook para las capacitaciones conectada al proyector para una mejor visualización del material digital que comparta.



Presupuesto

Los recursos financieros para llevar a cabo los espacios de capacitación estarán a cargo del Instituto Santa Ana. Se aprovecharán aquellos recursos materiales tecnológicos con los que cuenta la institución y se utilizarán recursos de contenidos

digitales que no generarán gastos y serán apropiados para las propuestas que se desarrollarán.

PRESUPUESTO		
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO
RECURSOS HUMANOS		
ASESORÍA PEDAGÓGICA (14 HORAS)	A RAZÓN DE \$3000 LA HORA	\$42.000
ASESOR ESPECIALISTA EN TIC (3 HORAS)	A RAZÓN DE \$3100 LA HORA	\$9300
PERSONAL TÉCNICO TERCERIAZADO	SIN COSTO	
RECURSOS MATERIALES		
IMPRESIONES DE LOS CRONOGRAMAS (20 COPIAS)	A RAZÓN DE \$200 LA COPIA	\$1600
INSUMOS COFFE BREAK (TÉ, CAFÉ, LECHE, SANDWICH DE MIGA, MEDIALUNAS)	PARA 8 PERSONAS POR 6 ENCUENTROS (A RAZÓN DE \$4000 POR ENCUENTRO)	\$24000
COMPUTADORAS, PROYECTOR, PIZARRA INTERACTIVA	SIN COSTO	
CONEXIÓN A INTERNET	SIN COSTO	
RECURSOS DE CONTENIDO		
VIDEOS, IMÁGENES DIGITALES	SIN COSTO	
APLICACIONES, PLATAFORMAS, PROGRAMAS	SIN COSTO	
CUESTIONARIOS, NUBE DE PALABRAS DIGITALES	SIN COSTO	

TOTAL

\$76.900

Evaluación:

La evaluación será formativa, centrada en propiciar una retroalimentación continua durante el proceso de aprendizaje, con el objetivo de identificar fortalezas y áreas de mejora y promover un desarrollo continuo de los y las docentes.

“Está al servicio de la comprensión y de la formación y posibilita la retroalimentación de la práctica docente. Es el pilar que sostiene la mejora del proceso de aprendizaje de los estudiantes”. (UES 21, 2019 La evaluación del aprendizaje Módulo 2. Lectura 1. La intención de la evaluación. Lección 2. Funciones de la evaluación p. 4)

A lo largo de los encuentros se incorporarán actividades en las que los participantes tengan la oportunidad de ser parte de reflexiones grupales y puestas en común de lo creado; esto le permitirá a cada uno analizar su propio proceso de aprendizaje, en que áreas necesita más apoyo y en cuáles no.

Se asignarán propuestas en las que los y las docentes evalúen y brinden retroalimentación constructiva unos a otros. Esto no solo promoverá la participación activa, sino que también fomentará el aprendizaje colaborativo.

Durante el desarrollo de toda la capacitación se fomentará la comunicación abierta y el diálogo para establecer un ambiente en el que se sientan cómodos y cómodas para expresar sus inquietudes, hacer preguntas y solicitar orientación y guía.

Se realizarán observaciones en los encuentros para evaluar cómo los participantes aplican los conocimientos y habilidades técnicas adquiridas durante los encuentros. Se tendrá en cuenta la siguiente rúbrica para las observaciones:

	No evidencia o lo evidencia de forma errónea	Lo evidencia en forma parcial o limitada	Lo evidencia en forma clara y apropiada
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Análisis crítico sobre el rol del docente como guía y facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje:			
Diseño y aplicación de metodologías pedagógicas innovadoras y participativas durante los encuentros			
Habilidad técnica para utilizar programas de creación de juegos como estrategias de enseñanza durante los encuentros			
Utilización del blog "PUENTE DIGITAL" como fuente de recursos y material bibliográfico durante los encuentros :			

Resultados esperados

A través de la implementación del presente plan de intervención, se busca abordar la debilidad institucional de la falta de capacitación docente y promover propuestas innovadoras que mejoren las prácticas de enseñanza en el Instituto Santa Ana. Se enfoca en la reflexión crítica, el uso de la tecnología y metodologías pedagógicas innovadoras, y el trabajo colaborativo.

