



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales

Asociación de Universidades Sur Andina

LAS PRÁCTICAS DOCENTES EN ESCENARIOS DE VIRTUALIDAD Y PRESENCIALIDAD: UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN EN EL NIVEL SUPERIOR

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

Maestranda: Lidia Yolanda Masman

DNI 24442086

masmanlidiayolanda@gmail.com

Director: Mgter. Guillermo Aníbal Carmona

UNCUYO | OCTUBRE | 2022



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi padre Raúl y a mi madre Rosa por mostrarme en todo lo que son buenos, por acompañarme en los momentos de luz y sombras.

Agradezco a mi amor y compañero de vida Pedro quien con su constancia y confianza me acompaña a soñar este y otros proyectos como posibles.

Agradezco a mi hermano Walter y a mi hermana Adriana, quienes me han comprendido y apoyado en todas mis decisiones. Adriana, especialmente, con la escucha. A mi comadre, Marita.

Agradezco a mis sobrinos y sobrinas que han sido una inspiración constante Priscila, Andrea, Valeria, Máximo, Isabella, Laura, Karim, Franco, Kevin y Nicolás. A mi ahijada Nicoll y sobrino Leonel.

Agradezco a mis maestros y maestras de todos los tiempos y territorios que me brindaron las herramientas, los lugares y oportunidades para aprender. Gracias Guillermo, mi director de TIF.

Agradezco a mis estudiantes que han compartido su alegría, sus desafíos y también me han regalado aprendizajes.

Agradezco a cada uno y una que me acompañó con su valioso tiempo para avanzar, gestar y concretar esta maravillosa experiencia.

Agradezco a la vida.

RESUMEN

Los actuales contextos por donde circula la construcción del conocimiento aparecen unidos a un escenario descrito como la revolución digital. Las tecnologías aparecen en relación con prácticas culturales. Es un momento para situar a la formación docente en el liderazgo de desarrollo de metodologías activas que promuevan los aprendizajes y garanticen el derecho a la educación.

La metodología de Gamificación es una invitación a pensar propuestas que, utilizando los potentes elementos, mecánicas y dinámicas de los videojuegos, permitan desarrollar los saberes, capacidades y habilidades que se seleccionan en nuestras aulas. Es una de las metodologías activas en las que el estudiante y el docente son protagonistas en un proceso de construcción de conocimiento unido a la diversión.

¿Para qué aplicaría la metodología de Gamificación en nuestros diseños de planificaciones, en nuestra clase, en la institución? La respuesta aparece asociada a lo que despierta la diversión, los desafíos, la inmersión y el ver los logros reflejados en insignias, en un panel de puntos, en el espíritu de colaboración que supera los logros individuales.

Aquí encontrarán, la posibilidad de acceder a una propuesta metodológica de Gamificación diseñada, aplicada y validada denominada “Viaje al centro del DCP” que aborda el Diseño Curricular de Educación Primaria de la provincia de Mendoza desde la Práctica Profesional Docente II. Además, se ofrece la posibilidad de acercarse al para qué de incorporar la metodología de Gamificación, y de esta manera encontrarse en un desafío colectivo que une y genera comunidad.

Mientras el sistema educativo pasaba a la virtualidad, la creación de distintas legislaciones habilitó los marcos normativos necesarios para garantizar el derecho a la educación cuando la presencialidad física no era posible. La presente propuesta necesita también de decisiones que promuevan la incorporación de la Gamificación a los distintos espacios académicos del Nivel Superior.

Palabras claves

Educación Superior – Gamificación – Currículo - Práctica Profesional Docente - Colaboración

Índice

RESUMEN.....	2
1- JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO	6
2- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
3- OBJETIVOS.....	10
4- MARCO TEÓRICO.....	11
4.1 Educación: nuevos paradigmas	11
4.2. La Gamificación	14
4.2.1. ¿Cómo diferenciar la Gamificación de otros enfoques?	14
4.2.2. ¿Cuál es la diferencia entre Aprendizaje Basado en Juegos, Juegos Serios y Gamificación?	15
4.2.3. La gamificación vs. juego. Lenguaje y desafío	16
4.3. La Gamificación como recurso en la educación	16
4.3.1. Las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del estudiante	16
4.3.2. El rol del profesor-profesora	17
4.3.3. Evaluación formativa	18
4.4. La Gamificación como estrategia metodológica	19
4.4.1. Elementos de una clase gamificada: Gamificación de una clase	20
4.4.2. En la gamificación: la importancia del contenido metodológico docente y curricular.....	20
4.4.3. El Diseño Curricular de Educación Primaria de la provincia de Mendoza.....	20
4.5. El corazón de una propuesta Gamificada.....	21
4.5.1. El caso de la Teoría de la Diversión	21
4.5.2. El Círculo Mágico.....	22
4.5.3. El <i>Flow</i> o fluir	23
4.5.4. Entre las mecánicas y las dinámicas al gamificar una propuesta didáctica	24
4.5.5. Los jugadores.....	25
4.5.6. La narrativa	27
4.5.6.1. La estructura del camino del héroe o el monomito.....	28
4.5.7. La narrativa transmedia.....	31
5- PROPUESTA	32
5.1. La elección del saber a desarrollar en la propuesta	32
5.2. ¿Cómo generar una propuesta gamificada para mis estudiantes?	33
5.3. Desarrollo de la propuesta de Gamificación.....	34
5.3.1. En relación con la propuesta de Gamificación: “Viaje al centro del DCP. El descubrimiento del DCP para su abordaje amoroso”	34



5.4. Validación de la propuesta.....	39
5.4.1. Validación por parte de los y las estudiantes.....	39
5.4.1.1. A modo de una primera conclusión de la validación de estudiantes.....	42
5.4.2. Validación por parte de los y las docentes-expertos/as.....	43
5.4.2.1. ¿Cómo se compartieron los materiales?.....	43
5.4.2.2. Aproximación respecto a la primera sección.....	43
5.4.2.3. Aproximación respecto a la segunda sección.....	45
5.4.2.4. A modo de una primera conclusión de la validación de los y las docentes-expertos y expertas.....	45
5.5. Conclusiones.....	46
6- CRONOGRAMA.....	50
7- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51

Índice de Gráficos y Tablas

Gráfico. 1. Diseño lineal de la gamificación en la formación educativa universitaria.	18
Gráfico. 2. Relación entre el nivel de desafío y el nivel de habilidad.	24
Gráfico. 3. Principales perfiles de jugadores. Elaborado por Bartle 1985.	26
Gráfico. 4. Tipos de usuarios en la gamificación. Elaborado por Rodriguez y Santiago 2015. ..	27
Gráfico. 5. Pasos del camino del héroe. Elaborado por Nuñez 2022	31
Tabla 1. Disimilitud entre ludificar y Gamificar. Elaborado por Herberth Olivia 2017.....	14
Tabla 2. Mecánicas y dinámicas de los videojuegos. Elaborado por Olivia 2017.	25

Índice de abreviaturas

AUSA: Asociación de Universidades del Sur Andina

CeCIED: Centro de Comunicación Institucional y Educación a Distancia

CFE: Consejo Federal de Educación

DCP: Diseño Curricular Provincial

DGE: Dirección General de Escuelas

IES: Instituto Educación Superior

MEN: Ministerio de Educación de la Nación

INFOD: Instituto Nacional

PPD II: Práctica Profesional Docente II

TIC: Tecnología de la Información y Comunicación

TFI: Trabajo Final Integrador

1- JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO

A partir de la pandemia, docentes de distintos niveles del sistema educativo llevaron adelante un proceso de cambio. Reconocer las características de este proceso puede ser un puente para avanzar en brindar una educación que posibilite las modificaciones y las mejoras que la sociedad espera.

Durante los años 2020 y 2021, se fueron llevando a cabo procesos macroestructurales y microestructurales. Desde el Ministerio de Educación de la Nación (MEN) y el Consejo Federal de Educación (en adelante, CFE), se han emitido distintas reglamentaciones como por ejemplo las Resoluciones del CFE N.º 363/20, N.º 364/20, N.º 366/20, N.º 367/20, N.º 368/20, N.º 369/20, N.º 370/20, N.º 371/20, N.º 372/20, N.º 373/20, N.º 374/20, N.º 376/20, N.º 377/20, N.º 379/20, N.º 386/20, N.º 387/20; por las que la provincia de Mendoza, a través de la Resolución 390-DGE-2021, determina el funcionamiento del servicio educativo bajo la modalidad presencial, no presencial y combinada para el año 2021.

Los gobiernos provinciales realizan las disposiciones legales correspondientes para garantizar el funcionamiento de las distintas jurisdicciones y posibilitan que cada docente desarrolle el espacio de aprendizaje con los y las estudiantes de manera virtual. Asimismo, se crean distintas normativas para considerar temas como promoción, inclusión digital y garantizar las trayectorias escolares.

La Ley de Educación Nacional N.º 26206, en su artículo 2, establece que la educación y el conocimiento son un bien público y un derecho personal y social garantizado por el Estado. Luego, en el artículo 4 enuncia que el Estado nacional, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires tienen la responsabilidad principal e indelegable de proveer una educación integral, permanente y de calidad para todos y todas los y las habitantes de la Nación, garantizando la igualdad, gratuidad y equidad en el ejercicio de este derecho, con la participación de las organizaciones sociales y las familias. Por ello, para desarrollar el derecho a la educación, en un contexto de pandemia, surge la creación de distintas normativas para llevar adelante el proceso educativo en la no presencialidad.

En la Resolución 174-CFE-12, se expresa que los gobiernos educativos generarán los dispositivos necesarios para que las supervisiones, equipos directivos y equipo docentes puedan analizar las condiciones institucionales de enseñanza, las estrategias a poner en juego y con ellas los regímenes de promoción. Con esta resolución se comienza a habilitar un espacio que hasta el momento parecía ajeno en muchos casos; impensado y esperado, en otros. Sucedió que, durante la pandemia, los nuevos espacios por donde transita la sociedad del conocimiento se hicieron visibles y permitieron ver las falencias actuales.

También, se produce la modificación a la Ley 26206 y la Ley 27550 que cambia el artículo 109:

Para los casos que la educación presencial sea inviable será permitido transitoriamente el desarrollo de trayectorias educativas a distancia para los niveles y las modalidades de la educación obligatoria para menores de dieciocho años de edad. En tal excepcionalidad deberán adoptarse disposiciones para la reorganización pedagógica.

La situación motivada por la pandemia pone en evidencia a un estado que busca ser garante del funcionamiento del sistema educativo y de esta manera del derecho a la educación.

El contexto de educación en la no presencialidad implicó e implica una reorganización pedagógica en distintos aspectos que van desde el uso de las herramientas digitales-tecnológicas, la

elaboración de materiales didácticos para ser utilizados de manera impresa o su distribución por plataforma o WhatsApp. Además, tener en cuenta las posibilidades de conectividad.

En este contexto, también surge en nuestra provincia desde la Dirección General de Escuelas (DGE) la Resolución 804/20 la cual habilita a las escuelas en todos sus niveles y modalidades del sistema educativo a implementar el uso de herramientas digitales, plataformas virtuales y otras no presenciales disponibles. Se avanza en incorporar a la plataforma de Escuela Digital a escuelas y estudiantes de nivel primario y secundario. Comienzan así algunos establecimientos a trabajar desde la plataforma digital de la provincia. Dicha resolución menciona:

Construir distintas formas de vinculación escolar no presencial para garantizar los saberes prioritarios de los estudiantes, adhiriendo a un modelo escolar inclusivo que promueve realizar ajustes necesarios en niveles institucionales, organizativos, pedagógicos, didácticos y del trabajo docente que faciliten el acceso a los aprendizajes escolares.

Es desde esta frase que los docentes se ven movilizados a buscar en los escenarios de virtualidad las formas más novedosas de educar en escenarios complejos.

Por su parte, en el Nivel Superior, se continúa trabajando con la plataforma educativa que es una herramienta para poder sistematizar saberes y brindar forma al entorno académico. Se podría decir que ante la emergencia sanitaria de la pandemia la tecnología posibilitó un encuentro educativo. Además, mostró la cara de la desigualdad, la vulnerabilidad y en esos escenarios los docentes tuvieron que construir estrategias y reinventarse más allá de su formación inicial.

La inclusión digital es un derecho humano de última generación por el cual transcurre la posibilidad de construcción de cultura, es un espacio de expresión y acceso a la construcción del conocimiento. López López y Samek (2009) establecen: “la inclusión digital forma parte de los derechos sociales en cuanto a las nuevas reivindicaciones de los ciudadanos y a las transformaciones tecnológicas aplicadas a los diversos campos de la vida humana”. En nuestra Ley Nacional de Educación N.º 26206 se hace referencia a este derecho en el Título VI La calidad de la educación, capítulo II, Disposiciones específicas, artículo 88: “El acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad del conocimiento”.

Desde estos aportes, alcanza una trascendencia importante el diseñar prácticas docentes que tengan presente también el trabajo en torno a la inclusión digital como derecho y que los estudiantes puedan habitar espacios de aprendizaje donde cada vez más se visibilice este derecho para cada uno de ellos. Estos derechos y espacios habitan en los entornos digitales.

Es preciso encontrar un camino pedagógico por donde transcurra la mejor manera de garantizar el derecho a la educación partiendo de la utilización del espacio virtual para promover prácticas inclusivas. Es necesario profundizar acerca de las propuestas metodológicas que desarrollan los aprendizajes que nuestros estudiantes necesitan para la sociedad del conocimiento y comenzar rápidamente con su aplicación en nuestras aulas. También, abrir caminos que salgan al encuentro desde la producción de materiales contextualizados y generar colectivamente caminos más amplios y claros en momentos donde los mapas de la enseñanza se han modificado.

En el presente trabajo, se abordan las pedagogías emergentes que estudian la construcción del aprendizaje en contextos de virtualidad. Se destacan algunas metodologías como son el Aula Invertida y la Gamificación.

Observar las prácticas pedagógicas es mirar las posibilidades de cambios. Es prepararse para

cuestionar. La práctica docente en contextos de virtualidad permite vivenciar el encuentro con el otro; en la cual está la potencialidad de abordar soluciones a los problemas y desafíos que tienen que ver con todos y todas. Por ello, conocer y aplicar las metodologías para mejorar el aprendizaje y la construcción de conocimiento en las prácticas docentes en los entornos virtuales es un gran desafío y es parte de una realidad que con urgencia necesita de docentes protagonistas. El derecho a la educación de todos y todas en estos momentos pasa por crear y habitar estos entornos con las mejores propuestas para nuestros estudiantes.

Es por todo esto que se irá adentrando en la Gamificación, que es la utilización de los elementos, mecánicas y dinámicas de los videojuegos en contextos que no son en principio de juego. Al buscar referencias sobre la implementación en Educación Superior de esta metodología se encuentran con que son pocos los que desarrollan y sistematizan los resultados a nivel de trabajos de maestrías o doctorados. Sin embargo, sin dudas vienen en aumento y dan cuenta de una metodología que desafía a docentes y estudiantes y, al mismo tiempo, actualiza los espacios educativos por donde se produce la creación del conocimiento. Gamificar nuestras propuestas áulicas puede ser, más pronto que lejos, la mejor estrategia para el desarrollo de capacidades y las habilidades del siglo XXI con irrupción de la web 4.0.

La Gamificación es una metodología que aumenta la participación y genera espacios de intercambio distintos a una propuesta más tradicional. Al aumentar los niveles de participación es posible esperar que los y las estudiantes aumenten la posibilidad de aprendizaje. Sin embargo, a la hora de diseñar una propuesta gamificada los elementos a tener en cuenta involucran una toma de decisiones en cuanto a la Didáctica, los temas a gamificar al interior de la propuesta de la unidad curricular, los recursos que los espacios virtuales y presenciales brindan a los docentes y las características de nuestros estudiantes. El diseño de una propuesta gamificada tiene que ver con una mejora en la propia experiencia como docente, que permite reconfigurar el rol y sus representaciones.

Los estudiantes están habitando tiempos donde la conexión a las diferentes redes sociales, por ejemplo, se da en múltiples horarios. Sus espacios de aprendizaje luego de la pandemia se han ampliado. Por ejemplo, aprenden de un video seleccionado o creado por su profesor o su profesora, o del material elaborado en la plataforma digital de su institución, también, en los encuentros presenciales y continúan conectados leyendo materiales bibliográficos digitales o completando actividades en documentos colaborativos en Google Drive. Además, se realiza el intercambio previo a los encuentros o posterior a ellos a través de los grupos cerrados de WhatsApp o en Facebook. Es momento de que el mundo de la pedagogía avance en estas importantes herramientas culturales por donde navegan nuestros estudiantes y docentes también.

Para elaborar la propuesta, se ha seleccionado el terreno de las prácticas. Ese espacio que es el eje central desde donde se vinculan el resto de los espacios curriculares que cada año de la formación presenta en el diseño de la carrera de los distintos profesorados y las tecnicaturas en el Nivel Superior. Se ha observado que hay una necesidad de innovar en las metodologías y en la profundización de los contenidos. Es este eje entre la didáctica y lo disciplinar lo que en la práctica se transforma en un hacer reflexivo y crítico. Cada vez más, es el espacio de la práctica un lugar privilegiado para la construcción de conocimiento en torno a la reflexión sobre el hacer.

Los estudiantes para los que va dirigida la propuesta están transitando su segundo año en el Profesorado de Educación Primaria, entre algunas de las características de sus trayectorias escolares aparece que un tercio de ellos realizó el primer año en 2020 pandemia y virtualidad. El

resto realizó su quinto año del secundario en virtualidad. Por otro lado, hay un grupo de estudiantes que son jefas o jefes de familia, con hijos en edad escolar. Un grupo muy reducido tiene trabajo formal. Por otro lado, proceden de diferentes departamentos del Este de la provincia de Mendoza: San Martín, Junín, Rivadavia, Santa Rosa y Maipú, por lo que hay estudiantes que viajan más de una hora en colectivo desde sus hogares, por ejemplo, del Mercado, del Divisadero, etc. Se cuenta con un grupo de cinco docentes de Nivel Inicial que están realizando su segunda titulación. Hay algunos estudiantes que se encuentran concurrendo a las apoyaturas y las mesas especiales que surgen de programas que se implementaron a raíz de la pandemia para fortalecer las trayectorias escolares. Estas descripciones coinciden con el Documento Marco de Políticas Estudiantiles del Ministerio de Educación, donde se describe

La formación docente es un camino transitado por jóvenes y adultos con trayectorias escolares previas y con historias de vida particulares. Una de las características de la formación docente es la diversidad, en cuanto: son hijos y padres, solteros y casados, jóvenes y adultos, trabajadores y desocupados; son expresión de cómo está conformada la propia sociedad.

Uno de los temas centrales en la Práctica Profesional Docente (PPD) II del Profesorado de Educación Primaria es el Diseño Curricular Provincial (en adelante, DCP) para dicho nivel que ha sido objeto de múltiples análisis y estudios desde distintos aspectos. Por su complejidad, diversos autores desde hace años lo consideran el tema transversal al profesorado de primero a cuarto, en él se condensan los saberes que mediante discusiones y acuerdos establecen los actores relevantes en la temática de educación. Estos son considerados relevantes para ser transmitidos, enseñados, vivenciados por los niños y las niñas que transcurren el ámbito de las escuelas de educación primaria. Pero, no solo eso, sino también las estrategias, las concepciones en torno a la enseñanza y el aprendizaje, al rol docente, a la complejidad de nuestra sociedad y su avance en un mundo cada vez más cambiante. Incluye un marco legal que articula con las distintas jurisdicciones y también algunas leyes que son propias de nuestra provincia y sus particularidades. El reciente diseño plantea un cambio de paradigma basados en el desarrollo de capacidades.

