



UNIVERSIDAD SIGLO 21
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
TRABAJO FINAL DE GRADO
PLAN DE INTERVENCIÓN:
MODELOS DE APRENDIZAJES INNOVADORES
UNIDAD EDUCATIVA " MARYLAND "

**Gamificación de secuencias didácticas con Kahoot para el segundo ciclo del
Primario**

Autora: Norma Ester Castillo

DNI: 22.863980

Legajo: VEDU016746

Tutora: Sandra del Valle Soria

La Quiaca-Jujuy, 13 de noviembre de 2022

Índice

Resumen	1
Introducción	2
Capítulo 1	4
1.1. Presentación de la línea temática: Modelos de aprendizajes innovadores.....	4
1.2. Síntesis de la institución	6
Datos generales	6
Historia	6
Misión	7
Visión.....	8
Valores de la escuela	8
Recursos	8
Organigrama	8
1.3. Identificación de la necesidad.....	9
Capítulo 2	11
2.1. Objetivos del plan de intervención	11
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos	11
2.2. Justificación	12
2.3. Marco teórico	14
Capítulo 3	21
3.1. Plan de trabajo	21
Actividades previas a los encuentros	21
Actividades de los encuentros	22
3.2. Cronograma	27
3.3. Recursos	28
3.4. Presupuesto	29
3.5. Evaluación	29
Capítulo 4.....	31
4.1. Resultados esperados	31
4.2. Conclusión	33
Referencias	35
Anexos	38

Resumen

Este plan de intervención ha sido elaborado para dar respuesta a la problemática de falta de incorporación significativa de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las distintas áreas curriculares, de la Unidad Educativa Maryland, de Villa Allende, Córdoba. El mismo, se ha fijado como objetivo: capacitar en la implementación de las TIC a través del modelo de gamificación como recurso didáctico para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación destinado a docentes del segundo ciclo, del nivel primario, con el fin de desarrollar competencias digitales.

Por ello, se aborda desde la metodología de talleres donde se trabaja la planificación de secuencias didácticas integradas y la construcción de contenidos a través de la gamificación con Kahoot. En los distintos talleres se experimenta la ludificación con este software con el propósito de que adquieran práctica en el uso y vivencien beneficios que esta metodología activa aporta al aprendizaje para generar un cambio de actitud.

Esta propuesta tiene un enfoque constructivista, siendo así que con su implementación se espera que los docentes modifiquen sus prácticas incorporando la gamificación con Kahoot en algunas actividades de enseñanza y sobre todo realicen la evaluación formativa de secuencias didácticas integradas mediante el juego. Asimismo, sean capaces de construir sus propios modelos innovadores desde un trabajo colaborativo y en equipo. También, se espera que los alumnos construyan aprendizajes significativos al incrementar su motivación, curiosidad, participación crítica y activa al aprender mediante experiencias significativas.

Palabras claves: capacitación docente, gamificación, Kahoot

Introducción

Este plan de intervención denominado “Gamificación de secuencias didácticas con Kahoot” aborda la capacitación docente del segundo ciclo del Nivel Primario, de la Unidad Educativa Maryland, de la ciudad de Villa Allende, de la provincia de Córdoba, Argentina. Se organiza en cuatro capítulos:

En el capítulo 1, se presenta la línea temática “Modelos de aprendizajes innovadores” que busca atender a nuevos desafíos de la educación como es la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje desde el enfoque constructivista y de metodologías activas. La cual responde al diagnóstico de la institución realizado a partir de fuentes secundarias que comprende: historia de la escuela, sus objetivos, la misión y visión, valores, perfil de alumnos, y a la delimitación de la necesidad objeto de intervención que busca proponer un cambio en la mirada que posee la unidad educativa Maryland con respecto a las TIC.

En el capítulo 2, se detallan los objetivos generales y específicos que establecen y delimitan las metas a alcanzar a través de metodologías y de acciones concretas a desarrollar. También con en este apartado se realiza la justificación de la problemática que se aborda y se elabora el marco teórico que sirve de sustento del enfoque, metodologías y actividades con las que se programan en el plan de intervención.

En el capítulo 3, se planifican cuatro talleres de gamificación de la enseñanza y la evaluación a desarrollar en la capacitación docente, detallando en cada uno de los encuentros los temas a tratar, actividades con sus respectivas consignas, y cronograma de ejecución. También se puntualizan las herramientas digitales a utilizar, los recursos necesarios, la evaluación, y el presupuesto a invertir para la asesoría pedagógica del plan.

En el capítulo 4, se exponen los resultados esperados y las conclusiones finales de la elaboración de este plan de intervención.

El diseño del plan de trabajo se respalda en experiencia de gamificación de la enseñanza y aprendizaje realizado por la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad Central de Cataluña, desde la cátedra de “serious games” “Aprender a diseñar diseñando y jugando”. Se trata de un taller de diseño, que sostiene que la gamificación es un modelo de innovación, de metodología activa (Contreras Espinosa y Eguía, 2017). También en aportes de la investigación empírica realizada por Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita y Bracero-Huertas (2021), que han puesto de relieve que Kahoot es una importante y potente herramienta digital, que a través del aprendizaje basado en el juego logra que los estudiantes aprendan temas nuevos o repase otros ya aprendidos.

Con el desarrollo del plan de intervención se busca promover la implementación de la gamificación en la enseñanza y la evaluación mediada por las TIC de forma innovadora para enriquecer las prácticas docentes y reflexionar acerca de la importancia de ofrecer experiencias educativas para la construcción de aprendizajes significativos, contextualizados por parte de los alumnos como ciudadanos de la sociedad de la información y del conocimiento.

Capítulo 1

1. Presentación de la Línea Temática

Este plan de intervención aborda la línea temática “Modelos de aprendizajes innovadores” (Universidad Siglo 21, 2019 a) y se relaciona con la Institución Educativa Maryland, debido a su necesidad de implementar un proyecto institucional articulado para superar dificultades de alfabetización en sus tres niveles de educación mediante la incorporación de modelos y recursos innovadores.

El término modelos hace referencia a un sistema sintético en el cual convergen varias teorías pedagógicas con el propósito de implementar las mismas en el proceso educativo con el objetivo de ajustarse a las necesidades de la época y promover un cambio en la educación. En tal sentido, los modelos de aprendizajes innovadores buscan satisfacer las demandas de una sociedad que ha avanzado a la par de las transformaciones sociales, tratando de adecuar los métodos, los espacios, las estrategias y los recursos de enseñanza de manera tal, que los estudiantes puedan construir su conocimiento de manera activa y donde sean los verdaderos protagonistas de su aprendizaje. Además, estos modelos responden a un aprendizaje contextualizado que permite el entendimiento de los fenómenos o conceptos a través de hechos reales (Ramírez, 2015).

Algunos de los modelos son: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aula Invertida (Flipped Learning), Aprendizaje Cooperativo, Gamificación, Pensamiento de Diseño (Design Thinking), Pensamiento Computacional, Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning), enfoque STEAM, entre otros.

Estos modelos innovadores de aprendizajes incorporan las TIC para enseñar y aprender, para lo cual es necesario que los docentes conozcan cuál es su rol en el desafío de emprender las TIC. Aprender para luego enseñar. Enseñar con TIC requiere, de parte

del docente, búsqueda, exploración, capacitación y, sobre todo, apertura a lo nuevo. A su vez exige una postura crítica que le permita discernir qué cambios valen la pena ser transitados (Directores que Hacen Escuela, 2015).

La tecnología educativa no es sólo usar computadoras, sino cambiar la forma de enseñar y aprender, manejar de otra manera la información y transformar las prácticas de enseñanza [...] tiene que ver con la búsqueda de innovación en la enseñanza, la introducción de nuevos lenguajes, la transformación de la lectura y de la escritura, la revisión de los modos de producción de la cultura en la actualidad, las nuevas formas de participar y ser ciudadano crítico y participativo (Castaño, Maiz, Palacio, y Villaroel, 2008, p. 17).

De acuerdo con Lévy (2007), es imposible separar lo humano de su entorno material ni de los signos e imágenes a través de los cuales dan sentido a su vida y a su mundo. Por lo mismo, no se puede separar el mundo material y aún menos su parte artificial de las ideas a través de las que los objetos técnicos son concebidos y utilizados, ni de los humanos que los inventan, los producen y se sirven de ellos.

Tal como lo propone Posada Prieto (2017):

Los talleres de TIC para la formación del alumnado y profesorado de los centros educativos tienen como propósito impulsar la integración educativa de las tecnologías emergentes en el aula, en el hogar y en la sociedad en general, a través de una amplia oferta de talleres de TIC pensados para el alumnado de distintos niveles educativos (p.3).

Por todo lo dicho, es importante que los estudiantes transiten procesos de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de los recursos innovadores, tanto como medio de

motivación, de aprendizaje y de evaluación. En síntesis, como medio de alfabetización en la era digital y de metodologías como es el taller.

1.2. Síntesis de la Institución

A partir de la información proporcionada por el portal oficial de la Institución Educativa, se pudieron establecer los siguientes datos.

Datos generales

Tabla 1. *Datos de la Unidad Educativa Maryland*

Nombre completo	Unidad Educativa Maryland
Sector	Privado- Laico
Orientación	Comunicación- Lengua Extranjera
Jurisdicción	Córdoba
Departamento	Colón
Localidad	Villa Allende
Domicilio	Güemes 702. Córdoba. Villa Allende
Teléfonos	(03543) 432239/433629/435656
Página web	www.maryland.edu.ar
mail de referencia	administración@maryland.edu.ar

Fuente: Elaboración propia, 2022.