Los resultados esperados se centran en el desarrollo de competencias y habilidades de los y las docentes en gamificación y su aplicación en el contexto del Nivel Inicial. Se espera que los encuentros de capacitación inspiren a los y las docentes a revisar, modificar, enriquecer su planificación integrando el uso de las TIC y las estrategias innovadoras basadas en la gamificación en sus prácticas pedagógicas; promoviendo la reflexión sobre su rol como guías y facilitadores del aprendizaje.

Se espera fomentar la participación activa y el trabajo en equipo de los y las docentes en la construcción y enriquecimiento del blog “Puente digital” y que sea una herramienta para explorar y utilizar una curaduría de contenidos, así como para compartir experiencias e ideas. Además, se busca que el blog continúe facilitando el trabajo colaborativo una vez finalizados los encuentros, pudiendo hacerse extensivo a las salas de 3 del nivel y posteriormente a los demás niveles de la institución. Se busca que puedan subir material bibliográfico relacionado con sus planificaciones en curso, tutoriales que amplíen las habilidades técnicas de alguna de las plataformas y aplicaciones presentadas u otras que sugieran, links con juegos interactivos creados por otros docentes, imágenes y videos de experiencias directas en la sala aplicando alguna de las propuestas creadas en las capacitaciones; entre otras.

Durante los encuentros de capacitación; se espera que los y las docentes reflexionen críticamente sobre su rol en el contexto del Nivel Inicial, teniendo en cuenta el uso de las TIC y reconociendo las ventajas de las propuestas de aprendizaje basadas en juegos. Además, se busca que promuevan la motivación, el interés, la creatividad y el aprendizaje colaborativo de los niños y las niñas de las salas de 4 y 5.

Asimismo, se espera que los y las docentes adquieran habilidades técnicas y pedagógicas para utilizar estrategias de gamificación, enriqueciendo y mejorando sus prácticas de enseñanza. Podrán crear juegos interactivos, como el memotest y el ahorcado, utilizando herramientas y recursos como PowerPoint, Canva, Genially, Chatterpix y Flippity.

En la etapa final de cierre y evaluación, se espera que los y las docentes realicen un análisis y reflexión sobre la capacitación. Se aguarda su opinión sobre la efectividad de los encuentros, la utilidad de los contenidos y la calidad de las actividades realizadas,

para obtener retroalimentación y evaluar el plan de trabajo propuesto. Además, se fomenta la demostración de creatividad e integración de habilidades técnicas y pedagógicas a través de una actividad grupal relacionada con la gamificación.

Conclusión

Se identificó la necesidad del Instituto Santa Ana de generar espacios de capacitación docente en gamificación que incorporen tecnología, metodologías pedagógicas innovadoras y enfoques participativos y colaborativos en las prácticas docentes. Esta necesidad se basa en el análisis del Programa Córdoba Mejora, donde se destacan la escasez de espacios de capacitación docente y la amenaza de una nueva escuela bilingüe subvencionada que podría competir con la institución.

Las fortalezas institucionales, como la predisposición y libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras, respaldan la implementación de espacios de capacitación docente en el uso de las TIC y la gamificación. Esta capacitación beneficiará tanto a los y las docentes como a los alumnos y las alumnas, al motivar y comprender a estos últimos en el proceso de aprendizaje; mejorando la oferta educativa de la institución.

La justificación del plan de intervención se basa en la comprensión de cómo las TIC están generando cambios estructurales en la forma en que concebimos y accedemos al conocimiento, influyendo en la manera en que aprendemos y nos relacionamos con el mundo. Los docentes desempeñan un papel fundamental en esta transformación educativa, por lo que una capacitación adecuada en TIC se considera central para la incorporación efectiva de estas tecnologías en el sistema educativo.

Los objetivos del plan de intervención se centran en diseñar espacios de capacitación docente en gamificación que favorezcan la reflexión crítica sobre el rol del docente como guía, la incorporación de tecnología y metodologías pedagógicas innovadoras, y el desarrollo de habilidades técnicas y pedagógicas en el uso de programas para la creación de juegos. Estos objetivos específicos contribuirán a mejorar la calidad educativa de los docentes del Instituto Santa Ana y a mantener la excelencia académica respaldada por la visión y misión institucional.

En conclusión, este plan de intervención ha abordado de manera clara y concisa las diferentes etapas y aspectos del proceso de capacitación docente en gamificación. Se ha evaluado de forma exhaustiva todo el recorrido del plan, identificando las limitaciones, como la escasez de espacios de capacitación docente, y las fortalezas, como la predisposición y libertad para desarrollar propuestas educativas innovadoras, de la institución. Además, se ha incluido una argumentación sólida respaldada por la comprensión de cómo las TIC están generando cambios estructurales en la educación y el papel fundamental de los docentes en esta transformación. Se ha destacado la importancia de comprender el uso de las TIC en la enseñanza y su integración efectiva en la práctica educativa.

