



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD de FORMACIÓN
Gamificación y aprendizaje basado en juego.
TIPO DE ACTIVIDAD
Curso
MODALIDAD
Mixta, encuentro presencial y encuentros virtuales sincrónicos, más trabajo en plataforma CREA.
PERTENENCIA INSTITUCIONAL
DGEIP, DGETP y DGES.
RESPONSABLE/S
Maximiliano Xicart
RESUMEN DE LA PROPUESTA (no más de 100 palabras).
<p>Desde el CFP proponemos un curso que permita a los docentes acercarse y conocer propuestas de gamificación, aprendizaje basado en juego y juego serio. Estas son una de las metodologías activas que se recomienda desde los documentos de la Transformación Curricular para el trabajo a partir de competencias.</p> <p>El curso, destinado a los docentes en ejercicio de toda la ANEP (primaria, media y técnica) se enfoca en acercar las características de la gamificación y acompañar el proceso de llevarlas al aula.</p>
FUNDAMENTACIÓN/PERTINENCIA DE LA ACCIÓN
<p>En el marco de una transformación curricular que pone el foco en una enseñanza basada en competencias, desde el CFP se presenta un curso sobre gamificación y aprendizaje basado en juego, como ejemplos de metodologías activas.</p> <p>La gamificación o el juego en el aula, consiste en estrategias que favorecen la motivación para el aprendizaje. El espíritu consiste en acercar las estructura y característica de los juegos al aula - en el caso de la gamificación-, porque los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales. La intención es dejar de pensar a la educación como una forma de enseñar una serie de información que luego vamos a pedir que el estudiante que sintetice, y empezar a pensar la educación como una forma de acercarse y entender el mundo (Teng & Baker, 2014).</p> <p>Los beneficios del juego en la vida personal, y en el aprendizaje, se sintetizan en la siguiente cita:</p> <p>“Cuando en un ambiente del juego los participantes se enfrentan a un reto y no pueden vencerlo, no se afecta su autoestima o motivación, al contrario, los competidores vuelven a intentarlo una y otra vez. Los juegos posibilitan diferentes estrategias de solución y con ello, propician que los jugadores sean creativos en la elaboración de sus diferentes intentos. Lo interesante de esta dinámica es que permite que los jugadores obtengan nuevos conocimientos, desarrollen nuevas habilidades, e incluso cambien sus actitudes” (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016).</p> <p>Siendo gamificación un concepto reciente, incorporado en el año 2008 (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016), el curso aparece como novedoso para la oferta de</p>



instancias de formación para docentes uruguayos. Se trata entonces de la primera instancia de formación en gamificación a nivel nacional.

En el curso se trabajará en concepto de gamificación y aprendizaje basado en juego, las características de la gamificación y sus beneficios para la educación. También se analizarán experiencias nacionales de propuestas gamificadas, y se vivirán en los encuentros experiencias de juego y gamificación.

OBJETIVOS

General:

- Acercar a los docentes al conocimiento y planificación de Aprendizaje basado en Juego y de experiencias gamificadas
- Estimular y fomentar la creación de comunidades profesionales de aprendizaje colaborativo.

Específicos:

- Poner a disposición diversas estrategias didácticas de modo que los docentes puedan diseñar e implementar una enseñanza basada en juego y propuestas gamificadas.
- Promover el trabajo colaborativo entre docentes.
- Alentar la planificación conjunta.

LINEAMIENTO/S ESTRATÉGICO/S DEL PLAN DE DESARROLLO EDUCATIVO QUE ATIENDE LA PROPUESTA

LE 1. Ampliar el acceso, la retención, el egreso y mejorar el trayecto de todos los estudiantes en los diferentes ciclos de su formación, promoviendo aprendizajes de calidad.

LE 4. Fortalecer la gestión de los centros y promover comunidades integradas y de aprendizaje.

DISEÑO CURRICULAR/CONTENIDOS

Unidad 1: Introducción

Definición de gamificación

Diferencias entre Aprendizaje basado en juego, juego serio y gamificación.

Ventajas y beneficios del aprendizaje basado en juegos y la gamificación.

Unidad 2: Bases de una estrategia de gamificación

Elementos del juego

Tipos de jugadores

Unidad 3: Rol del docente

Características del rol del docente en la gamificación

La evaluación en relación con los elementos del juego.

Unidad 4: Propuestas de actividades gamificadas

Análisis del caso de Desafío Profundo, La Liga de los desafíos y Salas de escape "scaperoom".

Otros recursos digitales para el uso en el aula.

DESTINATARIOS Y REQUISITOS DE INGRESO



Docentes en ejercicio de Educación Primaria, Media y Educación Técnica de la ANEP.

CUPOS

100 docentes con clase a cargo.

Se toma como criterio de selección las primeras 130 personas que se inscriban con un grupo a cargo.

CARGA HORARIA DETALLADA

Total: 105 horas

- 45 horas de trabajo virtual asincrónica a través de CREA.
- 40 horas de producción académica.
- 20 horas de trabajo sincrónico (de forma física y virtual).