El escenario antes descripto brinda una oportunidad de avanzar en procesos innovadores que permitan instalar la formación de docentes en un lugar de constante actualización y reflexión de las propias prácticas.

2- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En este trabajo, se pretende destacar el rol docente en estas nuevas formas por donde transcurre la educación. En este sentido el y la docente es responsable de la propuesta que desarrollará en cada clase. Este diseño de clases se desprende de una planificación anual, se incorporan en planes periódicos, se relacionan con una propuesta institucional, planes de mejoras, proyectos institucionales. Las decisiones que se toman en el diseño de las clases tienen que ver con decisiones pedagógicas que están basadas desde el conocimiento del amplio abanico de posibilidades que diferentes concepciones teóricas brindan. Por lo tanto, el problema que se presenta es que poner en tensión las posibilidades pedagógicas en el contexto actual y los desafíos de desarrollar la tarea docente permitirá avanzar sobre las siguientes preguntas:

¿Cómo re-construir o co-construir el rol docente en la virtualidad?

¿Cómo interactuar con las lógicas de las aulas virtuales y encontrar posibilidades de vínculo, de grupo, de colectivos?

¿Cómo construir prácticas docentes que generen conocimiento?

¿Cómo seguir sosteniendo las características de ser docentes formadores de docentes?

¿Cómo generar nuevos conocimientos para contextos reales?

Las pedagogías emergentes pueden aportar metodologías adecuadas a los entornos digitales. Es un momento en donde es necesario continuar reflexionando sobre las prácticas docentes en contexto de post pandemia y la construcción de conocimiento. Una reflexión de práctica docente que posibilite una transformación, personal, grupal e institucional que lleva a redirigirse hacia los postulados legales de nuestro sistema educativo.

Las prácticas docentes y su caracterización han sido trabajadas mediante conversatorios, reuniones masivas en distintas plataformas, publicaciones en distintos formatos, por reconocidos referentes en educación en la Argentina. En palabras de Axel Rivas (2020) se necesita: “una pedagogía que incluya a los incontables desconectados, que pueda reinsertar dosis de justicia educativa”. Por otra parte, Inés Dussel (2011) aporta: “el horizonte de construir experiencias diversas, que se enriquezcan y se dejen interrogar por otras perspectivas diferentes y se combinen con lo que la sociedad humana ya acumuló en saberes y lenguajes”. Esto es denominado por Mariana Maggio como una enseñanza poderosa:

Si tuviera que elegir un solo rasgo para definir la enseñanza poderosa, aún a riesgo de resignar cuestiones que me resultan absolutamente importantes, elegiría este: da cuenta del estado del arte, del modo de entender un tema en la actualidad con todo lo que ello pueda implicar de debate. (Maggio, 2012)

Se incorpora la siguiente frase del curso Entornos Virtuales de Aprendizajes del Instituto de Educación Superior (en adelante, IES) N.º 9-001: “Lo primero sigue siendo la pedagogía, los contenidos disciplinares y el modo en que se ayuda a nuestros estudiantes a aprender, el modo en que ellos pueden interactuar entre sí o con sus docentes.”

En este marco surge, en referencia a las prácticas docentes, la necesidad de generar una instancia de reflexión en torno al trabajo con las metodologías emergentes de Aula Invertida y el trabajo con la metodología de Gamificación. Estas metodologías que se sugieren para la enseñanza en los entornos digitales de aprendizajes no formales y/o informales son las que han avanzado en abordar: ¿cómo diseñar propuestas pedagógicas de Gamificación en escenarios digitales y/o presenciales para estudiantes de Nivel Superior?

3- OBJETIVOS

Para dar respuesta a la pregunta planteada: ¿Cómo diseñar propuestas pedagógicas de gamificación en escenarios digitales y/o presenciales para estudiantes de Nivel Superior? Se proponen los siguientes objetivos.

Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica para la Unidad Curricular de la Práctica Profesional Docente II del Profesorado de Educación Primaria del IES N.º 9-001 “Gral. José de San Martín” según la

metodología de Gamificación para evaluar su aplicación directa.

Objetivos específicos

- Identificar las características de la metodología de la Gamificación para ser aplicada en una propuesta didáctica para el nivel superior.
- Desarrollar los recursos y los materiales necesarios para la gamificación de una propuesta didáctica de nivel superior.
- Elaborar los dispositivos metodológicos adecuados para la validación de una propuesta didáctica gamificada de nivel superior.
- Evaluar a través de los datos obtenidos la aplicación directa de la propuesta didáctica gamificada.

4- MARCO TEÓRICO

4.1 Educación: nuevos paradigmas

La educación es la tarea personal a la que se dedica la mayor cantidad de tiempo en la vida. En la actual era del conocimiento, las decisiones que se tomen en relación con la educación determinarán el futuro de cada región, país y por qué no de la humanidad. Es por eso que dedicarle el mayor tiempo posible a conocer todo aquello relacionado a lo pedagógico, didáctico, a la enseñanza y el aprendizaje, es fundamental. Pero también es necesario hacerlo desde una concepción amplia y comprometida con el derecho a la educación y, urgentemente, con el derecho del acceso al espacio digital ya que se vive en un mundo donde las variadas realidades educativas dan cuenta de las enormes brechas en cuanto al acceso al conocimiento.

Se presentan algunos conceptos que se desarrollan en el libro de *The Game* de Alessandro Baricco. Sin pretender repetirlos sino dotar de un sentido más abarcativo, global, si se quiere, al actual trabajo de una propuesta gamificada “Viaje al centro del DCP”. Baricco (2019) realiza un recorrido por un mapa creado para poner en imágenes y analogías un recorrido por los distintos momentos de aparición de las tecnologías digitales en un ecosistema sostenido por internet en el cual los usuarios recorren algunas de sus partes, pero también otros usuarios navegan en un estado de conocimiento tal de este ecosistema, que lo están modificando e incidiendo. En consecuencia, logran verdaderamente un cambio de paradigma que transforma la forma de ver la realidad. Estas partes de un ecosistema podrían decirse que constituyen un mapa que permite conocer las venas de la cuarta revolución llamada del conocimiento y que el autor también llama la revolución digital.

Se realiza una aclaración: “las revoluciones tecnológicas, por más fantásticas que puedan ser, no suelen producir, de forma directa, una revolución mental, es decir, una transformación igualmente visible en la forma de pensar de los hombres” (Baricco, 2019) . Es decir, cuando se habla de una determinada aplicación para el celular, de las monedas virtuales, de las citas por redes sociales, etc. se debe ver del lado revés del suceso y preguntarse por esa persona o equipos colaborativos que diseñaron esas posibilidades utilizando la tecnología digital. A esto el autor llama: “mirar el

mapa al revés”. También, enuncia que se debe desarraigar la creencia de que la revolución mental es un efecto de la revolución tecnológica, y en cambio deberíamos entender que lo contrario es la verdad.

Otra idea que aparece continuamente es el comprender que lo que se logra ver del mapa por donde se navega en distintos momentos en el espacio digital en realidad no es la revolución digital, ella transcurre por debajo. Eso implica que todos los acercamientos para abordar la cultura digital por ejemplo deben estar planteados desde un entender quién o quiénes están navegando aún más profundamente, tejiendo una trama a la que no se puede acceder todos y todas. Deja planteado que la revolución digital está actualmente dada por aquellos que utilizan el ámbito digital para continuar desde allí buscando los ideales de la humanidad en relación con la libertad. Además, aporta mapas para comprender y navegar sin ser ingenuos por las configuraciones que plantea la revolución digital pero también advierte de la necesidad de la presencia y protagonismo del humanismo de tal manera que el avance sea producido y adecuado para los seres humanos. También, menciona, entre uno de los veinticinco temas por hacer, el incorporar a los que mayormente no han tenido la misma participación en la creación de este mapa de la revolución digital:

Si la otra inteligencia no entra cuanto antes en los procesos de producción del *Game*, es difícil que el futuro nos conceda un hábitat sostenible. Se necesita una cultura femenina, de saber humanista, de memoria no americana, de talentos formados en la derrota y de inteligencias que provengan de los márgenes. (Baricco, 2019).

El paso a la virtualidad en los IES, estuvo dado por la utilización de aulas virtuales durante la pandemia en el año 2020 y 2021, en las cuales los docentes recrearon, diseñaron, innovaron en propuestas para llevar adelante el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta situación posibilitó avanzar en el uso de plataformas y otras herramientas digitales y actualmente es una herramienta que continúa utilizándose. Al retomar este proceso que se está viviendo colectivamente de construcción pedagógica en el espacio virtual y teniendo en cuenta la pregunta del presente trabajo, se pretende dotar de relevancia al proceso de aprendizaje vivenciado en la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales que ofrece diferentes argumentos, estrategias, visiones que se fueron desarrollando durante el transformador cursado y que hoy permiten abordar este trabajo desde el enfoque de las metodologías emergentes.

Dichas metodologías, en relación con la educación, son aquellas que integran e implementan las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los procesos de enseñanza aprendizaje, “creando una nueva cultura del aprendizaje que cultiva la imaginación para un mundo en constante cambio” (Adell & Castañeda, 2012). Es por ello que se toman los conceptos de Clase Invertida y Gamificación entre otras como claros ejemplos de metodologías que pueden significar una democratización del espacio virtual y una preparación a una nueva dimensión de espacios de generación de conocimiento colaborativo.

Distintos trabajos promueven el diseño de experiencias de **clase invertida** en los entornos de educación universitaria o, en nuestro caso, educación superior. El origen de esta metodología se lo deben a Lage, Plat y Teglia (2000) y a la concreción práctica desarrollada posteriormente por Bergmann y Sams (2012) quienes entienden a la clase invertida como un cambio en la dinámica del trabajo en el aula que se define en los siguientes términos: Aquello que tradicionalmente se hace en clase se hace ahora en casa, y aquello que tradicionalmente es hecho como deberes es ahora completado en clase”.

La clase invertida ofrece un aprovechamiento del tiempo para poder fortalecer el seguimiento de las tareas, la resolución de dudas y, también, incentiva el trabajo autónomo y cooperativo del alumnado. Puede ser aplicada en todas las disciplinas y modalidades. En esta metodología, el diálogo es el motor de los aprendizajes.

La propuesta de la clase invertida o “Flipped Learning” presenta cuatro pilares, definidos por la “Flipped Learning Network”:

1. “Flexible Environment”: Ambiente flexible
2. “Learning Cultura”: Cultura de aprendizaje
3. “Intentional Content”: Contenido dirigido
4. “Professional educador”: Facilitador profesional

La misma organización menciona a la clase invertida como un enfoque pedagógico en el que la instrucción se desplaza de la dimensión del aprendizaje grupal a la dimensión del aprendizaje individual, transformándose el espacio grupal en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento creativo con el contenido del curso. De esta definición, surge un cambio en la interacción profesor-alumno y la transformación del rol y perfiles de estos que se describen de la siguiente manera:

Profesor: de experto a colaborador-aprendiz

Alumno: de oyente pasivo a colaborador y puntualmente experto.

Didáctica: de ser centrada en el profesor pasa a una interactividad centrada en el alumno.

Enseñanza: de ser situada en lo memorístico a pasar a una interacción dialéctica creativa.

(Tourón Figueroa, Campión, & Díez Ochoa, 2015)

Se suma el trabajo colaborativo de la propuesta. Se aprovecha el tiempo presencial para avanzar con actividades de aprendizaje significativo y personalizado, estimulando los intercambios y debates, el desarrollo de proyectos, el análisis de casos (...) generando un entramado donde la dinámica del aula se convierta en actividad de red. (Neri y Fernández, 2015)

Respecto a la relevancia de las tecnologías como mediadores culturales:

Las tecnologías marcan desde una perspectiva cognitiva a los sujetos culturales que son nuestros alumnos y desde una perspectiva epistemológica, a las disciplinas que enseñamos y de esta manera se construyen como sujetos culturales caracterizados por el enseñar y el aprender. (...)

Para los niños que en su infancia se relacionan con entornos digitales estos configuran uno de los modos a través de los cuales entienden el mundo. (Maggio, 2012)

Pensar en este tipo de metodología presenta un claro desafío para el docente ya que es necesario entender otras lógicas de la didáctica de las distintas disciplinas, incluso ser constructor de nuevas didácticas. El desafío es superador y generalmente no se encuentra solos. Es que al pensar la clase invertida se piensa también en las posibles propuestas interdisciplinarias para potenciar el trabajo. Sobre todo, toman protagonismo los estudiantes, sus características, sus sentires, sus vivencias, sus procesos que dan lugar al avance del aprendizaje y donde se centra la tarea; la cual además se presenta en un determinado contexto y comunidad; dentro de ello una gran diversidad de estudiantes y formas en las que construyen el conocimiento que interpela a cualquier metodología y promueve dar concreción al derecho de cada estudiante a una educación de calidad,

transformadora y que le permita el acceso a la participación en la sociedad y a su plenitud. ¿Dónde se puede plasmar estas miradas, estas prácticas? Directamente en diseños potentes de enseñanza (Maggio, 2012). Es por eso que además de tener en cuenta la metodología de la clase invertida es necesario incorporar la Gamificación.

4.2. La Gamificación

El juego forma parte constitutiva de nuestro entramado social. Entre otras características posibilita la adquisición de reglas, la práctica de aprender del error, superar los desafíos, placer y un espacio de ficción donde se recrea experiencias. Está presente también en las rutinas de aprendizaje y desde la virtualidad en los juegos virtuales que han avanzado sobre cualquier otra propuesta lúdica. Diferentes autores han destacado: “si sostenemos que los juegos y juguetes nos «educan» en usos, costumbres y lecturas de la realidad que penetran en nuestros esquemas de significado, más allá de los contenidos explícitamente formulados desde las instituciones de educación formal (escuelas) y no formal (familias, grupos, medios masivos), ¿por qué no aprovechar sus múltiples posibilidades en la educación?” (Esnaola Horacek, 2019).

Gamificar es pensar las clases desde las lógicas de juegos. Diseñar el espacio áulico y todo el proceso de enseñanza aprendizaje pensando como un *game designer* (diseñador de juegos).

Foncubierta y Rodríguez (2014) definen la gamificación como:

La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, datos, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.

4.2.1. ¿Cómo diferenciar la Gamificación de otros enfoques?

En este avanzar sobre el término de gamificación y en su potencialidad es importante volver a buscar sus orígenes y cómo toma algunos aspectos para poder potenciar una propuesta educativa. El siguiente cuadro de Herberth Oliva (2017) permite aclarar estas diferencias que serán muy significativas a la hora de desarrollar una propuesta educativa.

Diferencias de enfoques e interpretaciones.	
Enfoque lúdico versus Enfoque gamificador	
La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ <i>ludus</i> ”, cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera, donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.	Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.
En resumen: Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ <i>ludus</i> ”; y era un “ <i>magister ludi</i> ”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente.	

Tabla 1. Disimilitud entre ludificar y Gamificar. Elaborado por Herberth Oliva 2017

Al seguir avanzando en el terreno de la Gamificación, se puede diferenciar el proceso de un juego, de una actividad lúdica y centrarlo en uno que requiere de un conocimiento profundo del elemento, contenido, saber a Gamificar, de una determinada unidad curricular; pero, también, de

aquellas mecánicas, dinámicas y elementos que ofrecen los juegos, en especial, los videojuegos. Para continuar avanzando será importante tener presente el objetivo de la gamificación que Oliva menciona de la siguiente manera:

Se puede señalar que el objetivo de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación superior, es persuadir al estudiante a que se involucre en el proceso dinámico de transformar una simple clase, en un momento de aprendizaje atractivo y que represente un reto; para lograr esto se deben crear acciones gamificadas que provoquen el deseo de participar e interactuar en la construcción de su propio aprendizaje. (Oliva, 2017).

Se podría decir que uno de los efectos más notorios en una propuesta de gamificación es la participación y una participación dinámica y proactiva en acciones que generalmente requieren de un esfuerzo académico vinculado con la eficacia y la eficiencia del aprendizaje.

Un excelente aporte sobre la clara idea de gamificar una clase la proporciona la obra de Lee & Hammer (2011) en donde se hace una clara alusión:

Gamificar supone la creación de condiciones que hagan de la clase un espacio de aprendizaje en tiempo real, que debe funcionar con una gran visibilidad y trazabilidad con la ayuda de los elementos del juego a fin de propiciar experiencias de aprendizaje valiosas que no sean aplicadas constantemente, todo ello con el objetivo de darle siempre al conglomerado académico un sentido de innovación de la clase el cual se genera por la nueva experiencia.

4.2.2. ¿Cuál es la diferencia entre Aprendizaje Basado en Juegos, Juegos Serios y Gamificación?

Encontrar las diferencias entre estas propuestas permite poder tomar decisiones para saber en qué momento es mejor utilizar una metodología u otra, pero además no incurrir en errores que pueden dificultar la creación de una propuesta gamificada.

Aprendizaje Basado en Juego

Es el uso de juegos como medio de instrucción. Generalmente son juegos que ya existen cuyas mecánicas ya están establecidas y son adaptadas para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y las habilidades del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real.

El profesor es el que diseña el contexto educativo para la aplicación. Por ejemplo, adivina quién, para aprender sobre los héroes de la revolución mexicana, maratón para hacer un examen rápido sobre historia. Utilizar juegos o videojuegos como medio para el aprendizaje es innovador.

Juegos serios

Son juegos tecnológicos diseñados con un propósito más allá del mero entretenimiento, es decir, pensados y creados con fines educativos, por ejemplo, simuladores o juegos para crear conciencia.

Pueden ser descritos como un juego con propósito, busca incidir en la resolución de un problema, aunque puede ser divertido no es la intención para lo que ha sido creado, sino que busca generar conciencia, salud emocional, etc. Un ejemplo es “Darfur está muriendo” basado en la crisis al oeste de Sudán.

Son juegos inmersivos basados en la utilización de un dispositivo o computadora con fines educativos e informativos.

4.2.3. La gamificación vs. juego. Lenguaje y desafío

En este apartado, se presentan apreciaciones y conceptos que toma Moreno y Moreno (2021) respecto al término gamificación. Ella hace referencia a que la palabra gamificación, en su afán de posicionarse, ha comenzado a incluir como concepto “juegos” que van más allá de la pantalla o el tablero. Advierte de lo que puede ser un intento de colonización a través del lenguaje. Lo que ocurre es que, en inglés, *to play* significa “jugar” pero en un sentido amplio, complejo y profundo, diferente de la simplificación que surge de *to game* como denominación de “partida o pasatiempo”. La autora plantea que la Gamificación presenta objetivos que son propios de los juegos, sin embargo, utiliza otra palabra que es más acotada, las actividades lúdicas ya existían en educación antes de que este término llegara desde el mundo del marketing.

Una de las principales desventajas que observa la autora es la falsa creencia sobre el poder mágico que se le confiere al juego, al creer que solo por jugar se producen los cambios de conducta. Por ejemplo, el autodescubrimiento o el trabajo en equipo. Las reflexiones que brinda esta autora posibilitan aún más la necesidad de avanzar sobre construcciones en relación con la importancia que adquiere el juego y su relevancia en los escenarios actuales.

4.3. La Gamificación como recurso en la educación

Recientemente el Ministerio de Educación de Argentina publica “Claves y caminos para enseñar en entornos virtuales” un material de Educ.ar que sirve de puente para abordar la educación desde los espacios virtuales y brinda pautas para la incorporación de los recursos interactivos y gamificados en las propuestas de profesores de educación superior. En él se mencionan lo que ofrece la Gamificación al incorporarla en nuestras propuestas:

Instancias de colaboración: Permite la construcción de conocimiento de manera colectiva, estudiantes y docentes se pueden encontrar y complementar en pos de contribuir a nuevas formas de crear y compartir conocimiento.