Historia

La Unidad Educativa Maryland tiene su origen en el año 1994, cuando Marga de Maurel, Nancy Goico y Marta Carry comenzaron con las gestiones pertinentes para fundar una escuela.

En septiembre de ese mismo año, el grupo societario, que integró Dolly Arias, organizó las primeras reuniones destinadas a presentar el proyecto a la sociedad de Villa Allende y a convocar a las personas para la puesta en marcha de ese proyecto. Algunas

de ellas aún pertenecen a la institución, como las maestras de jardín, Viviana y Bettina, y Eduardo, encargado de mantenimiento.

En sus comienzos (1994), la planta funcional y las divisiones estaban conformadas del siguiente modo:

- Una directora unificada y 12 docentes.
- Sala de 5 (1 sección).
- Primer grado (1 sección).
- Segundo grado (1 sección).
- Tercer grado (1 sección).

Contaban con un total de 50 alumnos en todas las divisiones.

En la actualidad, cuenta con tres niveles: nivel inicial, nivel primario y nivel medio, y con dos secciones por cada curso, que funcionan por la mañana con opción de doble turno (no obligatorio) en Formación Opcional de Lengua Inglesa. Desde su inicio tiene una fuerte la orientación en Comunicación, siendo que sus organizadores partieron de la premisa de crear un centro educativo que promoviera valores y comportamientos, tales como la tolerancia, la solidaridad y la participación, y que además de ofreciera la posibilidad de acceder a una modalidad bilingüe del idioma inglés a los estudiantes. Para ello crearon un contra turno no obligatorio que denominaron F.O.L.I.: Formación opcional de Lengua Inglesa, que se extiende desde el horario de salida de cada nivel hasta 3 horas después (Universidad Siglo 21, 2019 b, pp. 28-29).

Misión

La Unidad Educativa Maryland tiene como misión: Educar y formar integralmente a estudiantes, posibilitando desarrollar las competencias que exige la sociedad actual, integrando los valores y la cultura por medio de la razón para descubrir

y vivenciar la vocación de servicio en el ámbito socio-cultural que cada uno integra; formando personas conscientes, competentes y solidarias (Universidad Siglo 21, 2019 b, p. 32).

Visión

La visión de la institución es desarrollar una formación educativa innovadora y de calidad para los educandos, favoreciendo a su formación integral con fuerte orientación en Comunicación y formación de Lengua Inglesa. A partir de la reflexión y de un trabajo articulado de sus educadores (Universidad Siglo 21, 2019 b, p. 31)

Valores de la Escuela

La Institución Educativa Maryland se funda en valores como la autonomía, coherencia, compromiso, creatividad, integridad, libertad, conocimiento, proactividad, respeto, equidad, responsabilidad, y servicio. Valores que alientan a desarrollar en la comunidad educativa y, a través de sus estudiantes extenderlos a la sociedad (Universidad Siglo 21, 2019 b).

Recursos

Nivel inicial y nivel primario: La escuela posee una sala de informática que cuenta con 20 computadoras conectadas en red, Internet con banda ancha en todas las pcs, un cañón y aire acondicionado.

En el Nivel Medio: los alumnos trabajan con una Aula Virtual, con 35 notebooks conectada a la red de la escuela y a Internet para trabajar en el aula.

Cada aula posee una pizarra táctil para el uso en las distintas asignaturas.

Organigrama

Ésta unidad educativa presenta el siguiente organigrama:

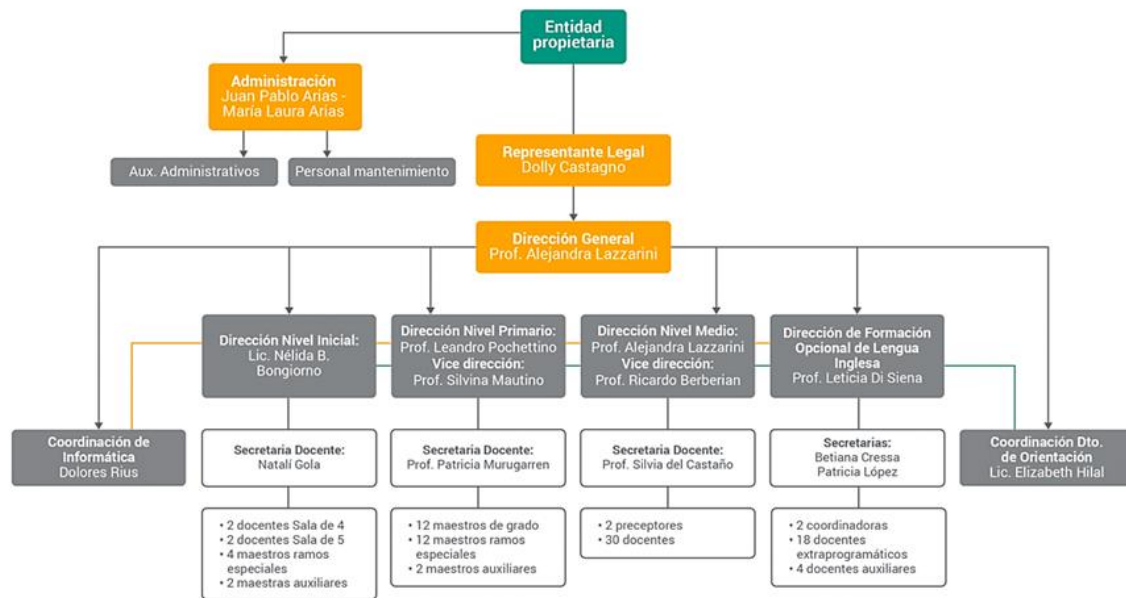


Figura 1. Organigrama Unidad Educativa Maryland. Fuente: Universidad Siglo 21, 2019 b.

1.3. Identificación de la Necesidad

En función del relevamiento de información de la Unidad Educativa Maryland, material proporcionado por la Universidad Siglo 21, se detecta que presenta problemas de alfabetización. Lo cual se lee en su Plan de Mejora: Tareas de Articulación Institucional “ el proyecto de alfabetización con foco en la comprensión lectora (articulación de prácticas de oralidad, lectura y escritura). Este proyecto está escrito para el nivel inicial y se encuentra en vías de elaboración para el nivel primario y el secundario” (Universidad Siglo 21, 2019 b, p.1).

Dicha problemática se confirma en su Programa Institucional de alfabetización donde reflexiona en relación a la alfabetización digital:

El cambio sustancial e importantísimo en los requerimientos de la alfabetización que vienen del contexto, de lo extraescolar, los cuales la escuela no siempre toma o pondera al interior. Un mundo complejo con

fuertes y veloces avances tecnológicos, donde el uso de la información se acrecienta de manera vertiginosa, donde carteles instructivos y máquinas nos dicen qué hacer y cómo nos obliga a pensar si estamos alfabetizados [...]” (Universidad Siglo 21, 2019 b, p.81).

De igual manera, la Unidad Educativa Maryland reconoce que sólo la formación docente en el uso de las TIC garantizará superar su necesidad de alfabetización:

Se hace necesario pensar que un proyecto institucional de alfabetización debe ir acompañado de una política de formación permanente que asegure esas prácticas por parte de los docentes y la concepción de una escuela como una comunidad activa de lectores y escritores (Universidad Siglo 21, 2019b, p. 83).

Así mismo, plantea la incorporación de la tecnología y formación docente pero no dice como abordará la implementación desde sus “Proyectos curriculares 1 y 2 de Nivel Primario” (p.70ad.), ni en su Programa de capacitación docente y directivo (p.88).

Por lo expuesto se considera necesario brindar una capacitación docente en la línea temática “Modelos de Aprendizaje innovadores”, el uso de las TIC, en la enseñanza del segundo ciclo, del Nivel Primario para superar dificultades de alfabetización, desde un trabajo colaborativo y cooperativo y de la incorporación estratégica de las TIC que posibilite a los estudiantes no sólo hacer uso para entretenerse, comunicarse sino también construir saberes curriculares como medio para desarrollar competencias y producir conocimientos superando así los problemas de alfabetización en la Unidad Educativa Maryland.

Capítulo 2

2.1. Objetivos del plan de intervención

Objetivo general

- Capacitar en la implementación de las TIC a través del modelo de gamificación como recurso didáctico para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación a docentes del segundo ciclo, del nivel primario, de la Unidad Educativa Maryland, de Villa Allende, provincia de Córdoba, al inicio del año 2023 con el fin de desarrollar competencias digitales.

Objetivos Específicos

- Realizar cuatro talleres virtuales de formación docentes del segundo ciclo, del nivel primario, para capacitar en el manejo de la herramienta lúdica “Kahoot” a fines que sea incorporada en las clases como medio de aprendizaje y motivación del estudiantado.
- Planificar una secuencia didáctica integrada para el segundo ciclo como medio para iniciar la innovación educativa, mediante la gamificación al incorporar elementos propios del juego como la mecánica, la dinámica y la estética contribuirá a mejorar la actitud y el aprendizaje de los alumnos.
- Diseñar y producir juegos utilizando el software de Kahoot, para enseñar y evaluar a partir de los contenidos curriculares abordados en las secuencias didácticas para alumnos de segundo ciclo, del nivel primario.

2.2. Justificación

El fenómeno evolutivo de las TIC, según Dussel y Quevedo (2010), impacta a la educación y a la cultura de forma globalizada y, en consecuencia, genera cambios en las estructuras de valores, creencia, ideologías, en las instituciones y en la forma de hacer las cosas. Incluyendo, transformaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje y el rol del docente en el mismo (p.17).

