



Gamificación: Experiencias y plataformas para enriquecer tus clases

EXPERIENCIA EN AULA

Mirada docente: La inquietud de enseñar
a través de los juegos

PAG.
05

EDUCACIÓN EMOCIONAL A DISTANCIA:

El monstruo de colores

PAG.
16

NUEVA SECCIÓN

DOCENCIA UNIVERSITARIA:
Reflexiones acerca de las
tecnologías disruptivas

PAG.
19

En la edición anterior, nos planteamos la pregunta respecto de cuánto hemos aprendido que nos sirva para abordar la incertidumbre del 2021. Por ende, propusimos algunas reflexiones con el fin de aportar a la difícil tarea, pero necesaria, de significar este proceso para así mejorar nuestro trabajo en este escenario de constante cambio.

Para esta edición, queremos avanzar en ello, ampliando la pregunta hacia una dimensión cualitativa; exploraremos iniciativas pedagógicas relacionadas con la gamificación que, si bien son previas a la pandemia, gracias a sus facilitadoras han persistido en este contexto e incluso han sido enriquecidas o transformadas con la integración de nuevas tecnologías.

En esta misma línea, proponemos reflexionar respecto de la relación que hoy tenemos con la tecnología, su impacto en nuestra vida y hacia dónde parece dirigirse su desarrollo. Es necesario interrogarnos respecto de cuáles son estos desafíos y alternativas posibles para la educación formal, tanto para el sistema escolar como universitario. Creemos firmemente que, tanto las coincidencias como las diferencias de ambos espacios, pueden abrir un diálogo interesante y necesario para estos tiempos.

Bryan González-Niculcar

Psicólogo PUCV

Equipo Centro Costadigital® PUCV

REVISTA COSTADIGITAL

APOYANDO LA DOCENCIA EN EL AULA

CENTRO COSTADIGITAL DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE VALPARAÍSO.

MAYO 2021

AÑO 5 | EDICIÓN N° 13

GERENTA COSTADIGITAL

Verónica Bastías Acevedo

EDITORES RESPONSABLES

Equipo Costadigital

DISEÑO GRÁFICO

Carlos González Cabrera

FOTOS | ILUSTRACIONES

Freepik.es

EDICIÓN

María José Aragonés

PARA SUSCRIPCIÓN Y COMENTARIOS

revista.costadigital@pucv.cl

SE AUTORIZA SU REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL SEÑALANDO LA FUENTE. LOS EDITORES NO SE RESPONSABILIZAN POR LAS PROPIEDADES NI LOS VALORES PUBLICADOS POR LOS ANUNCIANTES EN CADA EDICIÓN, NI POR LAS OPINIONES O JUICIOS DE VALOR DENTRO DE LAS NOTAS FIRMADAS.



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

Contenidos de esta edición

	Experiencia de Gamificación escuela América de Valparaíso Mirada docente: La inquietud de enseñar a través de los juegos	05
	Experiencia de Gamificación escuela América de Valparaíso Mirada desde la gestión pedagógica: Potenciando el trabajo colaborativo	09
	Voz experta ¿Qué contempla la Gamificación?	11
	Tips para el aula Herramientas para la gamificación según tipo de actividades	14
	Relatos Docentes Experiencia de educación emocional a distancia	16
	Docencia Universitaria Reflexiones acerca de las tecnologías disruptivas: Desafíos para la educación del futuro cercano	19

DIPLOMADO

TECNOLOGÍAS PARA LA *Innovación* ANTE NUEVOS DESAFÍOS *Educativos*

¡SÚMATE!

INGRESA A NUESTRA WEB PARA CONOCER TODO LOS DETALLES

www.costadigital.cl/home/diplomado

O ESCRÍBENOS A: dip.innovacion@pucv.cl

**EXTENDIMOS EL PLAZO
DE INSCRIPCIÓN**
MATRICÚLATE HASTA EL 20 DE MAYO





Experiencia de Gamificación escuela América de Valparaíso

Mirada docente: La inquietud de enseñar a través de los juegos

AUTORAS: VOICE SAAVEDRA URBINA, PAOLA VÁSQUEZ VIVES Y PRISCILA VALDÉS CUEVAS
PROFESORAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MENCIÓN MATEMÁTICA



Esta primera actividad nos permitió ver que mediante el juego los niños y niñas entraban fácilmente en la mecánica de los ejercicios propuestos y nos desafió a buscar otras experiencias.

La idea de implementar una estrategia didáctica como la Gamificación, nace con la intención de cambiar la visión de la Matemática como una disciplina que se aborda a través del desarrollo de funciones desde el lenguaje simbólico. Por lo tanto, se aplica poco a los contextos cotidianos y propios de los y las estudiantes, y se percibe como una disciplina compleja y difícil de dominar. Esta convergencia de inquietudes por implementar nuevas estrategias pedagógicas, se consolida en la conformación del **Departamento de Matemática (2014)**, con la premisa que el conocimiento debe surgir a través de la experiencia subjetiva y el juego.

Bajo este escenario, realizamos las primeras Olimpiadas de Matemáticas con énfasis en ciertas habilidades y la inclusión. Para esa jornada elegimos una actividad de compras en un supermercado con productos reales: precios, dinero, listas de compras, cajas y cajeros, etc. Esta primera actividad nos permitió ver que mediante el juego los niños y niñas entraban fácilmente en la mecánica de los ejercicios propuestos y nos desafió a buscar otras experiencias. Los años siguientes trabajamos ferias del trueque y casinos, es decir, actividades donde el juego y la Matemática se cruzan para el logro de los aprendizajes.