Como recomendación para futuras líneas de abordaje, se sugiere mantener el blog 'Puente digital' actualizado con contenido relevante y diverso. Esto puede incluir nuevas entradas periódicas con propuestas desarrolladas en los encuentros de capacitación, así como experiencias exitosas de docentes, investigaciones recientes sobre gamificación, reseñas de aplicaciones educativas y tutoriales prácticos.

Para maximizar el alcance y la visibilidad del blog, se podría extender su uso a los demás niveles de la institución lo que podría incluir nuevos espacios de capacitación

docentes. Sería muy beneficioso promocionarlo y difundirlo entre la comunidad educativa utilizando los canales de comunicación existentes en la institución.

La conclusión resalta la importancia de la capacitación docente en el uso de las TIC y la gamificación para brindar un lugar educativo donde se promueva la construcción colectiva del conocimiento, el uso de nuevas tecnologías y el trabajo compartido. Se enfatiza en la necesidad de comprender cómo, para qué y por qué se deben utilizar las TIC en la enseñanza, a fin de integrarlas de manera efectiva en la práctica educativa y acompañar a los alumnos en el desarrollo de habilidades y competencias importantes para su futuro personal y profesional.

En resumen, este plan de intervención ha buscado fortalecer la labor docente y mejorar el aprendizaje de los alumnos y las alumnas de las salas de 4 y 5 del Nivel Inicial en el Instituto Santa Ana a través de la capacitación en gamificación. Se ha evaluado de manera integral, identificando limitaciones y fortalezas, y se ha argumentado la importancia de utilizar las TIC de manera efectiva. Se recomienda continuar explorando nuevas estrategias y enfoques en línea con las necesidades identificadas para seguir promoviendo la calidad educativa en la institución.

Referencias.

- ✓ Aguaded, I., y Cabero, J. (2014). Avances y retos en la promoción de la innovación didáctica con las tecnologías emergentes e interactivas. *Educar (Especial 30 Aniversario)*, pp. 67–83. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.691>
- ✓ Almiron, M. E. y Porro, S. (2014). Los docentes en la Sociedad de la Información: reconfiguración de roles y nuevas problemáticas. *Revista Iberoamericana de Informática Educativa Número 19*, pp 17-31. Asociación para el Desarrollo de la Informática Educativa.
- ✓ Almonte, M., & Bravo, J. (2016). Gamificación y e- learning. *Tecnología ciencia educación*, 60. DOI: <https://doi.org/10.51302/tce.2016.78>
- ✓ Batista, M. A., Celso, V. E. y Usubiaga, G.G. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Coordinado por Viviana Minzi. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- ✓ Dickey, MD (2005). Involucrar por diseño: cómo las estrategias de participación en juegos de computadora y videojuegos populares pueden informar el diseño instruccional. *Educación Capacitación Investigación y Desarrollo*, 53 (2), 67-83)
- ✓ Glover, I. (2013) Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. In: *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia*,

- Hypermedia and Telecommunications 2013. AACE, Chesapeake, VA, 1999-2008. ISBN 9781939797032.
- ✓ Lion C. & Perosi V. (2019) Didáctica Lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender. Buenos Aires. Noveduc libros del Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico. Capítulo 2. Los videojuegos como puentes para enseñar y aprender en el Nivel Inicial.
 - ✓ Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.*, 44, 1-17. DOI: <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
 - ✓ Peres, W. y Hilbert, M. (2009). La sociedad de la información en América Latina y el Caribe. Desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) Santiago de Chile.
 - ✓ UES 21, 2019 S.F. Módulo 0 Plan de Intervención. Unidad Educativa Santa Ana.
 - ✓ UES 21, 2019 La evaluación del aprendizaje Módulo 2. Lectura 1. La intención de la evaluación. Lección 2. Funciones de la evaluación p. 4

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

- ✓ Vallejo Valdivieso, P. A., Zambrano Pincay, G., Vallejo Pilligua, P. Y., & Bravo Cedeño, G. M. (2019). Importancia del Conectivismo en la inclusión para mejorar la Calidad Educativa ante la tecnología moderna. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(8), 523–543. DOI: <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.297>