Propuestas transmediáticas: Posibilitan la convergencia de múltiples lenguajes y plataformas.

Aprendizajes ubicuos: Puede impulsar aprendizajes en cualquier momento y lugar. La educación funciona dentro y fuera del aula, en la escuela, pero también en las redes, en las series y en los juegos en línea. Allí también están los estudiantes (Marés, 2021).

4.3.1. Las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del estudiante

Continuando con los aportes de Educ.ar, se destacan cuatro grandes ventajas:

- 1) Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
- 2) El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
- 3) Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnología y dinámicas integradoras.
- 4) La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas

que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas.

4.3.2. El rol del profesor-profesora

A la hora de diseñar propuestas en el ámbito educativo con gamificación se presenta precisamente como un gran desafío, al tratar de realizar una verdadera transformación en la propuesta metodológica y en la práctica docente en sí.

El profesor o profesora se vuelve un diseñador de experiencias de aprendizaje con la utilización de gamificación. En este diseño se prevé tener en cuenta lo siguiente:

1. Identificar el objetivo claramente por lo cual se va a gamificar. Esto permitirá diseñar más fácilmente y evaluar.
2. Considerar los tipos de jugadores para los cuales va a diseñar la experiencia.
3. Elegir los principales mecánicas, dinámicas y elementos que incorporará en su propuesta.
4. Seleccionar los recursos metodológicos y tecnológicos que apoyen el diseño.
5. Una vez que se implementa la gamificación el profesor o profesora acompañará a sus estudiantes como jugadores. Esto permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las capacidades esperadas.
6. Las evidencias obtenidas en este trayecto harán posible la evaluación de proceso del estudiante.

Avanzar en el tema de la gamificación en el quehacer de un profesor es volver a reconstruir y, en algunos casos, desarmar las concepciones metodológicas tradicionales. Permite también dar lugar a la experiencia donde los profesores y profesoras valoran las instancias de participación de los estudiantes como pieza fundamental en la construcción del conocimiento. Entonces al parecer pensar en desarrollar una propuesta gamificada implica conocer sobre mucho de lo que los videojuegos proponen. A primera vista si, sin embargo, cuando se nota la implicancia en una clase, se puede también aportar que altera metodológicamente una forma de construir la propuesta didáctica. Esta manera en que una propuesta tradicional de clase se vería modificada y hasta replanteada desde el proceso de la gamificación es sobre lo que este trabajo se basa. El rediseño parte de realizar una propuesta que contenga los elementos, mecánicas y dinámicas de los juegos aplicados a unos contenidos que forman parte de una unidad curricular y que serán vivenciados por un grupo de estudiantes y su profesor o profesora.

Otra de las definiciones que un especialista en gamificación educativa, Berluhesht Seleygth (2009), aporta deja visible su relevancia al pensar las variadas trayectorias escolares

La gamificación ofrece un refuerzo positivo, instantáneo, sin tener que esperar a una evaluación cuantitativa final, esto facilita una postura estudiantil más receptiva para lograr que su aprendizaje le permita lograr objetivos personalizados por niveles y micro objetivos cuantificables. La aplicación útil del enfoque gamificador en educación es un elemento clave para la disminución del fracaso escolar.

Sobre el tema Oscar Picardo Joao (2016) señala:

El significado de aprender y el aprender en forma significativa, es parte del discurso

constructivista, en el cual se asume que el estudiante debe ser el protagonista del aprendizaje, en donde se deberán tomar en cuenta e integrar las experiencias previas, al respecto del tema a enseñar, además se debe retomar que el rol del docente se centra en la mediación facilitadora de los contenidos, dándole la debida importancia a las posibilidades del entorno como espacio interactivo. (...) En resumen, es importante dejar claro ante la comunidad científica pedagógica que la gamificación supera su postura de una simple metodología entretenida y divertida, ya que debido a su dinámica integradora del conocimiento, la gamificación se vuelve un recurso formativo utilizado para acceder a la organización intelectual del individuo, determinando así el funcionamiento cognoscitivo en ciertos mecanismos de cómo aprende el estudiante, transformando la clase en un espacio donde converge la creación de situaciones de aprendizaje, mostrando la actividad constructiva del estudiante.

La gamificación respecto a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Se reemplazan las calificaciones por niveles.
- Se busca propiciar o modificar comportamientos, por lo tanto, perder no es una opción.
- Difícilmente se le presenta una elección al participante en el curso.
- La motivación del participante depende del sistema de recompensas.
- El aprendizaje se mide por la cantidad de logros y niveles adquiridos.

La gamificación como estrategia metodológica pretenden crear un panorama educativo en el cual pueda expandirse y consolidarse como una excelente herramienta motivadora que reta a educandos y educadores a alcanzar los objetivos de aprendizaje por medio de los juegos, fomentando el incremento por la sana competencia y la incorporación de reglas, resultados cuantificables y parámetros entretenidos que le dan el atractivo realista al hecho educativo.



Gráfico. 1. Diseño lineal de la gamificación en la formación educativa universitaria.
Elaborado por Herberth Oliva 2017.

4.3.3. Evaluación formativa

La evaluación formativa está íntimamente ligada a la retroalimentación frecuente en el juego y que guía a los estudiantes en su avance. En una actividad gamificada los estudiantes producen naturalmente diversas acciones, mientras desempeñan tareas complejas como la solución de problemas, que son indicadoras del desarrollo de habilidades o destrezas. La evidencia necesaria para evaluar estas habilidades, es proporcionada por las interacciones de los jugadores en la actividad (Shute y Ke, 2012).

Puede ofrecer una dinámica con una oportunidad significativa dentro de la misma para incorporar recursos cualitativos como son la coevaluación y la retroalimentación. Para la evaluación del aprendizaje se deben definir las competencias que se esperan observar y evidenciar en estudiantes.

4.4. La Gamificación como estrategia metodológica

Oliva (2017) aborda la gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario en un artículo donde desarrolla la gamificación de las clases en nivel superior. En la siguiente cita menciona la incorporación de la gamificación y su implicancia curricular:

La teoría académica que sostiene la base epistemológica de la gamificación como estrategia de innovación docente en el aula universitaria, una clase gamificada debe contar con el ideal de desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del juego: un aliciente directo que despierte en el estudiantado el interés por aprender; la gamificación, por lo tanto, va buscando la apertura didáctica de establecer un sistema de enseñanza docente que promueva la formación, selección, actualización y evaluación del contenido curricular que se desarrolla. (Oliva, 2017).

Se destaca esta cita porque aparece la idea de la gamificación en educación como posibilidad de actualizar el contenido curricular, de poderlo acercar a estudiantes de un modo culturalmente más actualizado, más cotidiano a sus formas de comunicación. También se desprende la idea de una actualización del profesorado a las dinámicas por donde circula la información y el conocimiento.

En el mismo artículo se cita a Carlos Scolari (2013) quien respecto a la gamificación en la educación superior menciona que la comunidad educativa está viendo su mirada en la vinculación de la tecnología con la educación y ha empezado a valorar el potencial de la gamificación como un elemento auxiliar de la renovación metodológica del profesorado del siglo XXI. La gamificación es una posibilidad de mirar el DCP de los distintos espacios curriculares de los profesados y alcanzar una propuesta que, llevada al aula, enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación, Herberth Oliva centra en la gamificación la posibilidad de incrementar la participación de estudiantes en torno a una propuesta gamificada:

Al referirnos a la gamificación como un recurso de apoyo docente sobre el cual se orienta un proceso de enseñanza y aprendizaje, es fácil reconocer en esta (la gamificación) una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de estudiantes, logrando además fidelizar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia metodológica un mecanismo que facilite el aprendizaje y la útil comprensión de los contenidos académicos abordados en la clase. Para que la gamificación pueda entrar al aula, es necesario que tenga una estructuración compuesta por dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, etc., lo cual ayuda al docente a transformar clases formativas, tareas aburridas, en atractivos momentos educativos de aprendizaje significativo, en donde además de mejorar sus resultados académicos llevan a cabo una participación activa de la clase. (Oliva, 2017)

El presente trabajo final pretende abordar el diseño de la Unidad Curricular de la Práctica Profesional Docente II del Profesorado de Primaria desde la metodología de la gamificación y realizar la reflexión sobre la práctica. Una reflexión sobre la propia práctica que construya saber en el sentido:

La reflexión, tal como es entendida, implica el esfuerzo en una inmersión consciente de un sujeto en el mundo de su experiencia, un mundo cargado de connotaciones, valores, intercambios simbólicos, correspondencias afectivas, intereses sociales y políticos, el mundo social en él incorporado. En tal sentido, instancias que comprometen el diálogo consciente con uno mismo y con los demás ayudan a tomar conciencia de creencias, intereses individuales y colectivos, analizarlos y asumir frente a ellos una postura crítica. (Edelstein, 2002)

4.4.1. Elementos de una clase gamificada: Gamificación de una clase

Se considera la clase a una propuesta didáctica que se desarrolla en un periodo de tiempo determinado. En este apartado, se desarrollan las ideas planteadas por Oliva algunas de las cuales tienen que ver con cómo se presentan los momentos de una secuencia didáctica y otros bien podrían describirse como potenciadores de esos momentos. Seguramente, este tema va poder apreciarse en futuros estudios. Los elementos considerados esenciales para la estructura de una clase gamificada son:

- La clase se renueva mediante la dinámica gamificadora que busca diferenciar una clase normal de una clase que retoma elementos de juego en su dinámica.
- La clase adopta una dinámica de asignación de puntos con valores determinados en función de la dificultad o complejidad de del desafío presentado.
- La clase se puede estructurar en niveles distintivos de cuanto se avanza o retrocede en una acción de aprendizaje específica.
- La clase da pautas a la asignación de regalos o estímulos ante el cumplimiento de objetivos o indicadores de logros determinados.
- La clase se puede clasificar en función de la obtención de puntos o del cumplimiento de objetivo alcanzados.
- La clase se convierte en un desafío constante en donde los compañeros de clase pueden competir entre ellos.
- La clase puede adoptar el rol de una misión o de un reto que representa una dificultad a superar para cada estudiante.

4.4.2. En la gamificación: la importancia del contenido metodológico docente y curricular

Es importante recordar que la utilización de las mecánicas, dinámicas y elementos de los juegos en la gamificación educativa es una parte de la propuesta y la otra está conformada por los contenidos, saberes que quiere que los y las estudiantes aprendan. Por lo que cada estudiante podrá encontrar estas dos partes en el hacer, en las actividades a desarrollar y en las vivencias que se irán construyendo a medida que avance la propuesta gamificada. En palabras de Oliva (2017):

Nunca se debe olvidar que en todo momento la gamificación pretende que el y la estudiante reflexione y valore cuál es el contenido metodológico docente que le hace comprender que una propuesta de aprendizaje centrada en el juego puede ser tan efectiva en términos de su concentración, participación, dedicación y triunfo, para aplicar esos mismos principios a otras áreas del conocimiento. Sin embargo, hablar de gamificación no necesariamente es sinónimo de hablar de dispositivos electrónicos y medios digitales, ya que se recuerda que una acción educativa estructuralmente gamificada se basa en tres principios básicos que bien pueden aplicarse para un juego de mesa: la mecánica del juego, las dinámicas de juego y los componentes del juego.

4.4.3. El Diseño Curricular de Educación Primaria de la provincia de Mendoza

El DCP es abordado durante toda la formación docente inicial, es un tema central en el trabajo

docente y es de relativa reciente creación en el año 2019. En relación a la relevancia dentro de la construcción social de los contenidos a enseñar, que tiene en su espíritu el currículo, se toma el trabajo de Gvirtz, Zacarías y Abregú (2012) quienes mencionan que los diseños curriculares tienen en cuenta la cultura como patrimonio es decir que la cultura hace posible la vida y los intercambios que se producen en los colectivos humanos. La relación de los hombres con el mundo y entre sí, está facilitada por un arsenal de recursos (ideas, herramientas, creencias, objetivos) que permiten la superación. La cultura constituye una herencia social. Es transmitida, compartida y aprendida.

La relevancia del trabajo docente en la transposición didáctica, en relación con la propuesta del DCP es trascendental para la educación de los y las niñas en la educación primaria. Además, considerando la transversalidad y la articulación con el resto de los niveles del sistema educativo es fundamental que el futuro docente de educación primaria conozca la dinámica que el reciente DCP propone para la educación provincial primaria. Visto como el abordaje del segundo nivel de concreción curricular es también el documento que articula con el siguiente nivel que aborda la planificación, otro eje fundamental de nuestra unidad curricular.

El docente con sus propuestas áulicas, de distinta duración lleva adelante este complejo y humano proceso de mediación, de transposición, de re-creación. Otro aporte que aclara el valioso trabajo que desarrollan los docentes, en palabras de Toro (1996):

Los contenidos de la enseñanza escolar son productos de un complejo proceso de construcción social. Los contenidos cambian con el tiempo, en función de los poderes y los saberes que funcionan en cada sociedad. El Currículum no es, en consecuencia, un elemento “natural”. Lo que se debe enseñar y lo que se debe aprender y lo que se enseña y lo que se aprende no sólo están determinados por cuestiones técnicas o pedagógicas sino por opciones políticas, culturales y filosóficas.

4.5. El corazón de una propuesta Gamificada

Para explicarlo en términos cotidianos, la gamificación permite proporcionarle al estudiante una dosis de entusiasmo sobre lo que va a estudiar, aprender, investigar, analizar, etc. y que experimenta cuando juega sus juegos favoritos. El juego se convierte en un catalizador y es ahí donde la Gamificación actúa con todas sus fuerzas según Rodríguez y Santiago (2015).

4.5.1. El caso de la Teoría de la Diversión

La campaña publicitaria de la agencia DDB Estocolmo de 2009 para la empresa Volkswagen generó tres BTL (*Below the line*) tres experiencias con el objetivo de demostrar que se puede ver la vida de otra manera si se intenta hacer más divertido todo lo que rodea el entorno personal. No surge del ámbito académico y consisten en incorporar elementos de los juegos a tres experiencias que se llevan adelante para dar cuenta que el cambio social e individual es posible siempre que cuente con elementos que permitan una experiencia agradable, lúdica, divertida.

La primera de las experiencias se denominó “escalera piano” consistió en pintar una escalera convencional como si fuera un piano y lograron que al pisar cada peldaño emitiera un sonido, como si fuera un piano real y así lograr que las personas realizaran este ejercicio físico. La segunda experiencia consistió en promover que las personas utilizaran los cestos recolectores de basura, por lo que incorporaron a los botes de basura un sensor especial. Cada vez que una persona arrojaba basura el cesto emitía un sonido como el de los dibujos animados o los videojuegos al caer de una altura enorme. No solo la gente arrojaba su basura, sino que comenzó a recoger de

otros espacios al encontrarla. El tercero y continuando en la misma línea consistió en transformar un contenedor de basura en un juego de arcade “El contenedor-banco de Arcade”. Los resultados fueron registrados y dan cuenta de porcentajes muy altos de participación y luego Volkswagen abre un dominio con el nombre en inglés *The Fun Theory*.

En este punto, distintos autores mencionan la teoría de la diversión en sus trabajos, Foncubierta y Rodríguez (2014) presentan como infaltable la diversión:

Nuestro proyecto puede ser más o menos sofisticado, utilizar dinámicas y técnicas super avanzadas, integrar elementos aquí y allí de una manera tan profesional que haría temblar a cualquier diseñador de juegos que se precie, pero por encima de todo hay tres aspectos fundamentales que lo distinguirá y harán único. Estos elementos son: diversión, diversión, y diversión.

La diversión es un factor estudiado en muchas disciplinas. En relación con la educación, es a través de la gamificación una forma de incluir la diversión a través de los elementos de los juegos en las propuestas educativas. Las pruebas de los resultados que genera en otros ámbitos son muy alentadoras.

4.5.2. El Círculo Mágico

El concepto de Círculo Mágico es utilizado por los autores como Foncubierta y Rodríguez (2014) y lo define como

Algo así como una demarcación del territorio que limita lo que es real como la vida misma y lo que no lo es. Aquello que pertenece al juego y es capaz de envolver a los jugadores mediante una serie de reglas que les atrapan. Los propios jugadores aceptan estas reglas y las conforman. El juego es, por tanto, lo que sucede dentro del Círculo Mágico, el cual puede ser físico, virtual o de ambos tipos.

En este diseño gamificado del “Viaje al centro del DCP” el Círculo Mágico está establecido por los espacios por donde transita la comunicación, estos espacios fueron pensados primeramente en la utilización de un grupo de Facebook, el aula virtual y el aula presencial, se incorpora el grupo de WhatsApp porque es el canal natural de comunicación para los momentos no presenciales. Esto sucede como parte de la cultura digital que transitan estudiantes y profesores. Como se menciona en este Círculo Mágico es muy importante la comunicación en el juego también mencionada como Feedback, señales de respuesta. El o la profesora en la experiencia gamificada ofrece de maneras diferentes este Feedback,

Foncubierta y Rodríguez (2014) mencionan los siguientes principios a tener presentes:

- Dirigirse a cada uno en primera persona del plural.
- Elogiar el esfuerzo más que la habilidad de hacerlo.
- Insistir en que esforzarse siempre tiene su recompensa.
- Transmitir que le importan sus necesidades sociales y emocionales.
- Convencer de que fallar o hacer las cosas mal es una fase del proceso natural del aprendizaje.
- Aconsejar y ofrecer ayuda en cualquiera de las tareas que hacen.
- Expresar gratitud continuamente, especialmente al inicio.

- Pedir perdón o mostrar arrepentimiento cuando fuera necesario.
- Inmediatez individual en el feedback.
- Hacerles sentir valorados.
- Hacerles sentir que está con ellos, aunque no estuviera físicamente en clase.
- No dar dos críticas seguidas. Siempre una crítica en mitad de dos elogios, siendo el último más largo.

En el presente trabajo los y las estudiantes cumplen un rol protagónico y es concebido con la intención de presentar una propuesta innovadora, aumentar su participación y su involucramiento o vinculación con la temática a abordar en la propuesta gamificada del “Viaje al centro del DCP”. El aula es un lugar ideal para ofrecer esta propuesta, los y las estudiantes están esperando que su profesor o profesora les brinde el entorno para generar el conocimiento, el cómo crear la propuesta educativa está en las manos de cada docente. No hay nada más divertido que recibir una grata sorpresa. ¿Adivina dónde se encuentra la mayor fuente de sorpresas con ganas de brotar al mundo? En tu aula donde tienes a tus jugadores listos para el aprendizaje, preparados para que empiece el juego.

Retomando el concepto de Gamificación y la utilización de las tecnologías y como varios autores mencionan que no es excluyente el uso de la tecnología para hablar de gamificación se retoma en concepto de *Círculo Mágico* de quienes aclaran que al diseñar una propuesta gamificada se crea entre los participantes un entorno en relación al juego o a la propuesta:

Aquello que pertenece al juego y es capaz de envolver a los jugadores mediante una serie de reglas que les atrapan. Los propios jugadores aceptan estas reglas y las conforman. El juego es, por tanto, lo que sucede dentro del *Círculo Mágico*, el cual puede ser físico, virtual o de ambos tipos. (Rodríguez y Santiago, 2015).