En esa línea, en el ámbito internacional, múltiples estudios analizan y evalúan el impacto que tienen las denominadas tecnologías de la información y comunicación (TIC) sobre la enseñanza y sobre la innovación pedagógica en las escuelas, que obran en los antecedentes de la investigación de Area Moreira (2010), “El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos” “Proyecto Medusa”. En coincidencia con este último, sostienen que estas se focalizan más en la disposición de los recursos tecnológicos y que no existe un óptimo aprovechamiento de los mismos, por lo que la innovación se da en menor medida en los procesos pedagógicos.

Así mismo, no es productivo seguir con un modelo tradicional de enseñanza sin considerar a la población destinataria. Nativos digitales, que asisten al Nivel Primario, que están familiarizados con dispositivos tecnológicos, que han incorporado otra lógica de aprendizaje, de pensar, de comunicarse, etc. Por otro lado, las instituciones escolares no pueden quedar al margen de los cambios que han generado las TIC.

Por lo expuesto, es necesario capacitar a los docentes del segundo ciclo, del Nivel Primario, de la Unidad Educativa Maryland, en el uso de las TIC, desde el modelo de gamificación, a través de la herramienta lúdica “Kahoot” para la generación de recursos didácticos mediados por los saberes curriculares tanto para la enseñanza, la evaluación y comunicación de saberes construidos tanto por los/as educadores/as

y los estudiantes a partir del trabajo con la metodología de diversificación de consignas que da a los educandos, la posibilidad de usar las TIC de manera creativa para comunicar los saberes construidos y a la vez como medio para el desarrollo de capacidades que demanda la sociedad del siglo 21.

La investigación empírica realizada por Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita y Bracero-Huertas (2021), ha demostrado que:

El software Kahoot es una importante y potente herramienta digital, que a través del aprendizaje basado en el juego logra que el estudiantado aprenda temas nuevos o repase otros ya aprendidos. Aquí yace la importancia del uso de estos recursos TIC en los salones de clase, dada la flexibilidad que presentan. Como así también, este software produce motivación al usarlo en el salón de clase (p.12).

Igualmente, existen muchos trabajos de investigación sobre gamificación y publicaciones de experiencias. Una de ellas, un antecedente importante del modelo de enseñanza y aprendizaje por gamificación es: “Experiencias de gamificación en las aulas”, realizado por la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad Central de Cataluña, desde la cátedra de “serious games” “Aprender a diseñar diseñando y jugando” es un taller de diseño, que sostiene que la gamificación es un modelo de innovación, de la metodología activa (Contreras Espinosa y Eguia, 2017).

Por último, la propuesta de intervención también es respaldada por Marchesi (2021) en coincidencia con Díaz Barriga (2013), que afirman que la clave del éxito para un proyecto de inclusión de las tecnologías es la capacitación docente. Sin previa instrucción no será efectiva la aplicación de nuevas tecnologías en el aula ni los cambios

en la infraestructura que se puedan realizar. De nada servirá invertir en recursos y materiales si no van a ser utilizados de forma eficaz.

2.3. Marco teórico

Este recorrido teórico/conceptual ahonda sobre teorías, concepciones e información relevante que sustenta y pone en relación la línea temática seleccionada con el problema/necesidad que es objeto de intervención en la Unidad Educativa Maryland.

La innovación educativa se basa en la creatividad de los procesos y en el diseño de nuevas líneas de acción, que optimicen las decisiones y mejoren las prácticas áulicas al atender las demandas de la sociedad e incorporar la tecnología que ésta produce desde:

Un enfoque en términos de relación con el saber, que entiende que no puede separar las disposiciones psíquicas del sujeto, su deseo y su socialización en el análisis de adquisición de su conocimiento. Así indagar sobre las formas en que el ser humano aprende con el fin de apropiarse de un mundo tan heterogéneo y cambiante, es necesario para reflexionar sobre cómo alfabetizar a los niños y jóvenes que no saben cómo navegar en un océano de información capaz de ahogarlos en la frustración (Salinas Martínez, 2019, p.10).

Según Nominó y Sigalés (2016), “la innovación debe ir de la mano de la identificación clara del tipo de aprendizaje que queremos generar en el alumnado y de la selección de la mejor solución tecnológica”. Para ello, suministra una versión actualizada de la “Taxonomía de Bloom, que atiende a los nuevos comportamientos, acciones y oportunidades de aprendizaje que aparecen a medida que las TIC avanzan y se vuelven más omnipresentes en las aulas y las programaciones didácticas”. Esta taxonomía para la

era digital no se enfoca exclusivamente a las herramientas o recursos digitales, sino a la forma de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y, sobre todo, a aportar a los docentes una guía para saber posicionar y motorizar qué habilidades de pensamiento ponemos en marcha cuando planificamos y programamos las actividades en el aula y los recursos digitales asociados a las demandas de aprendizaje (p. 209-212).

Este plan de intervención concibe el aprendizaje digital desde la teoría cognitivista y constructivista. Corrientes pedagógicas contemporáneas que surgen como consecuencia de las preocupaciones de la época por discernir los problemas de la formación del conocimiento en el ser humano y se fundan en los escritos de escritores como (Vygotsky, 1978; Piaget, 1981; o Bruner, 1997).

Según estos autores, el alumno constituye un elemento activo en la construcción de su propio aprendizaje, que se parte de los conocimientos previos para construir los nuevos. Proceso en el que el docente ejerce un papel fundamental, el de andamiaje y en dicho proceso constructivo el alumno sistematiza, selecciona, organiza y transforma la nueva información, adaptándola a su contexto y estos nuevos aprendizajes resultarán fundamentales para las nuevas transformaciones.

Esta construcción de conocimientos, tiene lugar en el contexto de una enseñanza poderosa, que plantea Maggio (2012), como aquella que explora en la práctica, creando una propuesta original que nos transforma como sujetos y cuyas huellas permanecen, con clases en las que los estudiantes sienten que no salen de ellas tal y como habían ingresado, relacionada con aquello que perdura en el recuerdo. Se trata de un enfoque teórico actual, construido en el presente, que recoge temas que tienen que ver con el contexto, con lo que sucede en la realidad más allá del espacio de la práctica de la enseñanza.

Determinado el tipo de aprendizaje que se busca lograr, se considera apropiado la inclusión de las TIC a través de modelos de gamificación que favorecen a la construcción del aprendizaje significativo.

Existen numerosos conceptos de gamificación, dada su claridad se toma la definición de Teixes (2015), quien considera que “la gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámica, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para consecución de objetivos concretos” (pág. 18).

En relación al planteamiento de Teixes, Lévy (2007), entiende que se debe considerar al sujeto situado en la cibercultura “se desarrolla conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio” el cual viene dado por las infraestructuras materiales de las redes de ordenadores y demás artefactos electrónicos, las correspondientes TIC y las informaciones y comunicaciones digitales contenidas y mediadas por dichos dispositivos (p.3).

El sector educativo es uno de los más afectados y al no seguir el ritmo de los nuevos avances en las tecnologías de la información y comunicación, que afecta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Maggio (2012):

Los escenarios de la contemporaneidad, las tecnologías de la información y las comunicaciones, entramadas con la cultura y el conocimiento; generan hoy más que nunca posibilidades ricas y diversas para la enseñanza poderosa. Enseñar aprovechando estas enormes oportunidades implica pensar, especialmente, en su sentido didáctico, de manera tal de acercarnos a la creación de propuestas originales clase a clase, a la enseñanza de abordajes teóricos actuales, a planteos que permitan pensar

al modo de la disciplina, a mirar en perspectiva y conmover a nuestros alumnos, a la vez de dejar huellas perdurables. (Maggio, 2012, p.65).

La escuela necesita incorporar nuevos métodos de la era digital e innovar. Al respecto, la investigación realizada por Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita y Bracero-Huertas (2021), demuestran que la

Gamificación es un recurso potente, siendo que se caracteriza por la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes. Y recurre al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en los estudiantes con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos (p.5).

Este modelo de aprendizaje aborda el juego desde la concepción pedagógica. Los juegos didácticos son elaborados por los y las educadores/as con fines educativos, no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir, ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo mediante el método del juego. Estos juegos se utilizan fundamentalmente en el trabajo con niños/adolescentes, ejemplo rompecabezas, juegos de memoria, búsqueda en lectura: sinónimo y antónimos, etc.

La gamificación favorece el aprendizaje y el rendimiento académico. Entre los beneficios que aporta al proceso educativo, la fundación AQUAe (s.f.) acerca algunas que demuestran la eficacia de este método:

- a. Aumenta la motivación hacia el aprendizaje.
- b. Enfrenta al alumno con diferentes niveles de dificultad.

- c. Favorece el conocimiento.
- d. Crece la atención y la concentración.
- e. Optimiza el rendimiento académico.
- f. Mejora la lógica y las estrategias para la resolución de problemas.
- g. Hace más divertidas las asignaturas.
- h. Fomenta el uso de las nuevas tecnologías. (pp.1-3).

La publicación 15 de “Experiencias de gamificación en las aulas”, realizada por la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad Central de Cataluña, desde la cátedra de “serious games”, “Aprender a diseñar diseñando y jugando”, y de otros talleres-seminarios, aporta teoría y práctica para la implementación de dicha metodología activa.

En esa publicación los catedráticos describen la implementación de la metodología argumentándola desde autores que investigan la gamificación. De las estrategias gamificadas sostienen:

En el contexto educativo los elementos más utilizados son los estados visuales - puntos, insignias, niveles, barras de progreso - (Lee y Hammer, 2011), la competición y cooperación con la idea de recurrir a un compromiso social (Zichermann y Cunningham, 2011), la libertad de elección (Lee y Hammer, 2011; Deterding, 2013), la libertad de fracasar (Kapp, 2012), y la retroalimentación o feedback en un tiempo breve (Kapp, 2012; Zichermann y Cunningham, 2011).