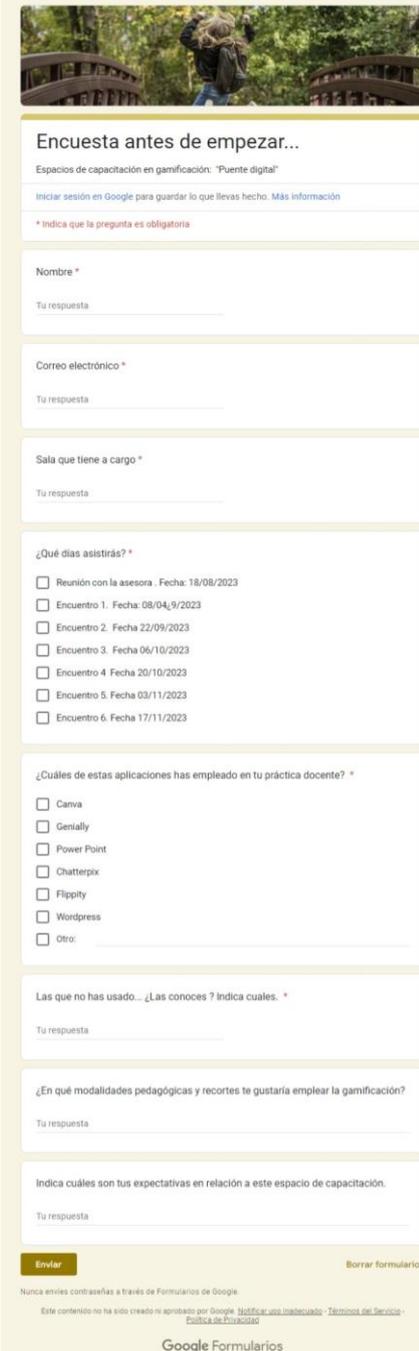
Anexos

Fase 1: Presentación:

Reunión con el equipo directivo y docente de las salas de 4 y 5:

Encuesta antes de empezar los encuentros de capacitación:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdOJMcBzfQjy6g40OoYb6kDkZoROu-R9HHghs9pt74cVnu1wQ/viewform?usp=sf_link (elaboración propia)



Encuesta antes de empezar...
Espacios de capacitación en gamificación: "Puente digital"

Iniciar sesión en Google para guardar lo que llevas hecho. Más información

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre *

Tu respuesta

Correo electrónico *

Tu respuesta

Sala que tiene a cargo *

Tu respuesta

¿Qué días asistirás? *

Reunión con la asesora. Fecha: 18/08/2023

Encuentro 1. Fecha: 08/04/9/2023

Encuentro 2. Fecha 22/09/2023

Encuentro 3. Fecha 06/10/2023

Encuentro 4 Fecha 20/10/2023

Encuentro 5. Fecha 03/11/2023

Encuentro 6. Fecha 17/11/2023

¿Cuáles de estas aplicaciones has empleado en tu práctica docente? *

Canva

Genially

Power Point

Chatterpix

Flippity

Wordpress

Otro: _____

Las que no has usado... ¿Las conoces? Indica cuales. *

Tu respuesta

¿En qué modalidades pedagógicas y recortes te gustaría emplear la gamificación?

Tu respuesta

Indica cuáles son tus expectativas en relación a este espacio de capacitación.

Tu respuesta

Enviar Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar un problema](#) - [Términos de Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