4.5.3. El *Flow* o *fluir*

De lo abordado hasta el momento y siguiendo en la misma línea, las propuestas que utilizan gamificación en educación generan un estado de diversión en el transcurrir por el espacio del “*Círculo Mágico*”, las interacciones con los participantes y los elementos del juego. La propuesta brinda la posibilidad de vivenciar un estado donde se pueda *fluir*. Respecto de este término es abordado por el psicólogo Mihal Csikszentmihalyi (2020) conocido por sus trabajos en el campo de la felicidad y la creatividad quién introduce en 1975 el concepto de “estado de flujo” como fruto de una investigación donde entrevista a distintas personas de los distintos lugares del mundo que realizan distintas actividades en las que han llegado a ser referentes de las mismas. De este estudio surgen entre otras, una pregunta: ¿por qué las personas disfrutan tanto cuando juegan y se aburren con otras actividades como estar en casa, trabajar o estudiar?

El autor aborda también cómo son los momentos en los que se genera el *fluir*. En qué consiste el ofrecer una experiencia donde se pueda vivenciar el *fluir*: “es una experiencia diseñada para hacer más fácil lograr la experiencia óptima”, donde el cuerpo participa con la mayoría de sus sentidos. En otras palabras, sería que para propiciar un estado de flujo se tiene que pensar en diseñar experiencias en las que las personas estén involucradas desde la mayoría de sus sentidos, debería ser una experiencia que ofrezca múltiples estímulos, multiplataformas y múltiples recursos para poder transitarla.

También menciona: “Cuando una función física normal como correr, se desempeña según un diseño social, un escenario con metas y con reglas que ofrece desafíos y requiere de habilidades, se convierte en una actividad de flujo” (Csikszentmihalyi, 2020). Como verán hay muchos componentes en común con lo que se viene abordando en torno a la Gamificación en educación.

Para finalizar y sin pretender profundizar en el concepto, la definición que brinda Csikszentmihalyi es importante ya que incorpora una característica más al estado de flujo diciendo: “La alegría, la creatividad y el proceso de involucración total con la vida”. Es muy similar al concepto de inmersión en relación a lo que provocan los videojuegos y/o la realidad virtual.

Avanzar en una propuesta gamificada es tener en cuenta que hay ciertos riesgos que asumir, el principal es el de no brindar una propuesta demasiado fácil de superar pues llevará a generar aburrimiento, y no diseñar una propuesta demasiado difícil en este caso se genera frustración. En relación al estado de flujo será el poder lograr un equilibrio entre la dificultad del reto percibido y la percepción de las capacidades o habilidades que debe tener la persona para conseguir determinado propósito. En palabras de Pedraz (2017) “el Flow es el balance, el equilibrio entre las habilidades que tienen los usuarios y la dificultad que ponemos en el sistema”, medir el flow en la propuesta resulta fundamental.

A continuación, en el gráfico extraído del libro *Gamificación* (Rodríguez y Santiago, 2015) se observan distintas relaciones a tener en cuenta al diseñar una propuesta gamificada y el estado de flujo o fluir.



Gráfico. 2. Relación entre el nivel de desafío y el nivel de habilidad. Elaborado por Rodríguez y Santiago 2015.

4.5.4. Entre las mecánicas y las dinámicas al gamificar una propuesta didáctica

Pensar en realizar una propuesta gamificada es poder recrear diseños y hacer posible una metodología innovadora, pero con la cual se conectan desde la experiencia de juegos de nuestra vida a la que se suma los conocimientos disciplinares y prácticos de nuestro espacio curricular. A continuación, tomando algunas de las mecánicas y dinámicas de los videojuegos aplicadas a lo educativo se podrá avanzar en la metodología de gamificación.

El siguiente cuadro es tomado de la publicación de Olivia (2017).

MECÁNICAS	DINÁMICA
La aplicación de mecánicas en la gamificación educativa trae consigo la potenciación de una motivación por aprender en el estudiante.	La aplicación de la dinámica en la gamificación educativa trae consigo el fomentar en el estudiantado la relación vinculante entre el conocimiento, el aprendizaje y los resultados.
El puntaje: es lo que le asigna el valor cuantitativo a la gamificación.	Busca una gratificación, retribución o recompensa, con el ánimo de diferenciar los posicionamientos alcanzados en forma individual o grupal.
Niveles: marcan el avance en el transcurso del camino del aprendizaje.	Consolidar el posicionamiento adentro de la acción de aprendizaje.
Posesiones virtuales: constituyen la materialización de las pertenencias que vamos obteniendo.	Obtener claridad en cual debe ser el logro a obtener.
Las clasificaciones: son las marcas o pautas que nos indican el nivel logrado en comparación con los demás estudiantes.	Marcar la pauta competitiva y de posicionamiento entre los participantes.
Los desafíos: estos nos indican los obstáculos que debemos afrontar durante la acción gamificadora, pero en forma de competencia.	Acá se estandariza la transformación del propósito elemental de la acción educativa gamificada.
Premios o retribuciones: estos representan el estímulo ganado al finalizar con éxito las pautas de juego establecidas (alcanzar los indicadores de logros o cumplir con los objetivos).	Busca una gratificación, retribución o recompensa, cuando se cumple fielmente el objetivo de aprendizaje.

Tabla 2. Mecánicas y dinámicas de los videojuegos. Elaborado por Olivia 2017.

4.5.5. Los jugadores

Quizás hasta aquí todo lo mencionado tiene relación con otras teorías que se abordan en relación a lo educativo a conceptos como motivación, metodologías activas, participación de estudiantes, rol del profesor como guía, diseñador, atención personalizada, acompañamiento del proceso, evaluación formativa, etc. Sin embargo, es en este tema donde la diversidad de nuestros estudiantes y la oportunidad de brindar una propuesta acorde a sus características presenta un verdadero desafío y una oportunidad para alcanzar altas posibilidades de brindar una educación inclusiva. Pensar en la inclusión educativa teniendo las herramientas para que todos nuestros estudiantes participen de la propuesta es algo que en los actuales tiempos se percibe como una oportunidad única. Los y las estudiantes ocupando un lugar de jugadores en la propuesta gamificada, tienen también distintos perfiles que diversos autores han estudiado detenidamente.

Conocer el perfil de jugador de nuestros y nuestras estudiantes posibilitará ajustar la propuesta y optimizar los posibles resultados. Recordando los temas anteriormente vistos, de acuerdo con las características de jugadores y al porcentaje que alcancen los diferentes tipos (Bartle, 1985), es muy importante que la propuesta brinde un equilibrio al momento de recorrerla y lograr los avances, el feedback y finalmente el estado de flujo.

La diversidad que se encuentra en el grupo humano de estudiantes permite observar la variedad de motivaciones que tienen los mismos al abordar una actividad. Lo mismo sucede al abordar la propuesta de juegos.

Diferentes autores se han encargado de acortar los caminos entre ellos Bartle, el creador e investigador de videojuegos, en 1990 clasifica a los jugadores partiendo de dos ejes y cuatro cuadrantes. Realiza un trabajo sobre estilo de juego, personalidades al jugar o tipos de jugadores y los divide en cuatro principales perfiles según su disposición a actuar o interactuar y su predisposición hacia los usuarios o hacia el mundo. En el siguiente gráfico, se puede observar la clasificación.

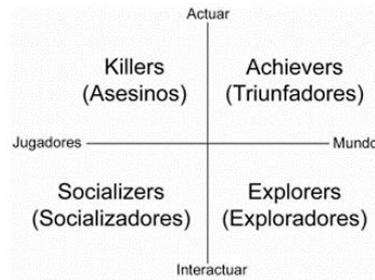


Gráfico. 3. Principales perfiles de jugadores. Elaborado por Bartle 1985.

A continuación, se extrae del trabajo de Pérez Hernández (2015) la descripción de las categorías mencionadas.

Achievers (triunfadores): son aquellos jugadores competitivos y su principal objetivo es conseguir puntos, alcanzar altos niveles, acaparar altas posiciones en tablas de clasificación, obtener estatus y prestigio.

Explorers (exploradores): Son aquellos curiosos y con afán de descubrimiento. Se interesan por cómo funciona el sistema y conocer cada detalle, buscar sus límites e incluso posibles bugs.

Socializers (socializadores): Son aquellos que tienen su interés en los demás usuarios y en relacionarse con ellos, buscan formar vínculos y estrechar relaciones. El sistema es solo un medio para alcanzar esos objetivos.

Killer (asesinos): Son aquellos con una exagerada motivación por ganar. Son tan competitivos que disfrutan más las derrotas de sus rivales que su propio triunfo.

Bartle (1985) entendió que su modelo tenía algunas lagunas y sugirió el siguiente modelo que subsana aspectos como que los jugadores pueden evolucionar a través de los tipos con el tiempo y que los tipos parecen tener subtipos que el modelo original no toma en cuenta. Luego esta clasificación se expandió de 4 cuadrantes a 8 octantes y se agregó una dimensión. Mientras que algunos jugadores van expresando sus preferencias en cuanto se presenta la oportunidad, relacionándose con el mundo y otros jugadores al toparse con ellos sin mucha predeterminación, otras van a formular planes, predefinir objetivos y analizar posibles situaciones de antemano.

Surge luego otros modelos entre ellos el de Marczewski (2013) quien dividió a los jugadores en dos grupos, clasificándolos según fuera su motivación, intrínseca o extrínseca. Por otro lado, al igual que Bartle, los separó en función de cómo interactúan o actúan con el propio sistema de Gamificación o con los usuarios que lo componen. El siguiente gráfico que aparece en el libro Gamificación (Rodríguez y Santiago, 2015) permite observar mejor la clasificación.



Gráfico. 4. Tipos de usuarios en la gamificación. Elaborado por Rodríguez y Santiago 2015.

4.5.6. La narrativa

Respecto a la construcción de la narrativa de una propuesta gamificada y en relación también con lo que puede ser la escritura de la narrativa para un videojuego, el diseñador de videojuegos, Núñez (2022) dice: “en realidad, no hay reglas escritas para la narrativa, pero si hay pasos y métodos que han sido probados y usados durante milenios y demostraron ser efectivos para contar una buena historia”.

Uno de los formatos más utilizados es “El viaje del héroe” de Campbell podría decirse que la propuesta del viaje del héroe es una oportunidad de cambio en lo referido a un estado de situación de un determinado personaje a una situación de estado de mayor conocimiento o de mayor aprendizaje. Para ello, el personaje o el usuario pasa por distintos pasos o momentos que son estudiados y se pueden mencionar de la siguiente manera:

Esta estructura define una historia a través de los ojos de una persona, en una vida ordinaria, que reluctante al principio, recibe el llamado a una aventura por parte de un heraldo, y un incidente disparador lo convence de iniciar su viaje, en el camino conoce a su mentor, se enfrenta a pruebas, y enemigos, ayudado por aliados, y cuando está en la cueva más profunda, logra superar la prueba más suprema, obtiene una recompensa y emprende su camino de regreso, pero la victoria total aún no está asegurada, las fuerzas oscuras se han movilizadopor completo, el héroe ahora debe escapar (o contraatacar), en un momento parece que ha muerto, pero en el último momento se recupera, y regresa con el elixir (o la salvación de su pueblo), como una persona cambiada. (Briceño Nuñez, 2022)

La narrativa es la historia que da sentido profundo a la gamificación. La narrativa encuentra señales de significado compartidos entre los participantes de la propuesta gamificada y estos significados compartidos hacen que haya elementos que se puedan experimentar porque parten de otras vivencias anteriores que los usuarios poseen. En la propuesta que se presenta en este trabajo la narrativa se construye en la invitación a un viaje que llevará primero a través de una caverna (inspirada en la caverna de las brujas de Malargüe, Mendoza) y luego a través de una montaña (inspirada en la zona de precordillera de Potrerillos, Mendoza y el Filo en Merlo, San

Luis). En educación, se utiliza el término contextualizar la propuesta lo que se agregaría a esa contextualización es que sea un elemento que ayude a crear una sensación de inmersión en el diseño de la propuesta didáctica. Esto sumado a los otros elementos de la gamificación permitirá recrear espacios para nuestros estudiantes donde esté presente el *Flow* o fluir.

Es importante recuperar el tema de la narrativa y el aporte de los doce pasos del héroe como un mapa por donde transcurre el viaje, el recorrido en el cual el jugador-estudiante podrá identificarse con momentos de desafíos, encuentro con su misión, retos que le significan tomar decisiones, reconocer a su mentor o guía, compartir con sus compañeros de viaje y encontrar soluciones colectivas. En la presente propuesta se hace hincapié en las acciones colectivas.

4.5.6.1. La estructura del camino del héroe o el monomito

Diferentes autores del cine y los videojuegos trabajan este tema, a continuación, se presentará la explicación del camino del héroe o monomito que brinda Briceño Nuñez (2022).

El monomito, o viaje del héroe es un análisis más reciente y elaborado que cubre no sólo la estructura, sino también los personajes. Fue concebido en 1949 por Joseph Campbell, en el libro “El héroe con Mil Caras”. Él detectó que varios de los mitos e historias modernas incorporan ciertos tipos de personajes recurrentes a los que se llama arquetipos, que cumplen ciertas funciones específicas de una historia, y resuenan con nosotros a un nivel muy profundo. También detectó “ritmos” de la historia que siempre aparecen. Estos aspectos son mucho más detallados que la estructura de los tres arcos. La primera película que lo utilizó a conciencia fue *Star Wars*, como tuvo éxito, se aplicó a otras películas. Luego de capacitar a varios escritores, se llegó a *Lion King*.

A continuación, se puede observar la estructura del monomito.

Un mundo ordinario

Nuestro héroe, que puede ser un grupo, como en el señor de los anillos, o una heroína como Ellen Ripley en *Alien*. Se encuentra en un mundo ordinario, por lo menos, desde su punto de vista. Es su lugar seguro. Su vida cotidiana, donde se aprende detalles cruciales sobre nuestro héroe, su verdadera naturaleza, capacidades y perspectiva de la vida. Esto ancla al héroe como un ser humano y facilita identificarnos con esta persona y, por lo tanto, más tarde, empatizar con su difícil situación.

Llamado a la aventura

La aventura comienza cuando esta persona recibe una llamada a la acción. Puede tratarse de una amenaza directa a su seguridad, su familia, su forma de vida o la paz de la comunidad en la que vive. Puede que no sea tan dramático como un robo, asesinato o cualquier hecho violento, sino ser simplemente una conversación, conocer a una persona conflictiva. Sin embargo, cualquiera sea el acontecimiento, en última instancia interrumpe la comodidad del mundo ordinario del héroe y presenta un desafío o una misión que debe emprenderse.

Rechazo al llamado

Aunque nuestro héroe puede tener ansias por aceptar la misión, en esta etapa tendrá miedos que debe superar. Aparecerán segundos pensamientos o incluso profundas dudas personales sobre si está o no a la altura del desafío. Cuando esto suceda, el héroe rechazará la llamada y, como resultado, sufrirá. El problema al que se enfrenta puede parecer demasiado difícil de manejar y la

comodidad del hogar resulta mucho más atractiva que el peligroso camino que tiene por delante. Ésta también sería nuestra propia respuesta y, una vez más, nos ayuda a identificarnos de manera más profunda con el Héroe.

Encuentro con el mentor

En este punto de inflexión crucial donde el héroe necesita desesperadamente orientación, se encuentra con una figura de un mentor que le da algo que necesita. Podría ser un objeto de gran importancia, una visión del dilema al que se enfrenta, un sabio consejo, una formación práctica o incluso la confianza en sí mismo. Lo que sea que el mentor le proporcione al héroe, sirve para disipar sus dudas y temores y darle la fuerza y el coraje para comenzar su búsqueda.

Cruzando el umbral

El héroe ahora está listo para actuar y comenzar verdaderamente su búsqueda, ya sea física, espiritual o emocional. Puede ir voluntariamente o puede ser empujado, pero de cualquier manera finalmente cruza el umbral entre el mundo con el que está familiarizado y el que no. Puede ser salir de casa por primera vez en su vida o simplemente hacer algo que siempre ha tenido miedo de hacer. Independientemente de cómo se presente el umbral, esta acción significa el compromiso del héroe con su viaje y lo que sea que tenga reservado para él.

Pruebas, aliados y enemigos

Ahora, finalmente, fuera de su zona de confort, el héroe se enfrenta a una serie de desafíos cada vez más difíciles que lo ponen a prueba de diversas maneras. Se ponen obstáculos en su camino, ya sean obstáculos físicos o personas empeñadas en frustrar su progreso. El héroe debe superar cada desafío que se le presente en el viaje.

El héroe necesita averiguar en quién se puede confiar y en quién no. Puede ganar aliados y enfrentarse a enemigos que, cada uno a su manera, lo ayudarán a prepararse para las pruebas más grandes que están por venir. Acá seguramente es donde el grueso de un videojuego estará.

La caverna más profunda

La cueva más profunda puede representar muchas cosas en la historia del héroe. Puede tratarse de un lugar real en el que se encuentra un peligro terrible o un conflicto interno que hasta ahora el héroe no ha tenido que enfrentar.

A medida que el héroe se acerca a la cueva, debe hacer los preparativos finales antes de dar ese salto hacia lo desconocido. En el umbral de la cueva, el héroe puede volver a enfrentarse a algunas de las dudas y temores que surgieron por primera vez tras su llamada a la aventura.

Es posible que necesite algo de tiempo para reflexionar sobre su viaje y el traicionero camino que tiene por delante a fin de encontrar el valor para continuar. Este respiro ayuda a la audiencia a comprender la magnitud de la terrible experiencia que le espera al héroe y aumenta la tensión.

La prueba suprema

La prueba suprema puede ser una prueba física peligrosa o una profunda crisis interna que el héroe debe enfrentar para sobrevivir o para que el mundo en el que vive el héroe continúe existiendo. Ya sea que se enfrente a su mayor miedo o al enemigo más letal, el héroe debe aprovechar todas sus habilidades y experiencias acumuladas en el camino hacia la cueva para superar su desafío más difícil.

Sólo a través de alguna forma de “muerte” el héroe puede renacer, experimentando una

resurrección metafórica que de alguna manera le otorga el mayor poder o percepción necesaria para cumplir su destino o llegar al final de su viaje. Este es el punto culminante de la historia del héroe y donde todo lo que ama se pone en juego. Normalmente, aquí se pondrá la pelea contra el *boss* final, o tal vez un *boss* que parece el final, pero realmente no lo es, sólo te da los medios para enfrentar al final.

Recompensa

Después de derrotar al enemigo, sobrevivir a la muerte y finalmente superar su mayor desafío personal, el héroe finalmente alcanza un nuevo estado, emergiendo de la batalla como una persona más fuerte y, a menudo, con un premio físico, moral o trascendental.

La recompensa puede presentarse de muchas formas: un objeto de gran importancia o poder, un secreto, mayor conocimiento o percepción, o incluso una reconciliación con un ser querido o aliado. Cualquiera que sea el tesoro, que bien puede facilitar su regreso al mundo ordinario, el héroe debe dejar rápidamente a un lado las celebraciones y prepararse para la última etapa de su viaje, pues aún no han acabado los peligros y desafíos que tendrá que enfrentar.

El camino de regreso

Esta etapa en el viaje del héroe representa una etapa inversa del viaje hacia lo desconocido en el que el protagonista tuvo que cruzar el primer umbral. Ahora debe regresar con su recompensa, pero esta vez la anticipación del peligro es reemplazada por la aclamación y quizás la reivindicación o la absolución. Se enfrentará a una prueba final para regresar al mundo ordinario.

Antes de que el héroe finalmente se comprometa con la última etapa de su viaje, puede llegar un momento en el que deba elegir entre su propio objetivo personal y el de una causa superior.

Resurrección

Este es el clímax en el que el héroe tendrá su encuentro final con la muerte. La batalla final representa algo mucho más grande que la propia existencia del héroe y su resultado tiene consecuencias de gran alcance para su mundo ordinario y las vidas de aquellos que dejó atrás.