Todos los elementos son fundamentales en cualquier proceso de instrucción y/o aprendizaje. Existe otro elemento más: la narrativa. El

sistema podría contener una narrativa que permitiera la inmersión de los jugadores en cada una de las propuestas. La narrativa utilizada, debería de etiquetar a cada una de las actividades, elementos que marquen el estatus de los participantes y a los sistemas de evaluación de innovación, de la metodología activa (Contreras-Espinosa y Eguía, 2017, p. 14).

Así también, acercan pasos para gamificar, tomando los aportes de los autores Werbach y Hunter (2012), sostienen que hay seis pasos fundamentales para poder gamificar algo. En este caso se han adaptado al contexto educativo y son totalmente extrapolable a cualquier nivel. Estos son:

1. Definir los objetivos de la materia, así como la adquisición de competencias.
2. Predefinir las conductas de los factores humanos presentes (estudiantes y docentes).
3. Emplazar y etiquetar a los jugadores (para predefinir comportamientos y actuaciones).
4. Idear bucles de actividad.
5. Hacerlo divertido.
6. Implementar las herramientas apropiadas a cada momento (Contreras-Espinosa y Eguía, 2017, p.24).

Igualmente, se debe tener presente que la gamificación está diseñada con el objetivo de crear experiencias que tengan un valor real. Se realiza a partir de recursos físicos como son los textos impresos y digitales como la aplicación Kahoot.

En la actualidad existe herramientas que facilitan todo tipo de tareas, en el caso de la educación se tiene facilidades para conseguir información, comunicarse o incluso

realizar trabajos académicos. En el proceso enseñanza y aprendizaje se dispone de herramientas para tomar exámenes, enviar tareas y calificarlas. Una de estas es Kahoot, herramienta lúdica permite implementar una metodología de gamificación que da la posibilidad de realizar cuestionarios de forma dinámica.

Gallegos (2015), argumenta que:

Kahoot es una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula de clase. Generalmente un clima creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia del temor al qué dirán, un ambiente de trabajo en equipo y una atmósfera de camaradería; esta mezcla de elementos hace que la clase sea más placentera, menos aburrida y mucho más motivante (pág. 48).

Kahoot, fue creado por el profesor Alf Inge Wang, quién pensó en un ambiente educativo cómodo y divertido.

Para Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita y Bracero-Huertas (2021), es:

“una herramienta basada en el juego es más que un simple test online y tiene ciertas características que invitan al estudiantado a participar utilizando cualquier dispositivo móvil, de manera accesible y fácil de utilizar, tanto para el docente como para los alumnos” (p.4).

En tal sentido, Gallegos (2015) agrega que, “...el aprendizaje se activa, la gente se despierta y se aumenta la predisposición por aprender” (pág. 48).

Capítulo 3

3.1. Plan de trabajo

Esta propuesta de capacitación virtual destinada a docentes del segundo ciclo, del Nivel Primario de la escuela Maryland, sobre metodología de gamificación con Kahoot para la creación de recursos tanto de enseñanza como de evaluación de secuencias didácticas es un plan viable, por las fortalezas con las que cuenta la institución respecto a sus recursos materiales, espacios y personal docente soporte en tecnología educativa, quien cuenta con la calificación para la utilización de los recursos.

Así mismo, esta capacitación virtual que reúne a los docentes en la sala de informática de la Unidad Educativa, con la intención que funcione como una comunidad de aprendizaje, donde sus miembros colaboran entre sí en la solución de problemas, que en muchos casos presenta el uso de las TIC.

Actividades previas al inicio de las capacitaciones:

La capacitadora enviará un mail a la institución Educativa Maryland, solicitando reunión vía Zoom para presentar al equipo de gestión, el plan de intervención.

Entrega de invitaciones a los docentes destinatarios de la capacitación vía mail de la institución. Hacer Ctrl+clic ([Ver aquí](#)).

Los talleres sobre “Gamificación con Kahoot” se dictarán los días 20, 22, 24 y 27 de febrero del 2023, en las instalaciones del establecimiento, la sala de informática, en el turno mañana desde las 7:30 hasta las 9:45 hs.

La responsable de la capacitación es la asesora pedagógica Castillo Norma Ester que contará con un asistente en la sala de Zoom, que facilitará la interacción de los participantes de la capacitación y la colaboración del profesor de Informática de la Institución.

Actividades de los encuentros

Tabla 1. Especificación de actividades a realizar.

Objetivos/ Desarrollo de actividades/ Evaluación	Tiempo/ Recursos	Responsables
Encuentro N° 1		
<p>Objetivo: Ofrecer elementos teóricos, herramientas de gamificación y beneficios de su aplicación en el aula con soporte material elaborado en Canva. Guiar en el uso y creación una cuenta en la plataforma Kahoot.</p> <p>Momento de inicio: Apertura virtual del encuentro: Saludo a los docentes destinatarios de la capacitación, realizando una breve introducción sobre los talleres virtuales de gamificación con Kahoot. Registro de asistencia por el chat de la plataforma, citando su nombre y apellido, número de celular.</p> <p>Bienvenida a la capacitación en metodología de gamificación con Kahoot. Realizar la dinámica: “presentación por parejas”, ya que los docentes trabajan en la misma institución deberán elegir un colega y presentarlo y a su vez este les presentará dando datos personales, conocimientos o experiencias de enseñanza con gamificación.</p> <p>Momento de desarrollo: Realizar evaluación diagnóstica mediante una actividad lúdica con la aplicación de Kahoot, de diez preguntas de opción múltiple sobre gamificación Pasar por WhatsApp el link de un juego a los asistentes del curso (ver aquí). Captura anexo1. Comentario del juego, socializando los puntajes obtenidos, y las emociones experimentadas. Presentación de conceptos, herramientas de gamificación, haciendo foco en Kahoot, con recurso Canva compartiendo la pantalla de zoom. Captura anexo2. https://drive.google.com/open?id=1zPGf6gu1LruU1iO4cxewHbBtlpdQFDty&authuser=0 Realizar un coffee break.</p>	<p>Duración: 20 minutos</p> <p>Sala de informática.</p> <p>Computadoras para cada docente. video-conferencia Zoom</p> <p>Duración: 90 minutos</p> <p>Pantalla de Zoom</p> <p>Proyector y pizarra Duración: 15 minutos</p>	<p>Directora de Unidad Educativa Maryland</p> <p>Participantes</p> <p>Capacitadora</p> <p>Participantes</p> <p>Capacitadora</p> <p>Participantes</p> <p>Asistente Facilitador de la interacción en la sala de</p> <p>Capacitadora</p>

<p>Espacio interactivo respondiendo a consultas, realizando aclaraciones, etc., focalizando en la gamificación con Kahoot.</p> <p>Crear cuenta en Kahoot y explorar la plataforma de con la ayuda de este tutorial (ver aquí).</p> <p>Captura anexo3.</p> <p>Momento de cierre y evaluación del encuentro:</p> <p>Repetir el juego creado con el software Kahoot, para recoger los saberes logrados sobre la gamificación educativa al final de la jornada de capacitación, en el nivel clásico.</p> <p>Realizar puesta en común de puntaje obtenidos con entrega de medallas digitales a los tres puntajes más altos.</p> <p><u>Tarea para la casa:</u> leer el archivo pdf de “Experiencias de gamificación en el aula” para apropiarse de estrategias e incorporarlas en secuencias didácticas. Hacer Ctrl+clik (ver aquí).</p> <p>Captura en anexo 4.</p>	<p>Conexión a internet Computadoras</p> <p>Duración: 10 minutos Video tutorial de You Tube</p>	<p>Participantes Capacitadora</p> <p>Capacitador Participantes</p> <p>Capacitador</p>
Encuentro N° 2 La Diseño de secuencias didácticas incorporando la gamificación		
<p>Objetivo:</p> <p>Proponer experiencias de intervención didáctica mediadas por la gamificación con Kahoot en la planificación de secuencias didácticas, para favorecer aprendizajes en las áreas básicas del Nivel Primario.</p> <p>Momento de inicio:</p> <p>Enviar por el chat de la plataforma de Zoom, el link de un juego de opción múltiple con la app de Kahoot sobre planificación de secuencia didáctica incorporando la gamificación(ver aquí). Captura en anexo 5.</p> <p>Ingresar al enlace y jugar (enviar el PIN del juego).</p> <p>https://classroom.google.com/c/NDkxMjA4NjkxMjI5?cjc=gebbfum</p> <p>Plenario sobre la temática abordada en el juego creado en app de Kahoot.</p> <p>Realizar un coffee break.</p> <p>Momento de desarrollo:</p> <p>Ingresar al siguiente enlace de propuesta de gamificación</p> <p>https://paulabercianopt.wixsite.com/minions/tus-retos</p>	<p>Duración: 10 minutos Juego de opción múltiple con Kahoot.</p> <p>Duración: 15 minutos</p> <p>Duración: 1:30 minutos.</p> <p>Computadoras</p> <p>Sala de informática.</p>	<p>Capacitadora</p> <p>Participantes</p> <p>Capacitadora</p> <p>Participantes Asistente</p>