MODALIDAD DE TRABAJO Y METODOLOGÍA

- Encuentros sincrónicos con presentaciones temáticas y talleres de trabajo reflexivo y colaborativo.
- En plataforma CREA: carpetas con aportes teóricos (bibliografía, audiovisuales), consignas de trabajo asincrónico colaborativo.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Intervención en los foros.

Actividades en CREA

Presentar la planificación de una propuesta de trabajo original de gamificación o aprendizaje basado en juego.

CERTIFICACIÓN QUE SE OTORGARÁ

Aprobación de la actividad de formación "El ABP como metodología activa" de 105 hs correspondiente a 7 créditos.

Condiciones de aprobación:

- Asistir al encuentro presencial sincrónico.
- Asistir al menos a 3 de 4 encuentros virtuales sincrónicos.
- Realizar todas las actividades de plataforma CREA.
- Realizar la tarea final y entregarla en el tiempo previsto.

CUERPO DOCENTE

Andrea Etchartea.

Formadora en el CFP, dimensión "Producción de Conocimiento".

Formación académica:

Maestra. Maestranda en Educación con énfasis en Gestión Educativa (UCU). Especialización en Gestión Educativa (UCU). Diploma Superior en Enseñanza de las Ciencias Naturales (FLACSO Argentina). Postgraduada en Liderazgo Educativo. Formación en: Formación de formadores, Didáctica de las ciencias, Innovación Educativa, Liderazgo Educativo, Dinamización y tutoría de entornos virtuales.

Cecilia Gómez:



Formadora en el CFP, Dimensión "Desarrollo Curricular". Maestra adscriptora. Profesora en el CFE de las siguientes unidades curriculares: Administración y Legislación de la Enseñanza, Seminario de Educación en Derechos Humanos y Educación, Sociedad y Cultura.

Maestra de Educación Común (CFE) Profesora de Derecho (IPA). Diploma en Educación (ORT) Diploma en Prácticas de alfabetización multicomponencial. (UCU). Formación de formadores (práctica reflexiva). Dinamización y tutorías de entornos virtuales. Derechos Humanos y migración en la Educación. Inclusión de las tecnologías en el diseño de las propuestas. Derechos, violencia y educación en tiempos de pandemia. Formación en Gestión para Centros Educativos de la ANEP.

Maria Ana Ipar

Maestra efectiva en Escuela N° 1 de T.C - Salto. Formadora Componente Primaria - Proyectos ABP - PAEPU. Formadora Dimensión Desarrollo Curricular - CFP

Maestra de Educación Primaria. Especialista en Enseñanza de la Matemática para Nivel Inicial y Primaria - Universidad CLAEH. Diploma Universitario en Enseñanza de las Matemáticas en el Nivel Primario - Universidad Tecnológica Nacional. Bs.As.

Milena Martín:

Formadora en el CFP, Dimensión "Extensión del Tiempo Pedagógico". Contenidista de los portales educativos "Uruguay Educa" y "Repositorio de recursos abiertos" de Ceibal en el área de Matemática.

Maestra. Diploma Universitario Enseñanza de la Matemática en el nivel primario. Diplomatura "Enseñanza digital e Innovación Educativa". Especialización en "Proyecto de Desarrollo Profesional de Maestros como Agentes de Innovación en las Prácticas de Enseñanza de la Matemática".

Fernanda Ubillos:

Formadora en el CFP, Dimensión "Producción de Conocimiento".

Profesora de Ciencias Biológicas, Ayudante Preparadora del Laboratorio de Biología. Maestranda en Tecnologías educativas (CLAEH). Especialista en Tecnología Educativa (CLAEH). Experto Universitario en Formadores de Formación continua. (Universidad Europea de Atlántico). Diploma en Innovación y Creatividad (Fundación General de la Universidad de Salamanca).

Maximiliano Xicart.

Coordinador de Producción de Conocimiento (CFP), Formador en el curso ABP (PAEPU), y docente de Bachillerato (Colegio Latinoamericano)

MProfesor de Historia, Diplomado en la Enseñanza de las Ciencias Sociales y la Historia (FLACSO, Argentina), Diplomado en Educación (ORT) y Maestrando en Educación (ORT).

BIBLIOGRAFÍA:

ANEP (2022). Marco curricular nacional. anep.edu.uy/documentos-transformacion-curricular



Contreras, Ruth & Eguía, José Luis (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Huizinga, Johan (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016). Gamificación, EduTrends

Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedias. Cuando todos los medios cuentan.*, Grupo Planeta.

Teixes, Ferran (2015). Gamificación. Motivar jugando, Ed. UOC.

Teng, K., & Baker, C. (2014). What Can Educators Learn from the Gaming Industry?. Edutopia.

CRONOGRAMA

Inicio: 15 de agosto (por plataforma CREA)

Encuentros sincrónicos por Zoom: 22 de agosto, 12 de setiembre, 3 y 17 de octubre.

Encuentro presencial: 11 de noviembre.

PRESUPUESTO DE LA ACTIVIDAD**ESTRUCTURA DE FINANCIAMIENTO Y PRESUPUESTO****CRÉDITOS SUGERIDOS**

7 créditos

RECURSOS NECESARIOS (espacios, equipamiento, etc.)

Aula CREA y ZOOM e instalaciones del CFE.

OBSERVACIONES/ACLARACIONES