Si falla, otros sufrirán y esto pone más peso sobre sus hombros. Esta tensión se apodera de la audiencia para que también se sientan parte del conflicto y compartan las esperanzas, los temores y las inquietudes del héroe. Al final, el héroe tendrá éxito, destruirá a su enemigo y emergerá de la batalla limpio y renacido.

Regreso con el elixir

Esta es la etapa final del viaje. Regresa a su mundo ordinario como un hombre cambiado. Habrá crecido como persona y aprendido muchas cosas, se habrá enfrentado a muchos peligros terribles e incluso a la muerte, pero ahora espera con ansias el comienzo de una nueva vida.

Su regreso puede traer una nueva esperanza a los que dejó atrás, una solución directa a sus problemas o quizás una nueva perspectiva para que todos la consideren. La recompensa final que obtiene puede ser literal o metafórica. Puede ser motivo de celebración, autorrealización o el fin de las luchas, pero sea lo que sea representa tres cosas:

- Cambio
- Éxito
- La prueba de su viaje

El regreso también indica la necesidad de resolución para los otros actores claves de la historia. Los escépticos del héroe serán condenados al ostracismo, sus enemigos castigados y sus aliados recompensados. En última instancia, el héroe volverá a donde comenzó, pero las cosas claramente nunca volverán a ser las mismas.

En la siguiente imagen, se puede observar de una manera más dinámica los pasos del héroe.



Gráfico. 5. Pasos del camino del héroe. Elaborado por Nuñez 2022

4.5.7. La narrativa transmedia

En una clase abierta titulada “Transmedia, creación global e imaginación cívica”, Jenkins (2020) actualizó el concepto de las narrativas transmedia en el escenario actual y caracterizó la manera como las audiencias se están apropiando de los relatos. En especial, a partir de lo que denomina como imaginación cívica, que consiste en la resignificación de los héroes de ficción cuando son apropiados por los activistas sociales que los utilizan para hacer visibles las causas por las que luchan.

El mismo Jenkins (2020) también menciona que el mundo que se conoce es uno que se despliega a través de todas las plataformas disponibles. Por lo tanto, enseñar a los alumnos a navegar como investigadores en los distintos medios, como ciudadanos que reflexionan y que leen información que se relaciona, enseñarles a explorar esas conexiones es una parte esencial de lo que la educación necesita hacer en el siglo XXI. Agrega que pensar en una narrativa transmedia es pensar en transdisciplinariedad. Siempre le interesó la idea de que un mundo interdisciplinario que apoya el aprendizaje sería más poderoso que uno que simplemente se restringe a un grupo de objetos educacionales.

En una entrevista fue consultado acerca de su participación como usuario y generador de contenido en las redes a lo que respondió que la cultura popular trabaja sobre las personas y a través de ellas debido a las conexiones emocionales. Los intereses que se sienten como fans son parte de por qué la cultura popular importa en el mundo moderno. Por eso, para el autor, es perfectamente válido tomar posición como una acafán, un fan académico que se nutre de conocimientos de múltiples direcciones para pensar en las actividades que hace con sus estudiantes.

Respecto a cómo lograr una narración efectiva, el autor menciona que no sabe si existe un elemento único, ya que no se trata de una ciencia, es un arte. Pero, si se necesita una historia

convinciente, debe tener elementos de historias que sean atractivos, los personajes deben ser centrales en la experiencia, los universos son importantes porque brindan el contexto a los personajes y a las historias. Es importante ir de los bloques centrales hacia afuera, cuando uno se traslada por distintas plataformas, una pregunta es por dónde empezar y eso depende de las historias de las audiencias y los propósitos. La creación de la narrativa transmedia es un tema central en relación a la cultura digital por donde transita el conocimiento.

5- PROPUESTA

El presente trabajo aborda una pregunta que cualquier educador y educadora en estos tiempos se debe haber realizado y que también muchos otros se interrogaron hace tiempo. Los objetivos son los siguientes:

Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica para la Unidad Curricular de la Práctica Profesional Docente II del Profesorado de Educación Primaria del IES N.º 9-001 “Gral. José de San Martín” según la metodología de Gamificación para evaluar su aplicación directa.

Objetivos específicos

- Identificar las características de la metodología de la Gamificación para ser aplicada en una propuesta didáctica para el nivel superior.
- Desarrollar los recursos y los materiales necesarios para la gamificación de una propuesta didáctica de nivel superior.
- Elaborar los dispositivos metodológicos adecuados para la validación de una propuesta didáctica gamificada de nivel superior.
- Evaluar a través de los datos obtenidos la aplicación directa de la propuesta didáctica gamificada.

5.1. La elección del saber a desarrollar en la propuesta

Se pensó en un tema que posibilite un abordaje desde la propuesta de la Gamificación y que ofreciera oportunidades para vivenciar los beneficios de esta metodología. Se seleccionó el trabajo en torno a uno de los principales ejes de la Práctica Profesional Docente II que es el abordaje del DCP de la provincia de Mendoza para la Educación Primaria.

¿Gamificar nuestra propuesta didáctica es sólo un desafío de mejora de las propuestas áulicas? Es sin dudas mucho más que eso y tiene que ver con incorporar las vivencias que traen los estudiantes y sus capacidades en el uso de las tecnologías y, específicamente, los juegos digitales o en red.

Es posible que el derecho a la educación de las actuales generaciones pase por las posibilidades que los docentes les ofrezcan para habitar los escenarios digitales. Es por esto que gamificar el aula no solo es utilizar una estrategia, es también un espacio ganado para reflexionar y construir aprendizajes situados, hacer visibles temáticas que son propias a las comunidades de donde provienen nuestros estudiantes. Gamificar el aula en el nivel superior es introducir como

formadores de educadores la urgencia de acercarse a los entornos por donde se construye ciudadanía digital.

El presente apartado intentará dar lugar a aquellas reflexiones que surjan de las estrategias puestas en marcha para abordar la educación en el caso de estudiantes con escasa o nula conectividad, realidad que no puede ser eludida y que da prueba de la preparación y convicción de un colectivo docente que fue más allá de toda teoría y que justamente la reconstruye, la sitúa y la valida; con la metodología de clase invertida, la gamificación, la cooperación y el lograr alcanzar sueños.

La gamificación es una metodología de enseñanza y aprendizaje que propone al alumno asumir un rol protagónico y activo. Este alumno es acompañado por un docente que, desde la presencia cercana, guía, facilita y anima, a través de experiencias significativas de aprendizaje. De esta manera, los alumnos desarrollan capacidades a través de un trabajo colaborativo en una propuesta que, además, genera desafíos, diversión e inmersión al incorporar los elementos, mecánicas y dinámicas de los videojuegos.

Esta etapa final del cursado de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales ha promovido un proceso transformador en varios sentidos, principalmente el de avanzar en la construcción del conocimiento con un otro, que me significa y me construye en ese hacer como sujeto cultural. Este trabajo está orientado a resignificar la propia práctica docente como una acción transformadora y multiplicadora de prácticas colectivas que promuevan el derecho educativo. Las vivencias de estos años recuerdan la importancia de seguir co-construyendo y co-aprendiendo en búsqueda de propuestas que acerquen más a los espacios del conocimiento, presentes y futuros.

La maestría permitió adquirir una mirada crítica es por ello que en este trabajo se propone registrar la experiencia de diseñar una propuesta didáctica de una unidad curricular con las metodologías emergentes mencionadas y transformar la práctica docente.

5.2. ¿Cómo generar una propuesta gamificada para mis estudiantes?

Esta pregunta será abordada en tres dimensiones:

1) Comprender para transformar

Desde las bases teóricas de las metodologías de clase invertida y Gamificación, se realiza una propuesta gamificada tomando un tema de la Unidad Curricular de la Práctica Profesional Docente II. Para ello, se exploran las herramientas digitales disponibles y la accesibilidad de las mismas. Se crean materiales contextualizados. Se realizan consultas a expertos. Se ponen en juego diferentes posibilidades de presentación de los contenidos. Se trabajan las competencias de los futuros docentes. Se preparan escenarios de simulaciones para los fines de la unidad curricular y de la propuesta. Se realiza un proceso de mejorar de la propia práctica docente.

2) Vivenciar experiencias y repensar prácticas docentes

La pregunta permite una reflexión constante sobre la propia práctica docente en el espacio de formadores de formadores modificando la propia enseñanza para que en un proceso de mostración los futuros docentes vivencien la metodología de la gamificación.

Los ejes que la PPD II propone sobre el abordaje del currículo y el diseño de la enseñanza un espacio oportuno para trabajar en la transposición didáctica, enriqueciendo y actualizando la didáctica y la práctica. Permite además una guía para mirar las prácticas, reflexionar sobre lo realizado, valorar lo producido y proponer mejoras para continuar con la construcción de clases

en escenarios digitales situados-subjetivados.

3) Instancias de implementación y validación

Esta instancia consiste en poner en manos de los destinatarios los materiales elaborados. En principio tiene dos fases. Por un lado, una validación de campo que se realizará por el grupo de estudiantes destinatarios, convirtiéndose en interlocutores. Además, una validación que se realizará con especialistas de los contenidos. Para esta etapa, se elabora el plan correspondiente.

El presente estudio se plantea desde un corte cualitativo. Se pretende mejorar el abordaje en torno al tema del Diseño Curricular de Educación Primaria de la provincia de Mendoza, de la Unidad Curricular de la Práctica Profesional Docente II desde la metodología de la gamificación.

Es un proceso de construcción y reflexión constante donde se pondrán en juego los saberes adquiridos para transformar el espacio curricular y la propuesta pedagógica-didáctica para dar respuesta a la pregunta del trabajo: ¿cómo diseñar propuestas pedagógicas de gamificación en escenarios digitales y/o presenciales para estudiantes de educación superior? y alcanzar los objetivos del mismo. Se incorpora a este proceso el registrado en el diario de observaciones. La reflexión sobre estas importantes mejoras desde los entornos digitales constituye una posibilidad de promover la construcción y democratización del conocimiento.

La metodología de reflexión denominada “narrativa pedagógica” (Ripamonti, 2017) será utilizada por la autora docente como instrumento para registrar todo el proceso a desarrollar, será parte del material en la descripción de la propuesta gamificada y al momento de realizar el guion del video que registra la experiencia real. Se considera esta metodología como una de las primordiales para comunicar procesos individuales y colectivos. Dentro de las posibilidades de narrativas pedagógicas, se tomará el formato de registro de reflexión sobre la práctica. Consiste en reflexiones sobre la acción, en este caso la acción de diseñar dos clases desde la metodología mencionada, y el registro de reflexión sobre la etapa de validación.

5.3. Desarrollo de la propuesta de Gamificación

5.3.1. En relación con la propuesta de Gamificación: “Viaje al centro del DCP. El descubrimiento del DCP para su abordaje amoroso”

Esta propuesta se desarrolla en el marco del Trabajo Final de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales que ofrece la Asociación de Universidades del Sur Andino (AUSA) de la cual es integrante la Universidad Nacional de Cuyo. Este trabajo final propone abordar desde lo metodológico y desde la práctica docente la incorporación de la gamificación a una propuesta de enseñanza. Para dicho trabajo, se diseña un dispositivo que se ubica en la propuesta de la unidad curricular de la Práctica Profesional Docente II, del Profesorado de Educación Primaria del IES N.º 9-001 “Gral. José de San Martín” del departamento de San Martín, Mendoza, Argentina.

La propuesta de este trabajo final fue transcurriendo diferentes escenarios, al momento de su implementación en el año 2022 se contó con una vuelta a la presencialidad plena es por eso que se verán reflejados los ajustes a este entorno de aplicación de la metodología de gamificación.

El presente dispositivo cuenta también con una intencionalidad, en un primer momento, el de ofrecer una experiencia pedagógica potente para generar un grado de motivación mayor para el aprendizaje, el trabajo en torno a las capacidades, en un ambiente de educación con la incorporación de los elementos, mecánicas y dinámicas de los juegos, y de los videojuegos en

general. En un segundo momento y, quizás, en primer lugar, un desarrollo de la práctica docente del nivel superior donde se genere instancias de reflexión y mejora de las propias prácticas docentes.

A la hora de desarrollar una propuesta gamificada, se tienen en cuenta cuatro elementos que interactúan en una dinámica que pretende integrar la vivencia y generar interactividad, comunidad, la posibilidad de habitar una realidad paralela, ese tipo de vivencia que involucran a las personas en distintos aspectos y son inolvidables y felices. Pedraz (2017) desarrolla la cuadratura de la diversión y los elementos son la narrativa, los juegos, la estética y la transmedia, que en este trabajo será multimedia.

La narrativa en el presente proyecto se desarrolla inspirada en el monomito del héroe de Joseph Campbell que comienza un camino de desafíos en el que atravesará obstáculos, encontrará aliados, lo acompaña un mentor o maestro o guía para alcanzar al fin del recorrido que será un grado de desarrollo más elevado, un aprendizaje, fortaleza, experiencia, etc. que le permitirá verse de una manera muy distinta a la que empezó el camino.

La propuesta del monomito del héroe ha sido tomada por el mundo del cine, la literatura, la psicología, etc. y permite empatizar con la historia del héroe y avanzar hacia aquella orilla que parecía muy lejana, a llegar a esa tan esperada orilla, a apreciar la distancia y el recorrido con el cual se deja atrás el lugar desde donde se partió.

La propuesta del “Viaje al centro del DCP. El descubrimiento del DCP para su abordaje amoroso”. Es un viaje que llevará a recorrer dos grandes caminos “El camino de la caverna” y “El camino de la montaña”. El camino de la caverna transcurre en un viaje imaginario hacia el interior, es un viaje en el que cada participante decide comenzar el viaje, ingresando a un grupo de Facebook denominado “El camino de la caverna”.

En este recorrido, se irán acompañados de otros y otras, viajeros y viajeras, aparece la figura de una guía que conociendo el viaje realiza las acciones de un acompañamiento para sacar el mejor y mayor provecho de este viaje. Este presenta tres niveles la superación de cada nivel le otorga al viajero una insignia. Las insignias son elementos de gran valor en el recorrido de cada camino. Se utilizan metáforas, por ejemplo, al transitar el ingreso al primer nivel llamado: *La oscuridad inicial de la caverna*, se propone el acercamiento a la historia y características de la elaboración del DCP transitando este primer nivel se obtiene la insignia del “Docente que ha mirado a su interior”.

Se continúa el recorrido por el interior de la caverna y se llega al segundo nivel se llama: *En la oscuridad también el agua está presente*, lleva a abordar el análisis de la Resolución N.º 3556-DGE-2019. Aquí la guía reflexiona sobre cómo la mirada se va acomodando a la oscuridad, se comienza a ver algunos tonos naranjas y aparece el sonido de gotas que cada vez son más continuas. Se destaca la importancia de la Ley Provincial N.º 8629 “Ciudadanía del Agua” al final de este desafío encontrarán la insignia del “Docente guardián del agua”. Finalmente, al llegar al tercer nivel llamado: *Sigue el recorrido del agua y llegar hasta el destino* el desafío transcurre en un lugar cercano a la salida de la caverna en las imágenes ya hay más claridad y se avanza en el trabajo sobre los Textos Relevantes del DCP. Aquí la analogía es en relación al sonido del agua que se transforma en arroyo y los textos que traen las voces de especialistas en distintos temas que dan sentido al DCP. Se abordan dos textos: ¿Cómo gestionar este diseño? y “El juego y el jugar como aprendizaje y praxis humanizadora”. La insignia que alcanzan es “Docente que sabe

escuchar”. Finaliza el primer camino del viaje y es momento de descansar hasta un nuevo encuentro.

Comienza la segunda etapa del viaje al centro del DCP llamado “El camino de la montaña”. Este camino es muy diferente transcurre por un lugar que lo llevará a la cima de la montaña. Allí, se espera lo que tanto se anhela: la cima y el encuentro con “La llave del conocimiento del DCP”. El camino de la montaña presenta también tres niveles. El primer nivel denominado *Las capacidades para atravesar el arroyo* y el pie de la montaña como algo ineludible, aparece un arroyo y la metáfora es abordar las capacidades, sus indicadores y cómo éstas aparecen vinculadas al resto de los componentes del DCP. Las capacidades son un aporte relevante y superador en la propuesta del DCP.

El desafío será conocerlas e identificarlas y obtendrán la insignia del “Docente potenciador de capacidades”.

Al avanzar en el recorrido de la montaña, se encuentra el segundo nivel llamado: *Transitando el sendero de los árboles* este es tal vez el desafío más intenso y crucial. Requerirá de todas las habilidades y capacidades adquiridas anteriormente en los dos caminos recorridos. La analogía del sendero de los árboles y los componentes del DCP: Cultura del cuidado, Yo amo Mendoza y Aprendizaje Prioritarios permite un acercamiento a esta complejidad sin perder de vista la cima de la montaña. Concluido el desafío se obtiene la insignia del “Docente visionario”.

El paisaje muestra que se está acercando la cima y el tercer nivel cuyo nombre es: *El sendero de piedra y la llegada a la cima* así lo confirman las imágenes. Hay una sorpresa y la guía invita a tomar un descanso para mirar el camino recorrido, se encuentra con los compañeros del viaje y emprender el desafío final. El DCP es un documento del segundo nivel de concreción curricular y en este tercer nivel se pretende poder ver cómo se articula, se involucra, se incorpora su contenido en una planificación. Al final de este desafío se obtiene la insignia del “Docente experto” en el sentido que alcanzó el descubrimiento de un procedimiento, una forma de hacer.

Para cada equipo integrante y para la guía este es un momento único en el recorrido una transformación que lleva a alcanzar la llave del conocimiento del DCP que es “El hacer las cosas con amor”. Esta herramienta le permitirá a cada equipo y/o integrante volver al DCP las veces que lo necesiten porque en él se encuentran las bases para desarrollar planificaciones, clases transformadora, potentes, inolvidables para cada niño, niña y adolescente y en definitiva para la comunidad.

En cuanto a la estética de la propuesta, ha sido desarrollada con cuidado y dependiendo del espacio donde se realiza la comunicación y por donde transita la propuesta.

Para el grupo de Facebook “Yoli gamificación” se han incorporado imágenes lúdicas y avatars. A medida que la propuesta avanza se suma un grupo cerrado que corresponde a cada camino a transitar “El camino de la caverna” y “El camino de la montaña”. Estos dos espacios tienen imágenes y cuentan con un *trailer* realizado con imágenes reales pertenecientes a la Caverna de las Brujas en Malargüe Mendoza y a la zona del Valle de Uspallata y el ascenso al Cerro Aconcagua, además de incorporar palabras claves para cada camino. La música de los *trailers* ha sido seleccionada también de acuerdo con la propuesta.

Para el aula virtual “Práctica Profesional Docente 2° 2° Turno Tarde” se tuvieron en cuenta las posibilidades que brinda la plataforma que utiliza el INFOD Educa-ar, para presentar el transcurrir de la propuesta como clases. Se pasó a texto de clase la propuesta, habilitando un texto a modo

de itinerario del viaje dos días antes del encuentro presencial con todo lo necesario para emprender la aventura. Durante el desarrollo de la clase se habilitan en orden de presentación y a modo de texto los niveles de la propuesta para el camino que se recorre. Este material cuenta con imágenes, videos, textos en diferentes formatos y colores, íconos que presenta la propuesta del CECIED, links a la bibliografía de la clase, *Power Point* y *Genially*.