<p>Navegar la propuesta ingresando a cada uno de los espacios de la página. Puesta en común de la experiencia, identificando elementos de gamificación incorporados en la propuesta y los creen que hace falta incorporar. Planificar una secuencia didáctica de áreas integradas (de ser posible) de tres clases a partir de un saber curricular y con el nivel de profundidad del segundo ciclo, que contemple los componentes básicos: objetivos, contenidos, actividades, recursos (incorporar la gamificación con TIC) y rubrica de evaluación. Seleccionar el contenido curricular.</p> <p>Planificar en archivo compartido en Google Drive, para ello, crearán un documento Google y pasarán el link a la capacitadora para que oriente y/o colabore en el diseño de secuencia didáctica incorporando la gamificación con Kahoot.</p> <p>Momento de cierre: Socializar dos planificaciones a través de compartir la pantalla de Zoom. <u>Tarea:</u> para el próximo encuentro traer cuestionarios, podcast, videos, imágenes sobre los contenidos planificados, por espacio curricular y/o áreas integradas, para la creación de juegos con Kahoot nivel premium.</p> <p>Evaluación Se evaluará mediante el recurso de la planificación de secuencias didácticas, identificando los elementos de la gamificación incorporados. Y de consultas realizadas en el proceso de elaboración de la secuencia didáctica.</p>	<p>Conexión a internet. Propuesta gamificación online. Diseño curricular del Nivel Primario Drive Conexión a internet plataforma de Zoom Duración: 20 minutos Secuencias didácticas subidas en plataforma de la U. E. en un sitio estrategias gamificadas</p>	<p>Capacitadora Profesor de informática Equipos de participantes Participantes Asistente Capacitadora</p>
Encuentro N°3 Creación de juegos para enseñar con Kahoot		
<p>Objetivo: Diseñar y producir juegos utilizando el software de Kahoot, para enseñar un contenido planificado en la secuencia didáctica.</p> <p>Momento de inicio: Proyección de un video tutorial de uso de Kahoot para crear juegos de nivel premium tomado de YouTube (ver aquí). Captura anexo6.</p>	<p>Duración: 10 minutos. Video de You Tube</p>	<p>Capacitadora Asistente de sala virtual.</p>

<p>Momento de desarrollo: Formar grupos por áreas básicas: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales o grupos integrados para crear juegos en Kahoot. Serán distribuidos en diferentes salas de Zoom para el acompañamiento y orientación de parte de la capacitadora y profesor de informática.</p> <p>Taller de creación de recursos lúdicos para la enseñanza de las actividades propuestas en la secuencia didáctica por áreas curriculares y/o integradas con un mínimo de 10 preguntas (desafíos). Realizar un coffee break.</p> <p>Momento de cierre: Intercambiar el link del recurso creado entre los distintos grupos disciplinares y/o integrados vía WhatsApp o chat de la plataforma. A aprender jugando con el recurso creado en Kahoot. Realizar puesta en común de cuatro juegos para retroalimentar a los equipos productores.</p> <p>Evaluación: Este encuentro y el cuarto se evaluará con el recurso: juego de opción múltiple creado con Kahoot, como producto que plasma los saberes construidos en la capacitación sobre gamificación de la enseñanza y evaluación.</p>	<p>Kahoot nivel premium. Duración: 1:30 minutos Computadoras Archivos de imágenes, videos, podcast de conceptos de contenidos (preparados con anterioridad). Proyector y pizarra Duración: 15 minutos</p> <p>Duración: 20 minutos</p>	<p>Profesor de informática Capacitadora</p> <p>Participantes</p> <p>Participantes Capacitadora</p> <p>Asistente</p> <p>Capacitadora</p>
Encuentro N° 4 Creación de juegos para evaluar o retroalimentar		
<p>Objetivo: Diseñar y producir juegos utilizando el software de Kahoot, para retroalimentar el proceso de aprendizaje y la evaluación de la secuencia didáctica que incorpora la gamificación.</p> <p>Momento de inicio: Elegir un juego creado en el tercer encuentro y jugar en tiempo sincrónico, los jugadores ingresarán al link y competirán en la resolución. Será ganador el que haya resuelto correctamente, en el menor tiempo posible. Socializar el ranking de jugadores. Entrega digital de medalla de oro al ganador y medalla de plata a los dos lugares mejor posicionados.</p>	<p>Duración: 10 minutos</p> <p>Computadoras Medallas virtuales.</p>	<p>Capacitadora</p> <p>Participantes</p>

<p>Momento de desarrollo: Presentación sobre gamificación de la evaluación formativa (para retroalimentar cada secuencia de actividad programada) y sumativa, mostrando aplicaciones y las ventajas de usar Kahoot en la instancia final. Mediante infografía https://classroom.google.com/c/NDkxMjA4NjkxMj15?cjc=gebbfum Plenario sobre la presentación Realizar un coffee break. Formar grupos de diseñadores de juegos para evaluar la secuencia didáctica, para ello, elegirán una propuesta y la desarrollarán: 1-Preparar una evaluación integradora mediante el juego con Kahoot incorporando: video, podcast, imágenes, ejercicios matemáticos, armado de textos, música, según la materia a evaluar. 2-Elaborar un tutorial sobre preparación de una evaluación con Kahoot, de un área curricular de modo que sean los propios estudiantes quienes diseñen la evaluación de un espacio curricular a lección según preferencias y competencias, con un mínimo de 10 preguntas de opción múltiple, completamientos y/o otros desafíos según el contexto (edad del estudiante, el contenido, el objetivo), para jugarlos sincronizados en una jornada de evaluación divertida. Realizar puesta en común, evidenciando dudas, inconvenientes y aciertos en la preparación de recursos de evaluación gamificada. Subir el link de los juegos creados a la plataforma de Maryland.</p> <p>Momento de cierre: Intercambiar enlaces y vivir la experiencia de la evaluación gamificada con Kahoot. Plenario de vivencias, destacando impresiones sensaciones y el puntaje obtenido y sugerencias para incorporar en el juego.</p> <p>Cierre del curso de capacitación: Proyección de un video que muestran el proceso del curso en fotografías tomadas de la galería de Zoom. Seleccionadas con el criterio: muestra de disfrute, placer por jugar... con la intención de fijar la creencia o sensación que también durante la enseñanza, aprendizaje y evaluación es posible disfrutar.</p>	<p>Duración: 1 hora</p> <p>Duración: 15 minutos</p> <p>Contratación de Kahoot nivel premium.</p> <p>Conexión a internet.</p> <p>Computadoras</p> <p>Celulares</p> <p>Archivo de: Videos, podcasts Imágenes preparadas con antelación.</p> <p>Juegos creados.</p> <p>Capturas de Zoom.</p> <p>Video que registra el proceso de la capacitación.</p>	<p>Capacitadora</p> <p>Participantes Asistente</p> <p>Participantes</p> <p>Capacitadora</p> <p>Participantes Asistente Capacitadora</p> <p>Capacitadora Participante voluntario.</p>
---	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2022.

3.2. Cronograma

Tabla 2. Especificación de la duración de las Actividades

Diagrama de Gantt: Capacitación docente en gamificación de la enseñanza

Encuentros/ Actividades	Responsables	Destinatarios	Mes de febrero de 2023					5ta. Sema na Día 27/02
			3er. Semana		4ta. Semana			
			Día 13/02	Día 16/02	Día 20/02	Día 22/02	Día 24/02	
Actividades previas Mail a la U.E. Maryland Reunión online con la directora Presentación de propuesta capacitación.	Capacitadora Capacitadora Directora	Docentes Docentes						
Encuentro 1 Conceptos clave de gamificación educativa Explorar la herramienta de gamificación “Kahoot.”	Capacitadora	Docentes						
Encuentro 2 Planificación de secuencia didáctica Tarea: Elaborar cuestionarios, podcast, videos, imágenes para los contenidos planificados.	Capacitadora	Docentes						
Encuentro 3 Diseño y producción de juegos con Kahoot. Aprender jugando con Kahoot. Realizar los juegos creados.	Capacitadora	Docentes						
Encuentro 4 Diseño y producción de juegos con Kahoot para la evaluación. Experimentar la evaluación	Capacitadora	Docentes						

Fuente: Elaboración propia, 2022.

3.3. Recursos

La Unidad educativa Maryland posee la cantidad de equipos necesarios, (notebooks, pizarras digitales, equipo de audio, etc.), para la realización de la capacitación, el soporte técnico-pedagógico (disponible en la escuela) a cargo de la profesora de Informática, el mobiliario y la conectividad (wifi) forman parte de la funcionalidad de la institución previa a la capacitación.

Esta propuesta de capacitación a pesar de ser virtual se plantea el uso de la infraestructura y equipamiento tecnológico de la institución, ya que se parte de la convicción que aprender el uso de las TIC en compañía de los colegas permite solucionar y/o sortear de manera positiva las dificultades que se presenten de manera colaborativa en el proceso de ir desarrollando las competencias digitales que debe poseer el profesional en educación del siglo XXI.

Para la puesta en marcha de la propuesta se requieren los recursos:

Tabla 3. Descripción de recursos

Recursos			
Humanos	Materiales	Simbólicos	Económicos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipo directivo de la U.E. ▪ Asesor pedagógico ▪ Docentes del segundo ciclo de U.E. ▪ Profesor de informática de U.E. ▪ Asistente para la sala de Zoom 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 15 Computadoras ▪ 15 celulares ▪ 1Proyector y pantalla ▪ 1Equipo de sonido ▪ Diseños curriculares ▪ Plan de mejora 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zoom-pizarra interactiva ▪ Aplicación de Kahoot ▪ Drive ▪ Gmail ▪ You Tube ▪ Canva ▪ Red wifi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Café y refrigerios para la pausa. ▪ Honorarios del asesor. ▪ Asistente virtual ▪ Profesor de informática

Fuente: Elaboración propia, 2022.