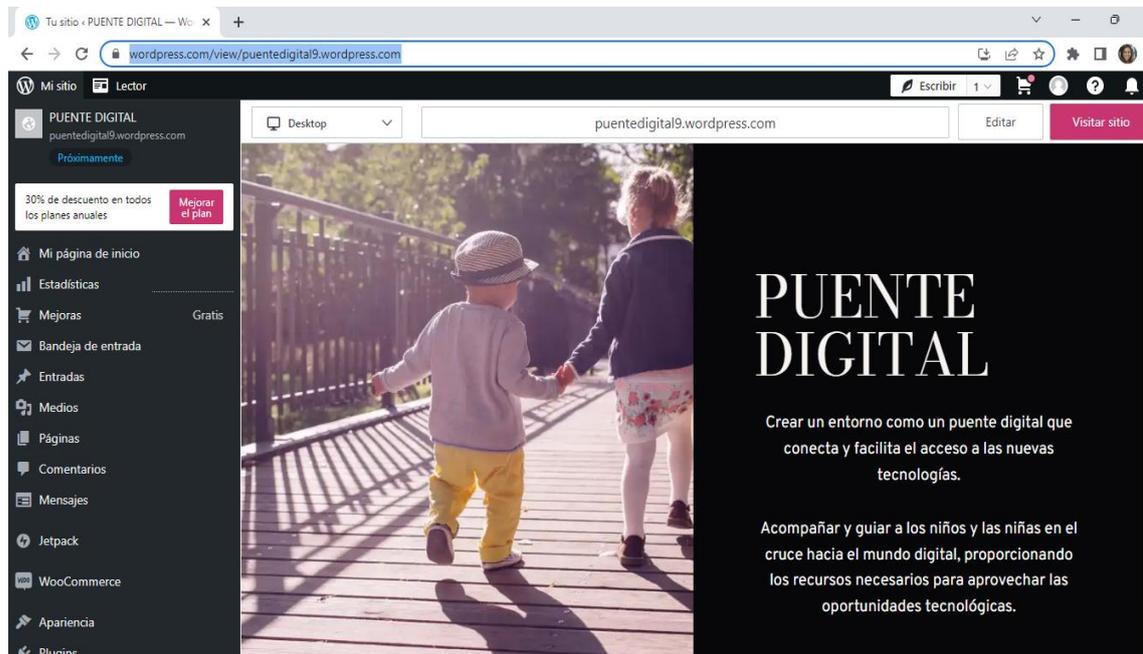
Google Formularios

Fase 2: Capacitación:

Encuentro 1:

Blog “Puente digital”:

<https://wordpress.com/view/puentedigital9.wordpress.com> (elaboración propia)



Fase 2: Capacitación:

Encuentro 2:

Videos tutoriales del uso de Genially:

Cómo usar Genially: primeros pasos. Genially, 2022. Recuperado el 26/06/2023:

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

Imagen interactiva hecha con Genially :

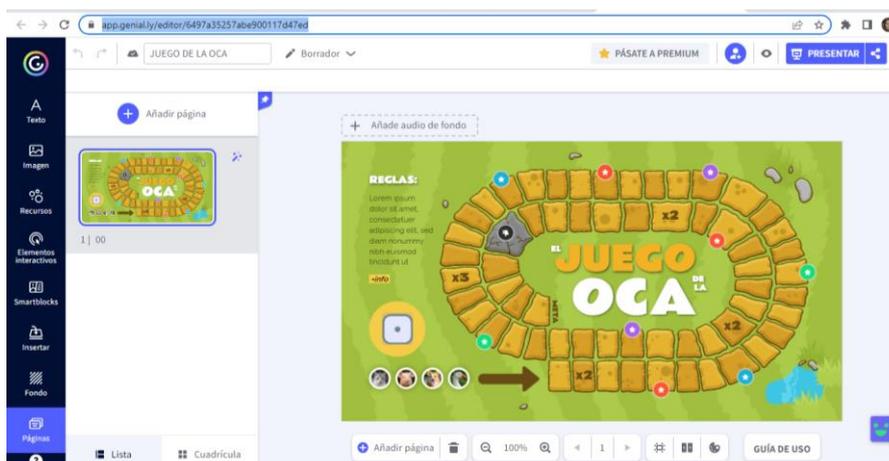
<https://view.genial.ly/5f9782ae6f71d60cf9f878d1/interactive-image-juegos-con-henry-henry-tomi-y-craff> (elaboración propia)



Plantilla para armar juego de recorrido en Genially:

Recuperado el 26/06/2023:

<https://app.genial.ly/editor/6497a35257abe900117d47ed>



Encuentro 3:

Tutorial de cómo hacer un memotest en Power Point: Aprende a Hacer tu propio MEMOTEST en PowerPoint - Code and Play. 2021. Recuperado el 26/06/2023 de: <https://www.youtube.com/watch?v=zXw3F2grNKU>