En el caso de los encuentros presenciales y la estética se tuvo en cuenta lo siguiente: concurrir el día del encuentro con elementos para transcurrir el viaje y el camino propuesto, llevar vestimenta también acorde al recorrido a realizar. En el espacio del aula, se encuentra colocado el tablero creado especialmente para este proyecto donde aparecen todos los nombres y apellidos de los participantes, los recorridos propuestos y las insignias a medida que van ganándose y avanzando en el recorrido. Se ha colocado una pantalla blanca para mejorar la calidad de la proyección de cada nivel el cual incluye imágenes, videos, textos en colores, etc. En el caso de las imágenes, en el camino de la montaña para el cual se crea una presentación en Genially se han incorporado imágenes de autoría propia de lugares de Potrerillo, Mendoza y de las sierras de los Comechingones en el Filo, Merlo, San Luis. También se han incorporado imágenes del DCP de Mendoza de educación primaria. El aula se encuentra organizada previamente para el trabajo en grupos. Se ha buscado la iluminación adecuada para cada camino “el camino de la caverna” y el “camino de la montaña”.

En el caso del grupo de Whatsapp, se ha utilizado como un elemento de acceso a la información rápido, se ha incorporado videos cortos realizados por la guía-profesora, y textos donde se aclaran dudas y se atienden a situaciones particulares. Se ha mantenido la incorporación al texto de imágenes, íconos, negritas que enriquecen el mensaje.

Los avatares de la profesora fueron creación propia y en él “El camino de la caverna” corresponde a un avatar creado con la aplicación Super Me, es un *sticker* al que se le incorpora un globo de diálogo en él la guía va dejando sus mensajes. Es una imagen muy expresiva. Se realizaron seis imágenes. Mientras que el avatar para el recorrido del “Camino de la montaña” ha sido creado con la aplicación Zona Z que viene incorporada al menú de fotos de los teléfonos celulares. Esta aplicación permite realizar un avatar de cuerpo completo, incorporar sonidos y movimientos que vienen predeterminados. Utiliza fondos también dinámicos. Se descarga como video. Al subirlo al canal de YouTube de la PPD II se le incorporó en la descripción del video el mensaje de la guía para cada momento. Se realizaron seis videos.

En el caso de la incorporación de los elementos de los juegos a la propuesta, contiene un tema, un gran desafío que es realizar el “Viaje al interior del DCP” el descubrimiento del DCP para su abordaje amoroso. Se realizó una encuesta para conocer el perfil de los jugadores en general del grupo del que resultó en un primer orden el perfil de Filántropo, luego el Socializador y en tercer lugar el Espíritu libre, teniendo en cuenta esto se ajustaron las actividades propuestas para que los usuarios la disfruten. Interactúan con la propuesta, avanzan en la socialización y en la colaboración.

Este gran desafío se hace posible mediante el ir avanzando en dos grandes caminos que son “El camino de la caverna” y “El camino de la montaña”. En este viaje se incorpora una guía específica para cada camino: la guía de la caverna y la guía de la montaña, ella brinda las orientaciones para que el viajero llegue al destino, también ha elegido los senderos, las rutas que le brindarán más posibilidades para el aprendizaje, podría decirse que es una viajera experimentada. Cada jugador, incluida la guía, crean y utilizan su avatar. Cada camino contará con tres niveles. Cada nivel

presenta un desafío que al superarlo inmediatamente brinda al jugador una insignia. Cada jugador debe obtener seis insignias en total y esto le posibilitará obtener insignia final que es la llave del conocimiento del DCP.

El avance de cada jugador se puede observar en un tablero de puntuación colocado en el aula presencial. Se va completando al mismo tiempo que el jugador obtiene la insignia. Al ser un trabajo en equipos el equipo completo es el que va avanzando con sus insignias. Hay un elemento presente en cada desafío que es el tiempo para realizarlo, el cual ha sido estipulado por la guía de antemano.

Está presente el Flow, es un equilibrio, balance entre las habilidades de los usuarios y las dificultad que se pone en el sistema. Si las dificultades son mayores a las habilidades se produce la frustración (hay que reajustar el reto). Si la habilidad es mayor a las dificultades se produce el aburrimiento esto es peor que frustrarse. Si todo se sucede en un equilibrio se vivencia una sensación de fluir que está relacionada con el concepto de la felicidad.

La narrativa que mantiene la propuesta está basada en el monomito del viaje del héroe de Joseph Campbell. El héroe se lanza a la aventura desde su mundo cotidiano a regiones de maravillas sobrenaturales; tropieza con fuerzas fabulosas y acaba obteniendo una victoria decisiva; regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus semejantes. Se propone aventurarse en el conocimiento del DCP de Mendoza, transitar los dos caminos y de finalizar el viaje para disponer de este conocimiento para sus futuras decisiones en relación con la planificación de las experiencias áulicas para los niños y las niñas de educación primaria.

En cuanto al componente multimedia de la propuesta, está dado por los espacios por donde transcurre toda la comunicación de la propuesta, se deriva de la narrativa transmedia. Este proyecto transcurre por un grupo de Facebook creado para el proyecto llamado “Yoli Gamificación”, en él se crea para el primer camino el grupo cerrado del “Camino de la caverna” y luego se crea para el otro camino, otro grupo cerrado “El camino de la montaña”. Los jugadores ingresan al comenzar el camino y se retiran del grupo inmediatamente terminen el recorrido y la obtención de las insignias. Aquí la guía, los jugadores y/o equipos se presentan con un avatar, comparten materiales, suben las producciones propuestas para este espacio. El grupo de Facebook está relacionado con la propuesta que va presentándose desde el Aula Virtual.

El aula virtual se llama “Práctica Profesional Docente II” y está desarrollada en la plataforma de Educa-ar del INFOD. Allí a modo de trabajo en la metodología de aula invertida se comparte un itinerario, con los materiales que se necesitan para el recorrido en el aula presencial como por ejemplo bibliografía, videos, presentaciones en *Power Point*, elementos representativos, etc. En el momento que se desarrolla la clase presencial se van habilitando textos que acompañan la propuesta de los tres niveles. Es decir, se comienza a recorrer el primer nivel y se muestra todo lo que le correspondiente. Cuando el jugador y el equipo obtiene la insignia correspondiente y, según los tiempos estipulados, se pasa al segundo nivel y así con el tercer nivel. Estos textos han sido detallados más arriba respecto de su contenido. Este recurso genera también interactividad al pasar del espacio físico al virtual, es una oportunidad para que los y las estudiantes sigan la elaboración y participación propuesta. Aquellos estudiantes que por razones de fuerza mayor no puedan asistir pueden consultar allí el material.

El espacio del aula presencial “Aula N.º 16” ubicada en el primer piso del IES, es donde transcurre el mayor intercambio, los momentos de más interactividad y de aprendizaje. Es un espacio muy

organizado para la dinámica, es un lugar donde los y las estudiantes habitan todos los días en el horario de la tarde. Cuenta con muy buena iluminación. Los encuentros para esta actividad, suceden durante dos viernes de 13:40 a 16:30. En ella se encuentran dispuestos el tablero de puntuación, la pantalla y el proyecto, el DCP impreso y otros recursos propios de la actividad.

La comunicación por el grupo de WhatsApp transcurre para dar avisos de la publicación del itinerario en el Aula Virtual, también se comparten materiales si algunos estudiantes no cuentan con datos para acceder a la plataforma. Se atienden a dudas que surjan y sean necesarias para avanzar, se utiliza para generar confianza, participación, etc. Es una comunicación más espontánea, coloquial, sin perder su objetivo educativo-pedagógico que hace a su esencia. Se han agendado a los y las estudiantes para poder responder personalmente, mediante el uso de sus nombres.

5.4. Validación de la propuesta

5.4.1. Validación por parte de los y las estudiantes

Para realizar la validación por parte de los y las estudiantes que participaron de la propuesta gamificada, se elaboró una encuesta anónima en un formulario de Google Form que consta de 6 secciones. Fue respondida por la totalidad de los y las estudiantes con un total de veintiún estudiantes.

La primera sección es sobre la experiencia vivida en el recorrido por la propuesta de multiplataforma. Esta experiencia fue descrita como “un desafío divertido” por el 86% de los y las estudiantes. Al solicitarles un ejemplo de cómo vivieron el relacionar los contenidos por las diferentes plataformas y la presencialidad, los estudiantes en general coinciden en que trabajaron en las distintas plataformas y compartieron materiales de creación propia en las mismas, las siguientes frases son algunos ejemplos:

Utilizamos un vídeo donde lo filmamos en el instituto y luego lo subimos al grupo de Facebook también realizamos un flyer que también fue subido al grupo de WhatsApp y Facebook.

En las plataformas teníamos disponibles los contenidos a trabajar y en la presencialidad resolvimos o se realizaba una puesta en común.

Un ejemplo es el video que tuvimos que hacer en grupo sobre Yo Amo Mendoza que fue filmado en el Instituto y luego subido a la página de Facebook.

Con el vídeo que hicimos para Facebook con mis compañeras sobre el DCP donde expresamos qué nos había parecido su abordaje.

En la sección N° 2, se pregunta por la narrativa que se aborda en la propuesta en relación al monomito del héroe. En el primer punto se pregunta si considera que el viaje propuesto alcanzó con el objetivo de introducirlos en el conocimiento del DCP a lo que un 48% responde que Sí, totalmente; un 29% responde que Sí, en gran medida, y un 19% Sí, en buena medida. Se alcanza un 96%. Solamente un 4% indica que Sí, con lo mínimo. Es notorio el reconocimiento del alcance de los objetivos por parte de los estudiantes.

También se preguntó si lograron empatizar con la narrativa y el recorrido del héroe o heroína propuestos a lo cual un 72% contestó que sí; un 23%, a veces, y un 4% que no. La historia ha alcanzado un muy alto grado de empatía en los y las estudiantes.

Respecto a la metáfora del camino de la caverna y los fundamentos trabajados del DCP los y las estudiantes responden que fue significativa en un 91% y a veces en un 9%. Respecto a la metáfora

del camino de la montaña y los organizadores del DCP, los estudiantes responden que fue significativa en un 86% y a veces en un 14 %. Hay un alto grado de identificación con las metáforas de la narrativa utilizadas y los temas del DCP abordados y se nota un mayor alcance en el “camino de la caverna”.

Se realiza una pregunta sobre la pertinencia de las imágenes utilizadas en la propuesta que sirven de ambientación a lo que los estudiantes responden en un 62% que son importantes en la propuesta y un 38%, muy importantes.

A continuación, se pregunta por el rol de la Guía de la caverna y la Guía de la montaña, si permitió la inmersión en la historia propuesta a lo cual el 100% de los y las estudiantes respondieron que Sí.

Finalmente, se pregunta si pudieron sentirse inmersos. Es decir, si pudieron fluir en la propuesta y un 81% responde que sí, un 14% que a veces y un 4 % que no.

En la tercera sección del formulario se pregunta sobre los elementos de los videojuegos incorporados en la propuesta. La primera pregunta es respecto a si identificaron elementos, mecánicas y dinámicas de los videojuegos. Un 81% responde que sí y un 14%, a veces.

Luego se pregunta sobre el nivel de desafío que planteó la dinámica de los dos caminos y los tres niveles en cada camino a lo que el 52% calificó de desafiante y el 47% de muy desafiante. Respecto a la utilización de avatares un 43% los consideró muy importantes, un 43% los consideró importantes y un 14% poco importantes.

Al preguntar por el lugar que les asignan a las insignias ganadas responde un 81% como muy importante y un 19%, importante. Evidentemente este punto da importancia al feedback que se recibe desde el juego y a las características de los jugadores que esperan el reconocimiento.

Al preguntar por el lugar que le asignan al panel de la puntuación responden:

Una experiencia divertida y muy esperada por los estudiantes.

Fue una experiencia muy linda, también a muchos nos daba apuro de ganar las insignias para poder pegarlas en el panel. Se pone en juego el aprendizaje.

Si no completábamos el nivel obteniendo la insignia no podíamos seguir avanzando al siguiente nivel.

Muy satisfactoria, competencia, sentía mucha adrenalina para terminar rápido.

La experiencia de querer lograr los objetivos para obtener las insignias, en un momento yo no estaba en el panel y fue tipo por qué no estoy yo... Pero después me agregaron.

Nos daba mucha satisfacción ganar las insignias y poder avanzar en el juego para adquirir aprendizajes.

Competitividad. Se pone en juego nuestros saberes y habilidades para competir.

Me gusto, aunque a veces íbamos muy lerdo con mi grupo, se pone en juego la competencia.

Al preguntar según su perfil de jugadores, los y las estudiantes sintieron que la propuesta generó en un 86% de experiencia y en un 14% de reconocimiento. En esta opción, no recibieron puntuación las características de comunidad y de eliminar adversarios.

En la sección N.º 3 se pregunta sobre la estética de la propuesta y las tres características más presentes en la experiencia personal. Se obtuvo un empate con un 81% el desafío: dos caminos y tres niveles, también con 81% compañerismos: espacio de socialización. Luego con el segundo puntaje otro empate un 38% expresión: autodescubrimiento y 38% fantasía: hacer de cuenta que; en tercer lugar, 29% la característica de descubrimiento: territorio misterioso.

En la cuarta sección, se pregunta por los aspectos de la metodología de la gamificación. La primera pregunta es por el grado de participación y un 67% considera que aumentó en un alto grado, un 28% que aumentó en un muy alto grado.

Respecto a la pregunta si la metodología de la Gamificación posibilita reflexionar y mejorar la práctica profesional docente y por qué, algunas de las respuestas fueron:

- Porque nos ayuda a aprender de una manera divertida y no agotadora.
- Porque se juega y aprende a la vez.
- Para mí evalúa los procesos de cada grupo.
- Por qué fomenta la utilización de otros recursos didácticos y el buen uso de las TIC fomentando el rol activo del alumno.
- Porque interactuamos y nos expresamos.
- Si mejora, ya que se utiliza material manual, pero a la vez se puede trabajar con distintas herramientas tecnológicas ya que son muy utilizadas hoy en día.
- Sí, porque lo hace desde otra mirada...
- Porque evalúa procesos.
- Por qué nos permite interactuar y jugar mientras aprendemos sin darnos cuenta.
- Porque nos permite interactuar con los materiales y recursos que utilizaremos más adelante en nuestro ejercicio docente.
- Porque nos relacionamos con nuestros pares e interactuamos con los distintos recursos.
- Porque nos permite interactuar con los materiales y recursos que utilizaremos más adelante en nuestro ejercicio docente.
- Sí, porque nos permite poner en juego nuestros pensamiento y críticas.
- Porque ayuda a interactuar con los conocimientos que vamos adquiriendo en el camino.
- Enseña a través del juego. Tiene una dinámica diferente.

En cuanto a la pregunta sobre qué aspectos de la metodología mejorarían, un 48% respondió la multimedia; un 29%, otra; un empate en un 9% de la dinámicas, mecánicas y elementos y la narrativa; y un 4%, la estética.

Respecto a qué considera como más importante en una experiencia educativa gamificada, un 67% respondió que el rol del docente como guía; un 19%, la experiencia vivida por el jugador; y un 14%, el rol protagónico del jugador.

Al preguntar si volverían a participar de una experiencia gamificada responden en un 100% que sí.

En la pregunta si les gustaría diseñar experiencias gamificadas para sus futuros estudiantes responden en un 81% que sí y en un 19% que tal vez.

Al identificar lo que la metodología de gamificación en educación intenta mejorar un 81% responde todas juntas (metodología, teoría y práctica); un 14%, la teoría; y un 1%, la metodología.

Finalmente se muestra una imagen de todo el grupo junto al finalizar la segunda clase y se les pide que describan lo que ven en la imagen a lo que responden:

- Unión, compañerismo, desafíos, socialización.
- Un gran grupo de alumnos y docentes lleno de amor y compañerismo una experiencia inolvidable.
- Felicidad es un grupo muy lindo al igual que los profes.
- Participación, rol activo y unión.
- Compañerismo y satisfacción de haber compartido esta experiencia.
- Compañerismo, alegría, desafío, sonrisas, olvido de problemas, despejar.

!!!Ganas de volver a realizarlo!!!

Compañerismo, alegría, desafío, logros y fantasía...

Muy linda experiencia.

La alegría de finalizar con éxito un proyecto interesante que nos ayudó a comprender el DCP.

Está imagen describe la felicidad de lograr un objetivo en equipo.

5.4.1.1. A modo de una primera conclusión de la validación de estudiantes

Las diferentes secciones del formular posibilitan una reflexión sobre el abordaje de la gamificación desde lo que ella implica en cuanto al proceso de construcción de una propuesta gamificada y luego a la reflexión acerca de la incorporación de dicha metodología en el espacio educativo, específicamente, en la Práctica Profesional Docente.

En cuanto a algunos aspectos sobresalientes de la evaluación de los y las estudiantes se destaca:

- De la utilización de **multiplataformas** que en un 86% de los y las estudiantes vivenciaron la experiencia como un desafío y que pudieron relacionar los contenidos a través de las diferentes plataformas y la presencialidad: “Un ejemplo es el video que tuvimos que hacer en grupo sobre Yo Amo Mendoza que fue filmado en el Instituto y luego subido a la página de Facebook”.
- La **narrativa** utilizada fue muy buena a la hora de favorecer el objetivo de abordar el DCP de educación primaria de la provincia de Mendoza. Los estudiantes pudieron empatizar con las etapas del camino del héroe como protagonistas de la historia en un 71% siempre y en un 24%, a veces. El camino de la caverna logró un 5% más de empatía que el camino de la montaña. En un 100% coinciden que el rol de la guía permitió lograr la inmersión en la historia. Un 85% de estudiantes vivenciaron que el grupo completo estaba inmerso en la propuesta, en el estado de flujo.
- Entre los **elementos del juego** aparecen las insignias con un reconocimiento de su importancia del 81% como muy importantes; el grado de desafío relacionado con el equilibrio entre el desafío y el aburrimiento fue considerado por un 53% como desafío y un 47% como muy desafiante. Respecto al panel del puntaje evidenció variados comentarios: “Fue una experiencia muy linda, también a muchos nos daba apuro de ganar las insignias para poder pegarlas en el panel”. “Se pone en juego el aprendizaje.” “Al lograr nuestras capacidades.” Finalmente, al preguntar según su perfil de jugador que fue lo que vivenciaron mientras que aprendían y jugaban fue “Experiencia” “Reconocimiento”.
- De lo **estético** se destaca lo vivenciado como desafío a través de los caminos y niveles y el compañerismo en los espacios de socialización.
- Respecto a la **metodología de gamificación** en general, se destaca que aumenta la participación en un alto grado con un 67% y un 28%, en un muy alto grado. Al preguntar si permite la reflexión y la mejora en la PPD, los estudiantes valoran en forma muy rica la propuesta con comentarios como “Si mejora, ya que se utiliza material manual, pero a la vez se puede trabajar con distintas herramientas tecnológicas ya que son muy utilizadas hoy en día.” “Porque nos permite interactuar con los materiales y recursos que se utilizan más adelante en nuestro ejercicio docente.” “Porque ayuda a interactuar con los conocimientos que se van adquiriendo en el camino.” “¡¡Sí, porque lo hace desde otra mirada...!!” Es interesante que mencionan diferentes aspectos a mejorar de la propuesta y la que más puntaje cuenta es la multimedia con un 47%. Respecto a lo más importante en tanto propuesta gamificada en educación y teniendo en cuenta los siguientes criterios: el contenido a gamificar, el rol docente como guía, la experiencia vivida

por el jugador y el rol protagónico del jugador, destacan con un 67% el rol del docente como guía. Un 81 % elegiría esta metodología para realizarla con sus estudiantes. Al preguntar sobre qué aspectos busca mejorar la gamificación en educación coinciden en un 81% que mejora la metodología, la teoría y la práctica. Finalmente, al ver la imagen que representa el último momento del fin del juego los estudiantes relacionan esta vivencia con “Un gran grupo de alumnos y docentes lleno de amor y compañerismo una experiencia inolvidable.” “La alegría de finalizar con éxito un proyecto interesante que nos ayudó a comprender el DCP.”