3.4. Presupuesto

Para la implementación de la propuesta de capacitación se requiere del siguiente presupuesto, que es el resultado desagregado de los objetivos y estrategias específicas de los talleres de capacitación. El costo total del plan de intervención involucra diferentes aspectos que nos permite establecer proyecciones, futuros programas y planes de capacitaciones institucionales de la manera más eficiente posible.

Se aclara que los recursos que se consignan de sin costo, es decir, \$ 0,00 son los que posee la institución.

Tabla 4. *Detalle de presupuesto*

Ítems	Detalle	Cantidad	P. Unitario	Total
Recursos humanos	Horas virtuales del licenciado en educación- capacitador	8,6	\$ 3.000,00	\$ 25.800,00
	Asistente en sala Virtual	8,6	\$ 1.000,00	\$ 8.600,00
	Profesor de informática	8,6	\$ 2,500,00	\$ 21.500,00
Recursos materiales	Computadoras	10	\$ 0,00	\$ 0,00
	Conexión a Wi-Fi	1	\$ 0,00	\$ 0,00
	Proyector y pizarra	1	\$ 0,00	\$ 0,00
	Equipo de audio	1	\$ 0,00	\$ 0,00
Suministros	Impresión de certificados en papel de 80g.	10	\$ 50,00	\$ 500,00
	Contratación de Kahoot nivel premium (anual).	1	\$18.000,00	\$ 18.000,00
	Café y refrigerios para pausas	10	\$ 200,00	\$ 8.000,00
Total: ochenta y dos mil cuatrocientos pesos.				\$ 82.400,00

Fuente: Elaboración propia, 2022.

3.5. Evaluación

Este plan de intervención adopta la evaluación formativa que propone Anijovich (2011), una práctica formativa compleja a través de la cual el/la docente

obtiene información para la toma de decisiones, con el propósito de revisar, modificar tanto la enseñanza como el aprendizaje en función de las necesidades de los estudiantes [...]. El objetivo de la evaluación formativa es ofrecer orientaciones y sugerencias a cada uno de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, cuando todavía hay tiempo para mejorar algún aspecto de dicho proceso (p. 67).

En este sentido la evaluación tendrá la finalidad de verificar el cumplimiento de los objetivos de cada encuentro de capacitación. A partir de recabar información del proceso. Asimismo, se aplicará la modalidad de evaluación según el momento de intervención y de su función:

Diagnóstica: en el primer encuentro de forma online mediante el recurso evaluativo Quiz, preparado para tal fin que recuperará los saberes previos sobre gamificación en la enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Formativa: durante el proceso de la capacitación a través de la observación y retroalimentación los desempeñemos en la resolución de propuestas-desafíos como diseño y producción recursos de enseñanza y evaluación con Kahoot de una secuencia didáctica y de la planificación de esta. Otro criterio de evaluación será la utilización de las herramientas tecnológicas propuestas: archivo compartido en Drive, app de Kahoot, navegación en página web de la propuesta de gamificación; participación en espacios interactivos y de la resolución colaborativa de posibles dificultades en el uso de las TIC. Se adjunta rubrica en **anexo 8**.

Sumativa: a través la elaboración de productos y se hará entrega de un certificado como prueba de logros alcanzados, participación y asistencia.

Capítulo 4

4.1. Resultados esperados

Con este plan de intervención se busca dar respuesta a la problemática de alfabetización con incorporación de las TIC a través de la línea temática “Modelos de Aprendizaje Innovadores”. Para lo cual, se trazó como objetivo: Capacitar en la implementación de las TIC a través del modelo de gamificación como recurso didáctico para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación a docentes con el fin de desarrollar competencias digitales, en coherencia con la misión fundante de la escuela que es comunicar a las nuevas generaciones el conocimiento elaborado por la sociedad. Así mismo, con el diseño de experiencias de enseñanza y evaluación mediante estrategias de gamificación con Kahoot, permitiendo que los maestros se familiaricen con el uso de esta herramienta.

Con la aplicación de la propuesta de intervención se pretende lograr que los docentes del segundo ciclo, del nivel primario, de la escuela Maryland, de Villa Allende de la ciudad de Córdoba:

- Conozcan las posibilidades e incorporen la herramienta de Kahoot como medio para diseñar y elaborar algunos contenidos de enseñanza como de evaluación de las distintas secuencias didácticas que desarrollan en su práctica pedagógica.
- Reflexionen acerca del rol docente frente al fenómeno evolutivo de las TIC que impacta en la educación y en la cultura de forma globalizada y, en consecuencia, genera cambios en las estructuras de valores, creencia, ideologías, en las instituciones y en la forma de hacer las cosas.

Incluyendo, transformaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje y el rol del docente en el mismo (Dussel y Quevedo,2010, p.17).

- A través de la experiencia de gamificación de contenidos y evaluación formativa aplicada en los encuentros genere un cambio de actitud, de apertura y motivación para integrar las TIC en las prácticas de enseñanza y evaluación.
- Que tomen la iniciativa de conocer otros recursos tecnológicos para innovar en sus prácticas pedagógicas.
- Que implementen la enseñanza y el aprendizaje con métodos innovadores como los ABP incorporando las tecnologías, aprovechando las oportunidades de trabajo en equipo que nos brindan ciertas herramientas y de esta forma impulsar innovación en la Unidad Educativa.

En una línea a futuro se espera que la presente intervención repercuta en los estudiantes del segundo ciclo del nivel primario, de la escuela Maryland:

- Incrementen su motivación, construyan aprendizajes significativos al desarrollar habilidades y destrezas. Y que tengan posibilidad de usar las TIC de manera creativa para comunicar los saberes construidos y a la vez como medio para el desarrollo de capacidades que demanda la sociedad de la información y del conocimiento. Ya que, la estrategia de gamificación es parte del enfoque constructivista que motiva al alumno a construir su conocimiento de acuerdo a sus necesidades e intereses.

4.2. Conclusión

El plan de intervención “Gamificación de secuencias didácticas con Kahoot” surge de la necesidad de realizar un cambio de perspectiva con respecto al trabajo con las TIC que viene desarrollando la institución educativa Maryland. Ya que, a la sala de informática del nivel primario da un uso exclusivo para el dictado de la materia Informática.

Es por ello, que con la capacitación docente se propone darle un óptimo aprovechamiento al incorporar las TIC en procesos pedagógicos a través de la metodología de gamificación promoviendo propuestas innovadoras desde un abordaje multidisciplinario y del trabajo en equipo. Esta inclusión de la tecnología en el aula sitúa a los estudiantes en el ambiente sociocultural en el cual se desarrollan.

Este cambio es posible por las estrategias que se propone en los cuatro encuentros de capacitación docente, que permite experimentar la gamificación tanto en la enseñanza como en la evaluación mediante juegos creados para recuperar saberes previos, abordar nuevos conocimientos y retroalimentar otros, diseñados por la asesora y los que producen los profesores en esta instancia. Estos encuentros de trabajos intensivos permiten conocer y experimentar con las posibilidades de la aplicación “Kahoot”, la funcionalidad y los beneficios de la gamificación entre otros que incrementa la motivación por el aprendizaje, vuelve al estudiante protagonista, promueve la autoevaluación y la heteroevaluación de manera divertida al realizarla mientras el evaluado se relaja y divierte participando en juegos y concursos.

Además, esta no es una propuesta acabada, sino que está abierta a la reflexión, a las transformaciones o cambios que se hayan producido en la realidad institucional para realizar los ajustes necesarios de acuerdo al momento en que se va aplicar.

Asimismo, es una buena línea para seguir ampliando con nuevas estrategias de acción a futuro desde un enfoque de lo simple a lo complejo. Así con Kahoot se inicia a los docentes en el uso pedagógico de las tecnologías y con futuras estrategias de capacitación bimestrales en plataformas como Genially, hasta llegar a la creación de una estructura de un espacio curricular. Es decir, se busca dar continuidad a la alfabetización en el uso tecnologías para que los docentes las incorporen en la práctica pedagógica con el diseño de contenidos de enseñanza, y evaluación de secuencias didácticas.

Esta capacitación graduada y continua en gamificación con las TIC permitirá atender a la demanda de los sujetos de aprendizaje como miembros de la sociedad de la información y del conocimiento en la que no solo serán consumidores sino productores de conocimientos al ser usuarios activos de las TIC en el ámbito escolar. También favorecerá que los docentes reflexionen, asuman un rol y desarrollen una práctica pedagógica contextualizada.

En cuanto a las limitaciones de la asesora pedagógica se registraron en relación a la construcción de un plan para un contexto que se desconoce, destinatarios a los que, no se les pudo diagnosticar mediante la observación participante.

En relación, al recurso digital al trabajar la aplicación versión clásica, gratuita de Kahoot, limitó las posibilidades de diseño de contenido y dado el tiempo reducido y su carácter simulado no se pudo realizar un seguimiento de la implementación en las aulas.

Entre las fortalezas se destaca la posibilidad continuidad de la propuesta en el tiempo que permitirá consolidar la inclusión de las tecnologías en la enseñanza, aprendizaje y evaluación de las distintas áreas curriculares. Proceso que favorece la reflexión y tornar consciente la necesidad de alfabetización tecnológica y el desarrollo de competencias digitales necesarias en la cultura digital.

Referencia

Anijovich y Cappelletti (2011). *La evaluación como una oportunidad*. Ed. PAIDÓS.