Link con el Memotest de Monstruos: <https://youtu.be/GZVUuCxT9HM>

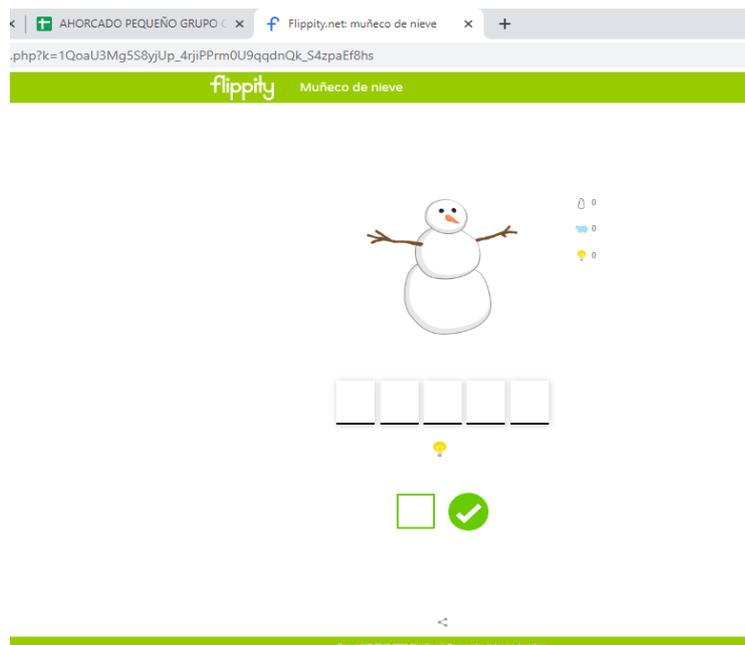
(elaboración propia)

Encuentro 4:

Juego de Flippity :

https://www.flippity.net/sm.php?k=1QoaU3Mg5S8yjUp_4rjiPPrm0U9qqdnQk_S4zpaEf8hs

[8hs](#) (elaboración propia)



Encuentro 4:

Monstruo animado con Chatterpix: <https://youtube.com/shorts/15tC9UOv50g>

Fase 3: Cierre y evaluación:

Encuentro 6:

Modelos de insignia para el equipo ganador (elaboración propia)



Formulario de valoración de los encuentros de capacitación:

<https://docs.google.com/forms/d/1BxQBVmGpjaxa6rRmLqtsyw97Tde7WrhGcFlIIRHr1>

[Ts4/viewform?pli=1&pli=1&edit_requested=true](#) (elaboración propia)



Valoración de los encuentros de capacitación "Puente digital"

Te pedo que me envíes tus reflexiones y valoración sobre los espacios de capacitación en generalización en los que participaste, tu opinión me permite poder seguir mejorando! Muchas gracias.

Iniciar sesión en Google para guardar lo que llevas hecho. Más información.

** Indica que la pregunta es obligatoria*

Nombre del curso *

Tu respuesta

Asesora *

Tu respuesta

Nivel de satisfacción *

	Deficiente	Medio	Satisfactorio	Muy bueno	Excelente
Nivel de satisfacción según las expectativas y lo brindado en relación a conocimiento y habilidades. Montañas	<input type="radio"/>				

Conocimientos adquiridos

	Deficiente	Medio	Satisfactorio	Muy bueno	Excelente
Nivel de habilidades o conocimientos al principio de los encuentros	<input type="radio"/>				
Nivel de habilidades o conocimientos al final de los encuentros	<input type="radio"/>				
Nivel de habilidades o conocimientos necesarios para completar los encuentros	<input type="radio"/>				

Habilidades y dedicación de la asesora

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Las explicaciones eran claras y estaban bien estructuradas	<input type="radio"/>				
La asesora estimuló el interés de los y las docentes	<input type="radio"/>				
La asesora administró bien los tiempos	<input type="radio"/>				
La asesora se mostró atenta y dispuesta a guiar y acompañar	<input type="radio"/>				
El contenido que brindó fue de interés y utilidad	<input type="radio"/>				
La asesora fomentó participación activa de los y las docentes	<input type="radio"/>				
Fila 7	<input type="radio"/>				

Contenido de los espacios de capacitación

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Los objetivos de la capacitación estaban claros	<input type="radio"/>				
El contenido de los encuentros estaban bien organizados y planificados	<input type="radio"/>				
La carga de trabajo de los encuentros fue la adecuada	<input type="radio"/>				
Los alumnos pudieron participar activamente en el curso	<input type="radio"/>				
Considera que el contenido fue innovador e innovador	<input type="radio"/>				

¿Qué aspectos de los espacios de capacitación te resultaron más innovadores?

Tu respuesta

¿Cómo mejoraras los encuentros?

Tu respuesta

Enviar **Borrar formulario**

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Ver todas las políticas](#) [Terminos de Servicio](#) [Política de Privacidad](#)

Google Formularios