5.4.2. Validación por parte de los y las docentes-expertos/as.

Esta validación fue realizada por profesores y referentes académicos

5.4.2.1. ¿Cómo se compartieron los materiales?

Los materiales de la propuesta de gamificación se compartieron a través de una presentación de Genially que contenía tres caminos.

En el primer camino, se encuentran los materiales textuales y explicativos de la Gamificación. Se elabora para ello un texto con el ABC de la Gamificación, uno que cuenta la propuesta de Gamificación “Viaje al centro del DCP” y el texto que presenta las reglas del juego. Además, aparece con un signo + la posibilidad de acceder a otros tres Geniallys que desarrollan: las claves de la gamificación en educación, los perfiles de jugadores y los elementos, mecánicas y dinámicas de los videojuegos.

En el segundo camino, se encuentran con el nombre del Círculo Mágico el acceso al Aula Virtual donde aparecen las dos clases desarrolladas, un video del grupo de Facebook y una imagen de una selección de las conversaciones del grupo de WhatsApp.

En un tercer camino, se encuentran un video que se realizó para registrar la experiencia de gamificación. Finalmente, aparece la opción a un cuestionario donde podrán registrar sus apreciaciones.

La presentación contiene una encuesta creada en Google Formularios. El mismo tiene dos secciones, una de ellas sobre la experiencia propuesta de Gamificación “Viaje al centro del DCP” y otra referida a la aplicabilidad de la metodología de Gamificación en educación.

5.4.2.2. Aproximación respecto a la primera sección

Comienza con una pregunta acerca de cómo calificarían la propuesta en relación con la pertinencia metodológica de aplicar esta metodología en el espacio de la Práctica Profesional Docente y en un 100% la consideran muy pertinente. Respecto a que si la propuesta de gamificación enriquece la participación de los estudiantes también responden en un 100% que Sí. Al preguntar si esta propuesta favorece una enseñanza poderosa el 100% de los participantes responden que sí.

La siguiente pregunta propone evaluar diferentes **partes de la propuesta**. Respecto a si desarrolla una propuesta acorde al contenido abordado 90% personas responden muy ampliamente. En referencia a si las actividades promueven la construcción de conocimiento 100% responden muy ampliamente. Al preguntar si los recursos digitales y bibliográficos presentados son pertinentes las respuestas son 100% muy ampliamente. En cuanto si permite un espacio de consulta en

cualquier momento la respuesta fue en un 100% muy ampliamente. Está presente la diversión, el fluir, la vinculación de los estudiantes con la propuesta en un 100% respondieron que sí.

En relación con el impacto de los **elementos del juego** presentes en la propuesta comenzado por las reglas del juego un 60% lo califica como impactante y un 40% como muy impactante. Los dos niveles, las insignias, los avatars, el tiempo y los trailers reciben la misma puntuación 30% impactante y 70 % muy impactante. Hay diferencia en cuanto a las apreciaciones sobre el panel de puntuación donde un 15% dice que es poco impactante, un 15% es impactante y un 70% muy impactante.

Acercas de la **narrativa** los y las docentes responden que en un 100% se observa una propuesta transformadora en el recorrido del estudiante respecto a la propuesta del camino del héroe.

Respecto a la caracterización del **rol del estudiante** en referencia de lo visto en el video “Viaje al centro del DCP” aparecen los siguientes aportes: “El estudiante tiene un rol activo a lo largo de un proceso que conjuga la búsqueda y el trabajo con el conocimiento, pero también la capacidad de resolver problemas, la capacidad de interactuar con otros y, fundamentalmente, de disfrutar de un recorrido de aprendizaje.” “El estudiante al ser visto como un jugador resulta altamente implicado y motivado constantemente para alcanzar los desafíos. Como docente del Nivel Superior en la formación docente me parece valioso incorporar estrategias que sin duda deben sorprender a los estudiantes, despiertan curiosidad y sin darse cuenta terminan aprendiendo el saber. Un adulto jugando es novedoso en el Nivel superior.” “Es un rol de participación activa, que lo involucra en la búsqueda del conocimiento.” “Los estudiantes cumplen un rol muy activo y cooperativo entre sí, su participación es alta, y prevalece una actitud de motivación y entusiasmo.” “Rol activo, protagonista, creativo y emprendedor”.

Respecto a la caracterización del **rol del profesor** en referencia de lo visto en el video “Viaje al centro del DCP” aparecen los siguientes aportes: “La docente contagia su entusiasmo al grupo de estudiantes, mostrándose muy accesible y presente, tanto en el aula como desde los espacios virtuales de comunicación. Su rol activo y comprometido, es clave para acompañar una propuesta tan innovadora.” “El docente se percibe como guía y mediador, acompaña en el juego, despierta interés y curiosidad sin decir qué hacer sino promoviendo la autonomía en el aprendizaje desde la motivación.” “La docente es guía a lo largo del recorrido. Destaco la preparación minuciosa y dedicada de todo el proceso para promover los aprendizajes esperados. Impecable.” “Veo un tutor que además de dar conocimientos, participa y empatiza con sus alumnos. Un docente que también aprende y se perfecciona.”

Para finalizar, se solicitan **recomendaciones para poder mejorar** la propuesta a lo que los y las docentes proponen: “Tal vez, más caminos y más propuestas, pero imagino que en un par de años la incorporación de nuevas temáticas, extenderán la propuesta.” “Aplicar la teoría vista en el DCP y en los textos propuestos en ejemplos prácticos para efectivizarlos en el aula.” “Que los propios estudiantes, a partir de la experiencia vivida y las herramientas tecnológicas adquiridas, puedan diseñar un nivel o alguna parte del juego, sobre otro material a trabajar.” “No tengo sugerencias, es muy buena la propuesta. Considero que la docente ha ido evaluando, revisando y realizando ajustes a lo largo de la implementación del diseño pedagógico gamificado.” “Creo que si fuera posible buscaría que el panel donde ubican las insignias también se hiciera en un recurso digital y de uso colectivo”.

5.4.2.3. Aproximación respecto a la segunda sección

La segunda sección toma la **aplicabilidad de la metodología** de Gamificación en educación y respecto a si como docentes utilizarían la metodología de gamificación en sus clases el 70% considera que sí.

Al mencionar las **características de la metodología** de Gamificación que le han parecido más importantes se mencionan: “La propuesta lúdica que posibilita seguir diversos recorridos, la narrativa que sirve de soporte, los desafíos que propone a los y las estudiantes, la posibilidad de desarrollar diversas habilidades, las múltiples oportunidades que brinda para hacer una tarea y la posibilidad de reiniciar el intento tantas veces como sea necesario.” “El planteo de niveles y el uso de insignias vinculada con los aprendizajes esperados.” “La similitud con los video juegos es una característica muy motivadora. Considero que incorporar la dinámica de los videos juegos a educación es muy importante porque es llevar al campo educativo la realidad social y tecnológica que nos atraviesa.” “El planteo de niveles y el uso de insignias vinculada con los aprendizajes esperados.”

En relación con si hay que **ser un experto o experta** en recursos digitales para generar una propuesta gamificada las respuestas fueron variadas un 43% manifiesta que sí, un 28,5% manifiesta que no y otro 28,5% dice que tal vez.

En referencia a las **posibilidades** que ven los y las docentes en la metodología de la gamificación para sus clases se pueden mencionar las siguientes: “Muchas, creo que las enriquece ampliamente y asegura mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.” “Brindar entornos de enseñanza en los que se promueve la creatividad, la imaginación y el desarrollo de diversas habilidades, respetando las necesidades y los tiempos de los y las estudiantes.” “Me resulta un gran desafío, pues utilizo muy pocas herramientas tecnológicas en mis clases. La utilizaría en caso de formatos de educación virtual como un buen apoyo para incorporar lo lúdico.” “La posibilidad de alterar las formas habituales o tradicionales de enseñanza, centradas en el docente y con lógica aplicacionista (de la teoría a la práctica). Así como también la posibilidad de introducir todas las bondades del juego, del disfrute y los desafíos en los procesos de aprendizaje.” “Aplicar el DUA, con múltiples formas de representación, expresión, motivación y compromiso. Y son formatos que pueden adaptarse a cualquier propuesta educativa.”

Al momento de responder sobre una palabra que describa lo que cree que es **incorporar la metodología** de gamificación en las clases surge la palabra viable con un 57%, luego con un 28% apropiada y con un 15% necesaria. No se mencionan los extremos propuestos: urgente o poco posible.

Finalmente, al pensar en el **rol en un equipo** que construya propuestas gamificadas el 57% participar escribiendo la historia-tema; un 28% elige el participar diseñando los elementos de arte y música; mientras que el 14% elige participar generando la narrativa transmedia.

5.4.2.4. A modo de una primera conclusión de la validación de los y las docentes-expertos y expertas

La propuesta ha sido valorada respecto a su pertinencia para ser desarrollada en el espacio de la Práctica Profesional Docente como muy pertinente por todos los y las docentes, al igual que como estrategia metodológica que enriquece la participación, al mismo tiempo que es una propuesta que enmarca en lo denominado enseñanza poderosa.

- Respecto a la **propuesta y el desarrollo** de contenidos, las actividades que favorecen la construcción del conocimiento, los recursos digitales y bibliográficos, los espacios ofrecidos para la consulta y el acompañamiento como el ingrediente de la diversión, el *fluir* se observa una consideración que cumple muy ampliamente.
- A nivel de los **elementos** del juego el menor puntaje lo recibe el desarrollo o presentación de las reglas y en el caso del panel de puntuación. El resto es calificado como muy impactantes.
- La **narrativa** logra un 100% en el trabajo de recrear el camino del héroe.
- El **rol del estudiante** se caracteriza por “El estudiante tiene un rol activo a lo largo de un proceso que conjuga la búsqueda y el trabajo con el conocimiento, pero también la capacidad de resolver problemas, la capacidad de interactuar con otros y, fundamentalmente, de disfrutar de un recorrido de aprendizaje.”
- El **rol del docente** se caracteriza por “la docente es guía a lo largo del recorrido. Destaco la preparación minuciosa y dedicada de todo el proceso para promover los aprendizajes esperados. Impecable.” “Veo un tutor que además de dar conocimientos, participa y empatiza con sus alumnos. Un docente que también aprende y se perfecciona.” “El docente se percibe como guía y mediador, acompaña en el juego, despierta interés y curiosidad sin decir qué hacer sino promoviendo la autonomía en el aprendizaje desde la motivación.”
- Recomendación de **mejora**: “Que los propios estudiantes, a partir de la experiencia vivida y las herramientas tecnológicas adquiridas, puedan diseñar un nivel o alguna parte del juego, sobre otro material a trabajar.” “Aplicar la teoría vista en el DCP y en los textos propuestos en ejemplos prácticos para efectivizarlos en el aula.” “Creo que si fuera posible buscaría que el panel donde ubican las insignias también se hiciera en un recurso digital y de uso colectivo.”
- Respecto a la **aplicabilidad de la metodología**, el 70% menciona que utilizaría la metodología de la gamificación en sus clases. Reconocen: “La propuesta lúdica que posibilita seguir diversos recorridos, la narrativa que sirve de soporte, los desafíos que propone a los y las estudiantes, la posibilidad de desarrollar diversas habilidades, las múltiples oportunidades que brinda para hacer una tarea y la posibilidad de reiniciar el intento tantas veces como sea necesario.” “El planteo de niveles y el uso de insignias vinculada con los aprendizajes esperados.” En referencia a si es necesario ser experto en recursos digitales, el 43% menciona que sí, el 28% menciona que tal vez y otro 28% considera que no. Entre las posibilidades que se visualizan en la metodología de gamificación está: “La posibilidad de alterar las formas habituales o tradicionales de enseñanza, centradas en el docente y con lógica aplicacionista (de la teoría a la práctica). Así como también la posibilidad de introducir todas las bondades del juego, del disfrute y los desafíos en los procesos de aprendizaje.” “Aplicar el DUA, con múltiples formas de representación, expresión, motivación y compromiso. Y son formatos que pueden adaptarse a cualquier propuesta educativa.” El 57% ve como viable la posibilidad de incorporar gamificación en sus clases, un 28% apropiada y un 14% necesaria. Si bien hay una amplitud al seleccionar desde qué lugar le gustaría formar parte en un equipo de gamificación, predomina el de escribiendo la historia-tema.

5.5. Conclusiones

Piensa dentro de 10 o 15 años y pregúntate ¿qué proporción de actividad llamada aprendizaje estará localizada en la institución llamada escuela? La disponibilidad de tecnología relativamente barata que ofrecen acceso directo al conocimiento de todo tipo crea oportunidades a los

estudiantes para experimentar un dramático incremento de la capacidad de elegir qué, cómo y con quién aprender. ¿Cómo y de qué forma sobrevivirá esta institución llamada escuela en este escenario? ¿Qué forma adoptará si quiere no solo sobrevivir, sino encontrar un lugar productivo en este nuevo escenario? (Elmore, 2010)

La necesidad de incorporar nuevas voces a la creación y a la producción del conocimiento es en nuestros días no solo una valoración hacia la ampliación de los derechos sino una posibilidad única de poder encontrar las soluciones a los grandes desafíos de la humanidad. El presente desarrollo de una propuesta desde la metodología de la gamificación da cuenta de la incorporación de una lógica de trama, de tejido, de construcción colectiva sin la cual no se podría haber avanzado.

La metodología de la gamificación es una apuesta desde la renovación de la propia práctica docente. Es una reflexión, una deconstrucción y una elección desde un rol político de cómo entender el ser docente formador. La propuesta metodológica de la gamificación es aquí una herramienta que permite tomar decisiones pedagógicas respecto a qué se entiende por el rol docente, el rol del estudiante, la construcción del conocimiento y en definitiva el rol de las instituciones formadoras.

La metodología de la gamificación brinda un escenario de creación único donde el docente guía es el que diseña una propuesta que incorpora una narración, una historia compartida que en el “Viaje al centro del DCP” es justamente un viaje que se emprende juntos, con los que se necesitan, en ese viaje y siguiendo la propuesta del viaje del héroe, habrán desafíos, obtención de insignias, momentos donde los desafíos tendrán distinto grados de complejidad y se necesitará poner en juego las capacidades de aprender a aprender, trabajo con otros, compromiso y responsabilidad y otras para poder avanzar y continuar en los niveles propuestos con la posibilidad de vivir el fluir.

El docente en este trabajo diseña el entorno por donde recorrer el viaje. Se enfatiza en “en este trabajo” porque en una de las valoraciones realizadas por los y las docentes expertos se ve como posibilidad el co-diseño es decir que en una parte de la propuesta de gamificación sean los propios estudiantes quienes diseñen, quizás, una parte del recorrido o algunos desafíos, incluso lo que serán las recompensas.

Emociona encontrar a los estudiantes y docentes jugando y aprendiendo. Basta recorrer el marco teórico del presente documento y podrán encontrar la resonancia con experiencias de ustedes mismos, imagínense lo que significaron para los participantes que vivieron en tiempo real la propuesta.

A continuación, se retoman algunas partes que se consideran valiosas para no olvidar en la conclusión. Los estudiantes mencionan que el desarrollo de la propuesta los fue involucrando en las distintas plataformas y utilizando la presencialidad para el trabajo más intenso de intercambio, de creación grupal, de encuentro con la docente guía, aunque también reconocen muy interesantes los espacios desde la virtualidad.

Siguiendo en torno a las validaciones de los y las estudiantes, se puede observar que han logrado identificar y recrear los diferentes elementos, mecánicas y dinámicas presentes en la propuesta gamificada calificándolos con porcentajes entre el 90% y 100% de efectividad. Tienen un importante papel la guía de la caverna y la guía de la montaña como elemento que devela el camino y el panel de puntuación como elementos que otorgan al jugador Feedback. El jugador-estudiante en la metodología de gamificación es el centro de la propuesta, es él el protagonista

del proceso y, en una devolución de esa situación, encuentra en el docente-guía-maestro-mentor una persona de la que espera la confirmación de su avance, progreso, aprendizaje. En este caso el jugador-estudiante, ve a su docente-mentor-guía como una docente experta que lo acompaña en el proceso y en el panel de puntaje se ven reflejados los avances en tiempo real. Creo que esta relación entre los y las docentes y estudiantes que transcurre en el *Feedback* del avance de los progresos es un elemento crucial para seguir investigando.

Los aportes que los estudiantes realizan respecto a la metodología de gamificación, la reflexión y la mejora de la práctica docente han sido reveladores, inspiradores y verdaderamente desafiantes. Algunos aportes son “porque fomenta la utilización de otros recursos didácticos y el buen uso de las TIC fomentando el rol activo del alumno”, “porque nos permite interactuar con los materiales y recursos que se utilizan más adelante en nuestro ejercicio docente”, “sí, porque nos permite poner en juego nuestro pensamiento y críticas”, “porque nos relacionamos con nuestros pares e interactuamos con los distintos recursos”, “enseña a través del juego, tiene una dinámica diferente”.

Comparto con ustedes la emoción de leer a los y las estudiantes de segundo año del Profesorado de Educación Primaria. También, dejaron planteados desafíos como las sugerencias de mejoras especialmente la propuesta de la multimedia, incorporando más elementos, enriqueciendo las historias en las diferentes plataformas. Sin dudas el desafío o la necesidad que tienen las presentes generaciones, avanza sobre el habitar los espacios digitales y la efectivización de los derechos que hagan posible la participación de cada una y uno en dinámicas de construcción colectivas. Los estudiantes en un 81% reconocen que esta propuesta integra una mejora en la teoría, la práctica y la metodología en relación a la educación. Al describir la imagen grupal del final del desarrollo de la propuesta gamificada, los estudiantes coinciden en identificarla con felicidad, equipo, aprendizaje, agradecimiento. Una valoración expresa: “la alegría de finalizar con éxito un proyecto interesante que nos ayudó a comprender el DCP”, “esta imagen describe la felicidad de lograr un objetivo en equipo”, “un gran grupo de alumnos y docentes lleno de amor y compañerismo una experiencia inolvidable”.

La validación realizada por los docentes-expertos sobre la propuesta metodológica de gamificación “Viaje al centro del DCP” recibe un 100% como metodología válida para ser aplicada en el espacio curricular de la PPD, como generadora de una enseñanza poderosa, como potenciadora de la participación de los y las estudiantes, como generadora de construcción del conocimiento, como propiciadora del *Feedback* y con igual valoración de los recursos educativos digitales y bibliográficos. También recibe una valoración del 100% la presencia de diversión, el *fluir* y la vinculación de los estudiantes con la propuesta. En cuanto a la narrativa presente en el “Viaje al centro del DCP” observan en un 100% una propuesta transformadora en el recorrido del estudiante respecto a la propuesta del camino del héroe. Respecto a los elementos del juego presentes en la propuesta consideran un 75% que son muy impactantes y un 30 % impactante, el panel de puntuación es considerado por su valor en la propuesta con un 70%. El rol del estudiante es caracterizado con apreciaciones como las siguientes “El estudiante tiene un rol activo a lo largo de un proceso que conjuga la búsqueda y el trabajo con el conocimiento, pero también la capacidad de resolver problemas, la capacidad de interactuar con otros y, fundamentalmente, de disfrutar de un recorrido de aprendizaje”. Respecto al rol docente es caracterizado como: guía y mediador, accesible y presente desde los espacios de virtualidad y presencialidad, activo y comprometido, que contagia entusiasmo, participa en el juego, despierta interés y curiosidad, promueve la autonomía en el aprendizaje desde la motivación, prepara con minuciosidad y ajusta

todo el proceso para promover los aprendizajes esperados, participa y empatiza con sus alumnos, aprende y se perfecciona.