Area Moreira (2010). *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos*. Universidad de La Laguna. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica e Investigación Educativa. Tenerife, España. <https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2010/re352/re352-04.html>

Cabal Mendoza (2021). *Modelo de gamificación para mejorar el desempeño docente del nivel de bachillerato en una unidad educativa, Manta, Ecuador*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95316/Cabal_MC_C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castaño, Maiz, Palacio, y Villaroel (2008). *Prácticas educativas en entornos de la web 2,0*. Madrid: Síntesis.

Contreras Álvarez (2018). La gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de tecnología. *Revista Educarnos*. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-faviola-1.pdf>

Contreras Espinosa y Eguia (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *InCom-UAB Publicacions, 15*. Bellaterra: Institut de la Comunicacions, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84- 944171-6-0

Díaz-Barriga, A. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior, IV (10)*, p. 3-21. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299128588003>

Directores que Hacen Escuela (2015). *Las TIC en la enseñanza*. OEI, Buenos Aires. Documento basado en el material del Proyecto Escuelas de Innovación.

Dussel y Quevedo, L. A. (2010). *Educación y nuevas tecnologías los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Santillana.

Gallegos, J. (2015). Kahoot, la mejor manera de aprender es jugando. *Revista para el aula-IDEA*, 1(16),48.

https://issuu.com/usfq/docs/para_el_aula_16_diciembre_2015

Fundación AQUAe (2020). ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos - Fundación Aqua <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>

Lévy (2007). *Cibercultura*. Informe al Consejo de Europa. Ed. Anthropos.

Nominó y Sigalés (2016). El impacto de las TIC en la educación. Más allá de las promesas. Barcelona: UOC. Disponible en: https://eduteka.icesi.edu.co/edtk2_articulos.php

Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.

Muñoz, J., Hans, J. A. y Fernández, A. (2019). Gamificación en matemáticas, ¿un nuevo enfoque o una nueva palabra? En *Épsilon – Revista de Educación Matemática*. No. 101, 29-25. Recuperado de: <http://funes.uniandes.edu.co/16924/>
https://thales.cica.es/epsilon/sites/thales.cica.es.epsilon/files/epsilon101_3.pdf

Posada Prieto (2017). Proyecto TIC para el alumnado 2017-2018. CEP de Lanzarote. Disponible en: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ticlanzarote/links-utiles>
https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ticlanzarote/files/2017/09/20172018_ttl_alumnado.pdf.

Salinas Martínez (2019). Un punto de vista heurístico sobre la virtualización de la inteligencia colectiva, mediante la noción de la relación con el saber. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/eaa42061-d12f-4ad6-9811-017ad1bd4094/content>

Ramírez & Vega (2015). Sistemas de información gerencial e innovación para el desarrollo de las organizaciones. *Télématique*, 14(2), 201-213. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78440280006>

Rojas Viteri, Álvarez Zurita y Bracero Huertas (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114.

<https://doi.org/.29166/catedra.v4i1.2815>

Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Ed. UOC

Universidad Siglo 21. (2019 a). S.F. Módulo 0. Plan Estratégico: Modelos de Aprendizajes Innovadores. Obtenido de

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencionmodulo-0#org0>

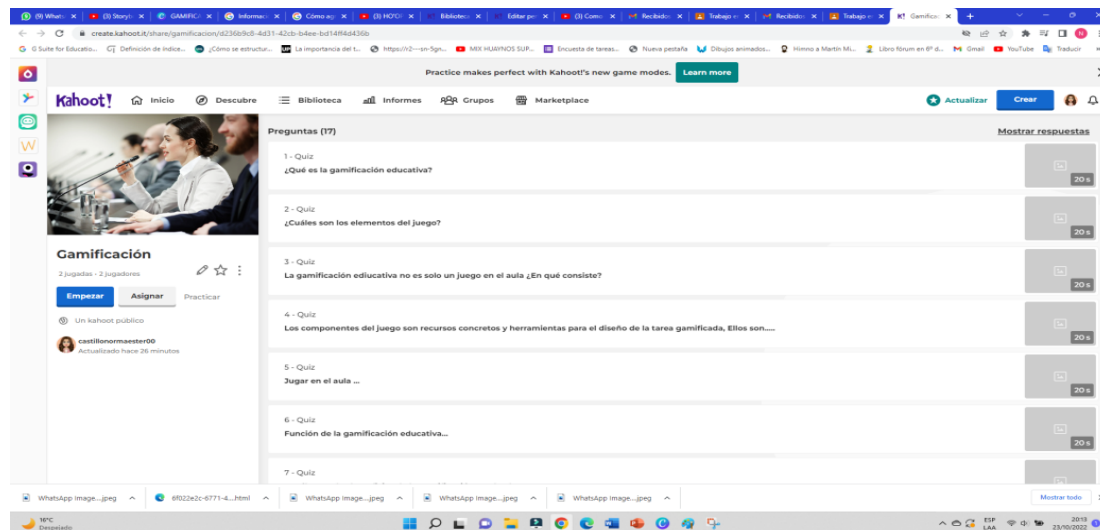
Universidad Siglo 21. (2019 b). S.F. Plan de Intervención. Módulo 0. Unidad Educativa Maryland. Lección 2, 6, 10, 11, 13. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/9629/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org3>

Anexo 1

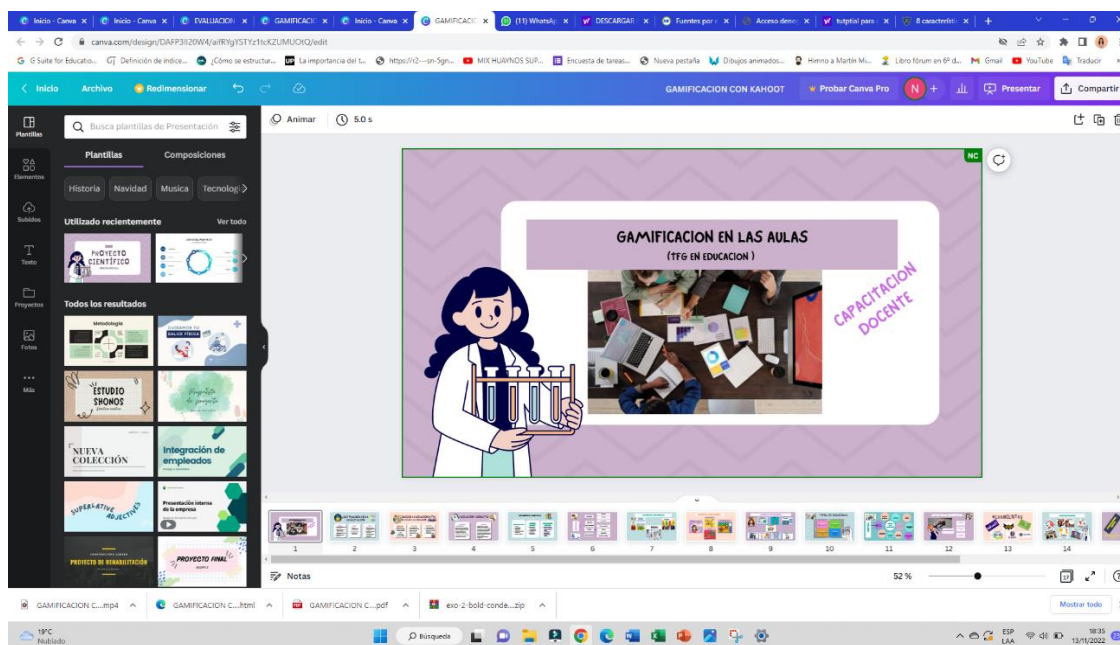
Anexo 1

Captura de juego creado en Kahoot sobre “gamificación”. Este recurso esta localizable en Google Classroom, con vínculo directo desde desarrollo del encuentro 1:



Anexo 2

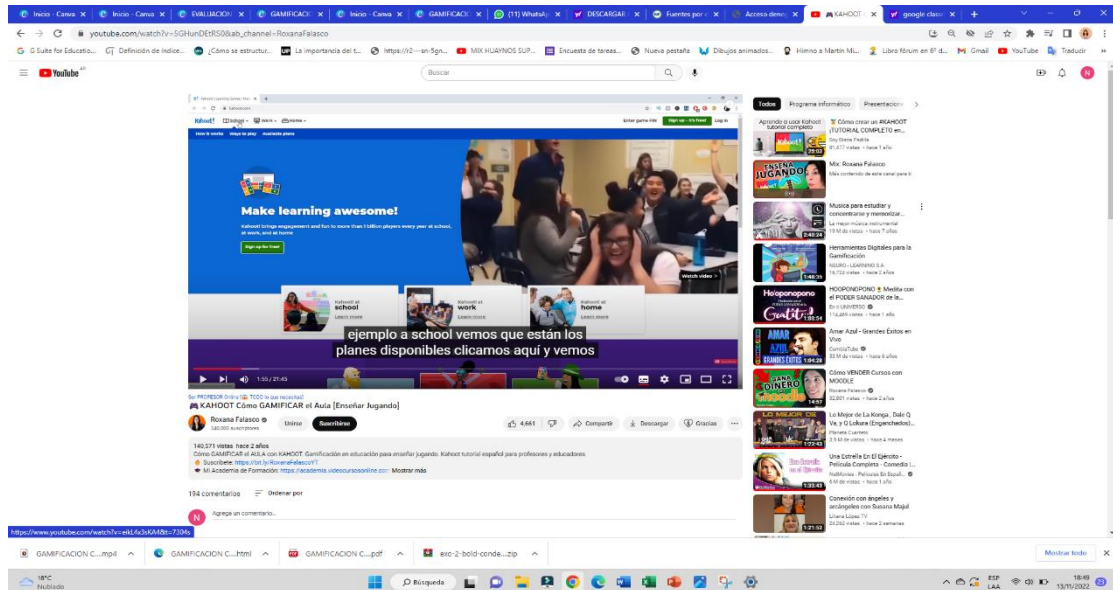
Captura de diseño de material de capacitación en Canva, sobre gamificación. Es un recurso para el primer encuentro, donde se introduce a la gamificación educativa.



En Google Classroom se localiza Powers y video: https://www.canva.com/design/DAFP3II20W4/W7ZdzFYRit74HsIBYmTj8w/view?utm_content=DAFP3II20W4&utm_campaign=share_your_design&utm_medium=link&utm_source=shareyourdesignpanel

Anexo 3

Captura de video tutorial para crear una cuenta en Kahoot. Recurso tomado de la Web:



Anexo 4

Captura de material de lectura teórico-práctico para planificar secuencias didácticas gamificadas. Alojado en Google Classroom, con enlace desde la actividad “Tarea para la casa”, del primer encuentro.



Anexo 5

Captura de recurso de secuencia didáctica con Kahoot. Con vínculo al material digital en el encuentro 2.

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. The title is 'SECUENCIA DIDACTICA GAMIFICADA'. It has 17 questions and 3 players. The questions are:

- 1- Quiz: Rol docente en la metodología de gamificación. 3 correctas.
- 2- Quiz: Los pasos para gamificar una secuencia didáctica son seis. 2 correctas.
- 3- Quiz: ¿Cómo gamificar un espacio curricular?
- 4- Quiz: Dos características de la secuencia didáctica.
- 5- Quiz: La gamificación solo se realiza con las TIC.
- 6- Quiz: ¿Qué oportunidades ofrece Kahoot a los estudiantes?
- 7- Quiz: (Question text is partially obscured)

The interface includes a 'Mostrar respuestas' button and a 'Practicar' button. The user profile 'castillnormaester00' is visible.

Anexo 6

Captura de video tutorial de uso de Kahoot para crear juegos de nivel premium tomado de YouTube, correspondiente al encuentro 3.

The screenshot shows the Kahoot! website homepage. The main headline is '¡Haz que el aprendizaje sea increíble!'. Below it, there are three sections: 'Kahoot! en la escuela', 'Kahoot! en el trabajo', and 'Kahoot! en casa'. A red banner at the bottom says '¿Cómo funciona Kahoot! ¿trabajo?'. There is also a cookie consent notice in the bottom right corner.

Anexo 7

Presentación sobre gamificación de la evaluación formativa (para retroalimentar cada secuencia de actividad programada) y sumativa, mostrando aplicaciones y las ventajas de usar Kahoot en la instancia final. Mediante infografía (Classroom).

Anexo 8

Rúbrica de evaluación

Nombre y apellido		(del/la participante de la capacitación)			
Tipología		Plan de trabajo			
Encuentr	Criterios y ponderación de aspectos.	Niveles de logro			
		Total	Parcialmente	Con dificultades	total
I	<p>Conceptualizar y caracterizar la gamificación</p> <p>40 %</p>	<p>Conceptualiza y caracteriza la gamificación, marcando correctamente la mayoría de las preguntas del Quiz diseñado para la autoevaluación.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>Conceptualiza y caracteriza parcialmente en el cuestionario Quiz de la app de Kahoot, diseñado para la autoevaluación.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>Manifiesta dificultades. Marcando erróneamente conceptos y características en cuestionario de Quiz, diseñado para la autoevaluación.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	
	<p>Reconocer herramientas de gamificación abordadas en el encuentro.</p> <p>10%</p>	<p>Reconoce la mayoría de las herramientas de gamificación presentadas en el encuentro.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>Reconoce parcialmente las herramientas de gamificación presentadas en el encuentro.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>No recupera o confunde marcando erróneamente en Quiz las herramientas de gamificación presentadas en el encuentro.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	
	<p>Identificar beneficios de gamificación en el aula.</p> <p>30%</p>	<p>Reflexiona la importancia de incorporar la gamificación en el aula para incrementar la motivación hacia el aprendizaje por intermedio la contextualización a la era digital. Participan en plenario.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>Reconoce algunos beneficios de la gamificación en el aula y su importancia para incrementar la motivación hacia el aprendizaje por intermedio de la contextualización a la era digital.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	<p>Manifiesta actitud negativa hacia la gamificación en el aula. Participan en plenario exponiendo las condiciones externas no dadas para incorporación de las TIC.</p> <p><input type="checkbox"/></p>	

1	Explorar la plataforma de Kahoot y crear una cuenta. 10%	Manifiesta seguridad en la exploración y creación de una cuenta en Kahoot. <input type="checkbox"/>	Manifiesta momentos de inseguridad en la exploración y en la creación de una cuenta en Kahoot. <input type="checkbox"/>	Manifiesta inseguridad y precisa acompañamiento en la exploración de la plataforma y la creación de una cuenta. <input type="checkbox"/>	
2	Explorar la página web el diseño de planificación gamificada. Identificar los elementos de gamificación incorporados, reconociendo las que faltan incorporar. 40%	Navegan por la página web de la planificación seleccionada sin limitaciones. La analizan identificando elementos de gamificación incorporados y los que faltan incorporar. <input type="checkbox"/>	Navegan por la página web de la planificación seleccionada con algunas limitaciones. La analizan identificando algunos elementos de gamificación incorporados y los que faltan incorporar. <input type="checkbox"/>	Para navegar por la página web de la planificación seleccionada requieren de guía permanente. Tienen dificultades para identificar elementos de gamificación incorporados y los que faltan incorporar. <input type="checkbox"/>	
	Diseñar una secuencia didáctica incorporando la gamificación con Kahoot 40%	Planifican en grupo una secuencia didáctica de áreas integradas aplicando saberes de gamificación con Kahoot, produciendo contenidos para la enseñanza y retroalimentación. <input type="checkbox"/>	Planifican en grupo una secuencia didáctica de áreas integradas aplicando algunos saberes de gamificación con Kahoot, produciendo contenidos para la enseñanza y retroalimentación. <input type="checkbox"/>	Planifican la secuencia didáctica de áreas integradas, pero no aplican saberes de gamificación y producen eventualmente contenidos para la retroalimentación con Kahoot. <input type="checkbox"/>	
	Planificar en documento compartido de Drive.	Trabajan en documentos compartidos en Drive, sin dificultades planificando en equipo la secuencia	Trabajan con documentos compartidos en Drive con algunas dificultades en el proceso de la planificación en	Requieren bastante orientación para el trabajo en documentos compartidos en Drive, en el proceso de la	

2	20%	didáctica.	equipo la secuencia didáctica.	planificación de la secuencia didáctica.	
3	Participar en el taller de producción de contenidos y crear usando Kahoot para la secuencia didáctica planificada. 60%	Diseñan y producen juegos con Kahoot para enseñar contenidos planificados en la secuencia didáctica.	Diseñan y producen juegos con Kahoot para enseñar contenidos planificados en la secuencia didáctica con ciertas limitaciones.	Diseñan y producen juegos con Kahoot para enseñar contenidos planificados en la secuencia didáctica con ciertas limitaciones de frecuencia y diseño.	
	Socializar en plenario los juegos creados y analizar críticamente la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos de la gamificación y retroalimentarla. 40%	Intercambia link del juego creado y experimenta. Analiza las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación para la retroalimentación mediante la autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación.	Intercambia link del juego creado y experimenta. Analiza con algunas limitaciones las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación, con escasa retroalimentación a nivel autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación.	Intercambia link del juego creado y experimenta. Presenta algunas limitaciones en el análisis de las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación. No participa en la retroalimentación del nivel coevaluación.	
	Diseñar y producir juegos utilizando el software Kahoot, para retroalimentar el proceso de aprendizaje y la evaluación final o sumativa de la secuencia didáctica.	Crea juegos utilizando el software Kahoot de nivel premium para retroalimentar el proceso de aprendizaje y la evaluación final o sumativa de la secuencia didáctica incorporando variados	Presenta algunas limitaciones en la creación de juegos utilizando el software de Kahoot nivel premium para retroalimentar el proceso de aprendizaje y la evaluación final o sumativa de la secuencia	Crea con orientación juegos utilizando el software Kahoot de nivel premium destinados a retroalimentar el proceso de aprendizaje y realizar evaluación final o sumativa	

	60%	recursos multimedia preparados con anterioridad.	didáctica incorporando limitados recursos multimedia preparados con anterioridad.	de la secuencia didáctica incorporando recursos multimedia simples y repetitivos preparados con anterioridad.	
4	Socializar en plenario los juegos creados y analizar críticamente la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos de la gamificación y retroalimentarla. 40%	Intercambia link del juego creado y experimenta. Analiza las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación para la retroalimentación mediante la autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación.	Intercambia link del juego creado y experimenta. Analiza con algunas limitaciones las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación, con escasa retroalimentación a nivel autoevaluación, coevaluación y la heteroevaluación.	Intercambia link del juego creado y experimenta. Presenta algunas limitaciones en el análisis de las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación. No participa en la retroalimentación del nivel coevaluación.	
1, 2, 3, 4	Manifiestar actitud reflexiva del rol docente en la era digital y la incorporación de la gamificación con Kahoot. 100%	Reflexionan sobre el rol docente en la era digital y la necesidad de incorporar las TIC mediante la gamificación con Kahoot.	Reflexionan sobre el rol docente en la era digital y muestran cierta apertura a incorporar las TIC mediante la gamificación con Kahoot.	Se muestran poco reflexivos del rol docentes y la incorporación de las TIC mediante la gamificación con Kahoot.	