En las sugerencias de mejora se proponen aumentar el número de caminos y opciones de niveles, también poder plantear más ejemplos prácticos en relación al abordaje del DCP, por ejemplo, para diseñar intervenciones de parte de los estudiantes en el aula y la más desafiante para el presente trabajo: “Que los propios estudiantes, a partir de la experiencia vivida y las herramientas tecnológicas adquiridas, puedan diseñar un nivel o alguna parte del juego, sobre otro material a trabajar”, como se menciona anteriormente.

Las y los docentes-expertos consultados destacan un 70% de aplicabilidad de la propuesta en relación con pensarla para desarrollar la metodología de gamificación en sus propias clases. Respecto a si es necesario ser experto/a en los recursos digitales hay heterogeneidad en las respuestas lo que da cuenta que es un posible desafío a asumir, decisiones que tienen que ver con aspectos de inclusión digital y políticas educativas que promuevan oportunidades de participación real en la construcción del conocimiento desde diferentes ámbitos incluyendo el digital. Se menciona como posibilidades que brinda la metodología de gamificación la innovación de la misma para abordar temas centrales; las bondades de introducir la diversión, el juego, el disfrute y los desafíos en los procesos de aprendizaje, puede adaptarse a cualquier propuesta educativa, se posiciona en los principios del diseño único de aprendizaje DUA. Los y las docentes a la hora de pensar desde qué lugar se sumarían en la creación de propuestas gamificadas eligen diferentes opciones, hay mucha heterogeneidad: desde la narrativa o la creación de los recursos digitales o la transmedia. Lo que nos permitiría pensar en grupos de diseños de propuestas gamificadas colaborativos donde a través de distintos roles y articulando el diseño integral, se crearan diferentes propuestas desde la metodología de la gamificación.

Para finalizar este trabajo comienza a gestarse en el inicio de una pandemia, las medidas que se tomaron a nivel mundial se basaron en prolongar el tiempo y la calidad de la vida y desde distintos colectivos se brindó solidariamente el tiempo para ayudar.

Habiendo dado cuenta del alcance de los objetivos propuestos, se puede arribar a dos reflexiones. Una parte del término “ubuntu” de las tribus africanas y se basa en la creencia de que hay un vínculo humano universal que hace que los seres humanos sean capaces de superar retos porque están conectados: “Yo soy porque nosotros somos”. La propuesta metodológica de Gamificación en educación debería entenderse como una oportunidad de garantizar el derecho a la educación, aquella que haga feliz a las personas.

La segunda reflexión es acerca de una variable que estuvo presente implícitamente y que se considera importante tener en cuenta a la hora de diseñar propuestas metodológicas desde la gamificación que es el recurso, hasta hora agotable del tiempo. El tiempo tiene relación directa con una de las tareas importante e inherente a todo docente: las diferentes formas de planificar y los resultados esperados, entre ellos transcurre el tiempo de aprendizaje. Como toda metodología lleva su tiempo conocerla y aplicarla. Sin embargo, a la vista están los resultados que perdurarán en el tiempo de los y las estudiantes.

Los y las docentes pueden elegir entre una variedad de metodologías activas a desarrollar. Es la intención de este trabajo poner en consideración a la metodología de la gamificación por los resultados expuestos anteriormente y que esté al alcance de todos y todas los y las docentes en ejercicio y en formación.

Es tiempo de avanzar en acciones colectivas que impulsen el disfrute para abordar los grandes desafíos de la humanidad en los que se está inmerso y abrir las vías de llegada a metodologías que permiten acceder al conocimiento y liberar el potencial creativo, el desarrollo de capacidades y la diversión, humanizando el espacio digital con la presencia de los y las que están en los márgenes o ausentes.

6- CRONOGRAMA

El siguiente cronograma es una guía que se fue adecuando al desarrollo de la propuesta a medida que se avanzó en las lecturas, creación de materiales y las posibles decisiones de validación de la propuesta de gamificación. Además, surge en un marco de pandemia que fue transcurriendo escenarios de aislamiento, vuelta a la presencialidad y presencialidad plena. El cronograma ha sufrido una considerable extensión en el tiempo debido a lo ambicioso de la propuesta y a las características del contenido a gamificar. Debido también a postergaciones de razones personales que hicieron que por momentos no se pudiera avanzar. El cronograma da cuenta de un proceso riquísimo de creación de materiales, de un cúmulo de decisiones pedagógicas que pudieron hacer posible esta enriquecedora experiencia.

Actividades	1	2	3	4	5	6
A) Etapa de investigación bibliográfica						
Ampliación del marco teórico del TFI	X	X				
Definición de aquellos indicadores de la metodología de Gamificación		X				
B) Etapa de diseño						
Diseño de la propuesta gamificada para la unidad curricular de la PPD II			X			
Elaboración de materiales			X			
Narrativa-guion			X			
Niveles-insignias-panel de puntajes			X			
Recursos digitales: Genially-grupo de Facebook-grupo de Whatsapp, trailers, avatares, videos, imágenes			X			
Propuesta para el aula virtual institucional			X			
Elaboración del material audiovisual que registra la experiencia				X		
Diseño de la presentación del material para la validación de profesores					X	
Registro de reflexión de la etapa de diseño					X	
C) Etapa de diseño de los materiales para la validación						
Elaboración de la guía de observación directa				X		
Elaboración de la guía de preguntas para la validación de los y las estudiantes (formulario de Google)				X		
Elaboración de la guía de preguntas para la validación de profesores (formulario de Google)				X		
Registro de reflexión de la etapa de validación					X	

D) Etapa de validación propiamente dicha						
Validación de los estudiantes.				X		
Validación de la observación directa de profesores				X		
Validación de la propuesta por parte de profesores						X
E) Etapa de reflexión final						
Informe final de ajustes						X
Conclusiones						X

7- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes. ¿Pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coord.), *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp. 13-32). Asociación Espiral, Educación y Tecnología.

Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.

Bartle, R. (1985). MUD2 (MUDDLE) MUSE. Ltd, Colchester, Essex, Reino Unido. En: <https://mud.co.uk/richard/hcde.htm>

Becker, S. A., Freeman, A., Hall, C. G., Cummins, M. y Yuhnke, B. (2016). Reporte Horizonte. *Educación Superior 2016*. The New Media Consortium.

Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Dale la vuelta a tu clase*. Biblioteca innovación educativa.

Berluhesht Seleygth, J. M. (2009). *Teknik Trender i utbildning*. Uppsala Universitet Upplagor

Blasco, A. C., Lorenzo, J., Sarsa Garrido, J. (2016). La clase invertida y el uso de videos de software educativo en la formación inicial del profesorado. Estudio cualitativo. *@tic. revista d'innovació educativa*, 17, 12-20.

Briceno Nuñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. En *ACADEMO, Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanas*, 9(1), pp.11-23.

Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Ed. Atalanta.

Cobo Romaní, J. C. (2018). La educación en el mundo digital. *Voces de la educación*, 4(8).

Cirigliano, G. y Villa Verde, A. (1990). El grupo como poder educador. En *Dinámica de Grupos y Educación*, pp.40-1005. El Ateneo.

Csikszentmihalyi, M. (2020). *Fluir (Flow). Una psicología de la felicidad*. Kairoz.

Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Fundación Santillana.

Edelstein, G. (2002). Problematizar las prácticas de enseñanza. Problematizar las prácticas de enseñanza. *Perspectiva*, 20(2), 46-448.

Elmore, R. (2010). *Mejorando la escuela desde la sala de clases*. Santiago de Chile, Fundación Chile.

Esnaola Horacek, G. (2019). *Pedagogías emergentes*. Flacso.

- Foncubierta, J. M. y Rodriguez, C. (2014). *Didáctica de la Gamificación en la clase de español*. Edinumen. Recuperado de https://www.academia.edu/9753254/Did%C3%A1ctica_de_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_clase_de_ELE
- Gvirtz, S., Zacarías, I. Abregú, V. (2012). *Construir una buena escuela: herramientas para el director*. Editorial Aique.
- Jenkins, H. (2020). *Transmedia, creación global e imaginación cívica*. Material audiovisual. Universidad Austral. https://www.youtube.com/watch?v=Yfdml5K9Jtw&ab_channel=FacultaddeComunicaci%C3%B3n-UniversidadAustral
- Ley de Educación Nacional (LEN). Ley N° 26206 de 2006. 14 de diciembre del 2016 (Argentina)
- Lee, J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15. 1-5.
- Litwin, E. (2017). Enseñar cómo se aprende con las TIC https://www.youtube.com/watch?v=zD-mM_mzjPA
- López López, P. y Samek, T. (2009). Inclusión Digital: Un nuevo derecho humano. En *Educación y Biblioteca*, 172, (pp. 114-118).
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Paidós.
- Marczewki, A. (2013). *A simple introduction. Tips, advice and thoughts on gamification*. Marczewski.
- Marés, L. (2021). Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales. En [Educ.ar](http://educ.ar)
- Ministerio de Educación. (2021). Claves y caminos para enseñar en entornos virtuales. [Educ.ar](http://educ.ar) Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales/download>
- Moreira, M. A. (2016). *Usos y prácticas con medios y materiales en el contexto escolar. De la cultura impresa a la cultura digital*. Universidad de La Laguna.
- Moreno, I. y Moreno, T. (2021). *Las llaves del juego: Gamificación y desarrollo personal*. Ed. Bomun.
- Neri, C. y Fernández, D. (2015). Apuntes para la revisión teórica de las TIC en el ámbito de la educación superior. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 47, pp. 1-8
- Ozollo, F. y Gómez, C. (2016). Barajar y dar de nuevo: la Gamificación se ocupa de las competencias digitales docentes. En *III Congreso Internacional de videojuegos y Educación: Cive 2015*. pp. 73-74 <https://es.calameo.com/read/00164526019b4c2806b39>
- Pedraz, P. (2017). Dinámicas y mecánicas: esas grandes desconocidas (o no). *Gamificación*. A.B.J.
- Perrenoud, P. (2000). Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿Porqué? ¿Cómo? En *Revista de Tecnología Educativa*. Santiago, Chile, XIV N°3 (pp. 311-320)
- Picardo Joao, O. (2016). *Teoría curricular*. UFG Editores.

- Ripamonti, P. (2017). Investigar a través de narrativas. Notas epistémico-metodológicas. En M. Alvarado, A. De Oto. Metodologías en Contexto. Buenos Aires.
- Rivas, A. (2020). Pedagogía de la excepción. ¿Cómo educar en pandemia? Universidad San Andrés.
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital-Text.
- Shute, V. y Ke, F. (2012). *Evaluación en el aprendizaje basado en juegos: fundamentos, innovaciones y perspectivas*. Springer Science + Business Media.
- Tourón Figueroa, J.; Campión, R., y Díez Ochoa, A. (2015). *The Flipped Classroom*. Ed. Océano.
- Toro, B. (1996). *Hacia una redefinición de la profesión de educador*. Fes y Fundación Restrepo Barco, Cali.
- Quiñones, J. y Ramirez Martines, J. (2018). Potencialidades de la Gamificación en la Educación. En C. Sanchez Martelo y H. Avendaño Delgado. Innovación en la educación. Basada en las TIC. UMB Virtual.

FUENTES

- Consejo Federal de Educación. (2012). Resolución 174.
- Dirección General de Escuelas. (2021). Resolución 390.
- Dirección General de Escuelas. (2020). Resolución 804.
- Dirección General de Escuelas. (2020). Resolución 804.
- Flipped Learning Network*.
- Instituto de Educación Superior. 9-001. Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje.
- Ministerio de Educación. Documento Marco de Políticas Estudiantiles.
- Poder Legislativo de la Nación. Ley de Educación Nacional 26206.
- Poder Legislativo de la Nación. Ley 27550.

ANEXO I: AULA VIRTUAL

Datos para acceder al aula virtual:

<https://ens9001-inf.d.mendoza.edu.ar/aula/acceso.cgi>

Usuario: alumno

Contraseña: deprueba

The screenshot shows a web interface for a course titled "Clases y/o Encuentros". The top navigation bar includes the course name, a search bar, and user information. A sidebar on the left contains navigation options like "Inicio", "Presentación", "Clases y/o Encuentros", "Calificaciones y/o Desempeños", "Noticias", "Archivos", "Descargas", "Contactos", "Mensaje interna", "Foros", and "Buscar". The main content area displays a list of activities with progress indicators. The activities are grouped into three sections: "06. Recursos gráficos de Inicial", "El camino de la montaña", and "Narrativa transmedia: Grupo de Facebook". Each activity is marked with a checkmark and a progress bar. The "El camino de la montaña" section shows a 100% completion rate. The "Narrativa transmedia: Grupo de Facebook" section shows a 100% completion rate.

Clases y/o Encuentros

Contenido: Todos Obligatorio: Todos

06. Recursos gráficos de Inicial

El camino de la caverna. 100%

- ✓ Preparando el viaje por el "Camino de la caverna"
- ✓ El camino de la caverna. 1º Nivel-La oscuridad inicial.
- ✓ El camino de la caverna. 2º Nivel-En la oscuridad también el agua está presente.
- ✓ El camino de la caverna. 3º Nivel-Sigue el recorrido del agua y llegará al destino.
- ✓ Presentación del DCP-DGE.pptx
- ✓ Resolución_3556-DGE-2019.pdf
- ✓ TEXTOS-RELEVANTES.pdf

El camino de la montaña. 100%

- ✓ Preparando el viaje por el "Camino de la montaña"
- ✓ El camino de la montaña. 1º Nivel-Las capacidades para atravesar el arroyo.
- ✓ El camino de la montaña. 3º Nivel-El sendero de piedra y la llegada a la cima.
- ✓ El camino de la montaña. 2º Nivel-Transitando el sendero de los árboles.
- ✓ Todo "El camino de la montaña" en una presentación interactiva.
- ✓ Nuevas formas de trabajo docente.1.pdf
- ✓ Propuesta Planificación-ABP- 3º GRADO.docx

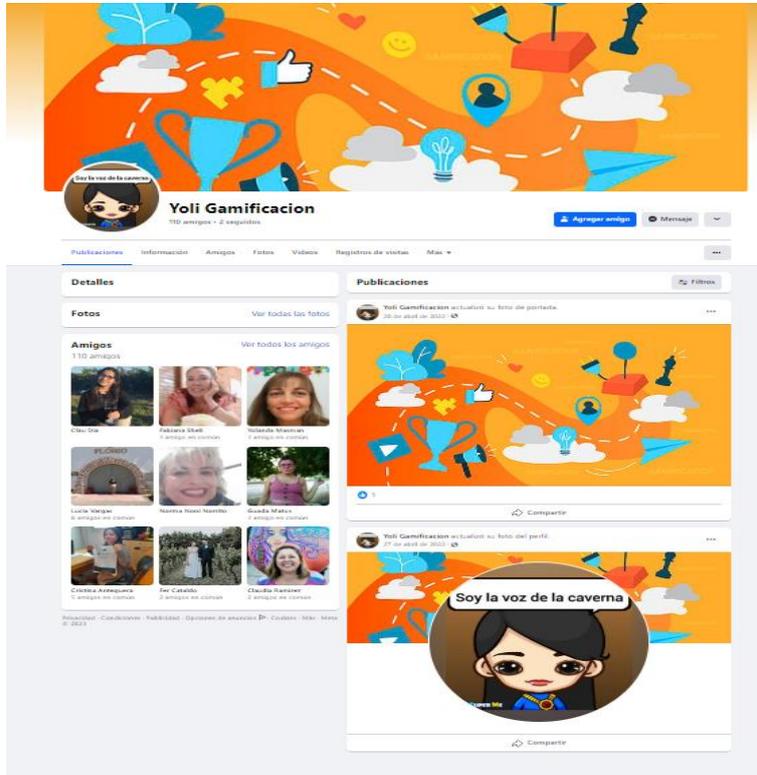
Narrativa transmedia: Grupo de Facebook

- ✓ Actividad en el grupo de Facebook

ANEXO II: GRUPO DE FACEBOOK

Puedes ver el Facebook en Yoli Gamificación

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100081008310609>

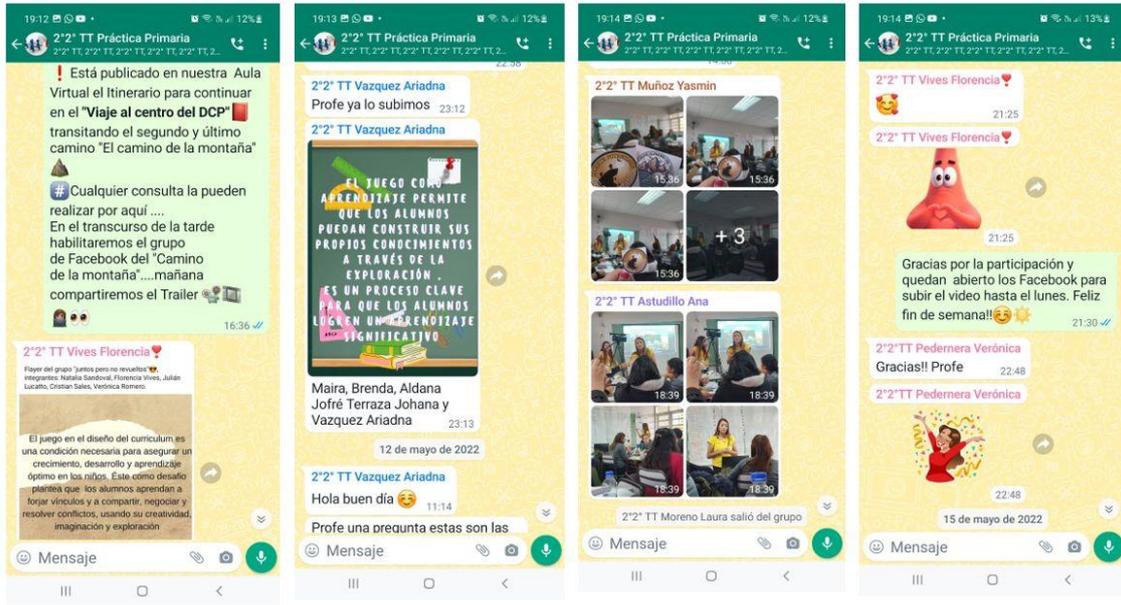


Video de presentación del Grupo de Facebook

https://youtu.be/SIZivS6D6gY?si=GdjMFoh5ly_Q8O_t

ANEXO III: GRUPO DE WHATSAPP

Imagen de presentación del Grupo de WhatsApp



ANEXO IV: REGISTRO DE LA EXPERIENCIA

Video del registro de la experiencia

https://youtu.be/Tr5aJKN9wrc?si=2I_wzd6Wj6cs2O-D



ANEXO V: ENCUESTAS

- 1) Recolección de los porcentajes del Perfil de jugadores: 19 participantes

<https://forms.gle/Htqgcgr9ZWXHWuZS6>

- 2) Validación por parte de los estudiantes del proceso de Gamificación se utilizó una entrevista final

<https://forms.gle/vKSPGvAi53TDYr3B9>

- 3) Validación de profesionales y expertos de todos los materiales del proceso de Gamificación

3.1. Instrumento para poder dar cuenta a la validación de los Profesores con soporte teórico y elementos utilizados en la propuesta

<https://view.genial.ly/633c87d042b675001951415d/dossier-viaje-al-centro-del-dcp-una-propuesta-gamificada>

3.2. Entrevista final:

<https://forms.gle/8AB2wbDWdwVkwGZd8>