Después de probar estas actividades pensamos cómo podríamos incentivar la investigación y las habilidades científico-matemáticas. Por esto creamos la Semana de la Matemática, donde cada curso debía investigar un tema y presentarlo en una feria, por ejemplo, la geometría en los nidos, el porqué las abejas tienen panales hexagonales, mujeres en la Matemática, entre otras temáticas.



La actividad resultó novedosa, motivadora y de alto impacto en los y las estudiantes, quienes se motivaron con las actividades y lograban superar las metas para encontrar la salida.

Scape Room

El **Scape Room** es una metodología que trae la mecánica de los video juegos a la sala de clases. La actividad consistía en “encerrar a los estudiantes en una habitación para buscar la llave de salida, la cual se obtenía al realizar diversas pruebas”.

Investigamos cuáles eran sus componentes, leímos diversos artículos y pensamos una temática que fuera atractiva para todas las edades. Finalmente, escogimos los dinosaurios, ya que atrae las miradas de niños y adultos. Lo primero fue averiguar información sobre dinosaurios: tipos, tamaños, comida, reproducción, todo aquello que se podía convertir en dato y al mismo tiempo en desafíos. Luego, con material de desecho, hicimos grandes dinosaurios, huevos, fósiles, huellas y buscamos libros con dinosaurios, música de Jurassic Park y toda la ornamentación necesaria.

Lo siguiente fue crear desafíos apropiados para abordar los diferentes ejes de la asignatura de acuerdo a cada nivel. Todas las pruebas tenían en común los dinosaurios y las revisamos

para evitar errores; al tener todas las pruebas buscamos dónde podríamos ocultarlas.

Los esperamos con la canción de Jurassic Park e invitamos a este mundo jurásico que teníamos preparado. Dimos unos minutos para que exploraran y les presentamos las reglas. Explicada la primera prueba, cada grupo tomó su propio camino. A los 40 minutos, sonaba una alarma indicando que un dinosaurio había escapado, por lo que tenían ponerse a salvo en compañía de un cronómetro que avanzaba. Cabe mencionar que pocos grupos llegaban a este punto, ya que la mayoría descubrió el número para salir de ahí.

La actividad resultó novedosa, motivadora y de alto impacto en los y las estudiantes, quienes se motivaron con las actividades y lograban superar las metas para encontrar la salida.



Dado el éxito de esta gamificación, iniciamos la construcción del siguiente desafío inspirado en el “Área 51”. Debido al estallido social en octubre y la pandemia durante el 2020, solo

un curso pudo vivir la experiencia de forma presencial. Rápidamente comenzamos a capacitarnos para atender a nuestros estudiantes vía remota, motivarlos y darles esperanza de que la educación en Chile seguiría de pie y que como docente no nos rendiríamos.

Scape Room en tiempos de pandemia

Con la intención de llevar la experiencia al formato virtual, nuevamente investigamos y encontramos la plataforma H5P. Logramos implementar cuatro videojuegos a la sala: Misión Escape 1, Misión Escape 2, Misión Sobrevivir para Salvar Vidas y Manos que Hablan. Cada uno de los juegos contó con narrativas, desafíos, cápsulas, videos motivacionales y diversos elementos que hacían más verosímiles las historias y facilitaron las interacciones. Esto implicó un proceso de investigación, desde las aplicaciones y herramientas tecnológicas, hasta la información para la construcción del relato.

En esta oportunidad, **el relato se trataba de una bomba biológica que atacaba Valparaíso**, por lo que había que trasladarse a un bunker en Olmué. En este desafío, el trayecto debía hacerse caminando y resolviendo problemas de los cuatro juegos anteriores. Este juego abordaba las asignaturas de Ciencias, Inglés, Matemática y Educación Física. Al terminar la actividad los estudiantes debieron completar un formulario Google para dejar evidencias los resultados, aunque las actividades se hicieron acompañando a los estudiantes de forma online.



Con la intención de llevar la experiencia al formato virtual, nuevamente investigamos y encontramos la plataforma H5P.

Consejos sobre este tipo de actividades

1. Buscar una temática acorde a la edad de los niños y niñas.
2. Crear una narración para invitarlos a jugar.
3. Buscar datos reales para que el juego sea una experiencia de aprendizaje completa.
4. Buscar desafíos acordes con el tema y probar que funcionan.
5. Crear un espacio físico con elementos acorde al tema si se va a trabajar presencialmente.
6. Buscar elementos de audio, imágenes y todo aquello que pueda aportar a ambientar la experiencia.
7. Ordenar el material, acá hay que ser cuidadoso, para que cada grupo tenga todo lo que necesita para vivir la experiencia.



(...) tenemos la labor de estar en una constante búsqueda e investigación de recursos digitales que sean entretenidos y significativos para ellos.



Nuestra reflexión

A lo largo de este período, desde la conformación de nuestro departamento y por sobre todo desde el levantamiento de acciones que promueven la experimentación y el juego como herramientas para el aprendizaje, hemos visto a estudiantes sorprendidos/as, movilizados/as y que disfrutan de esta invitación matemática hacia el conocimiento desde lo práctico, contextual, y finalmente, significativo.



Como profesoras viviendo en este contexto, no solo de trabajo remoto, sino que de enseñar a niños y niñas que han nacido en la era tecnológica, en donde la mayoría de sus juegos se encuentran en sus aparatos tecnológicos, tenemos la labor de estar en una constante búsqueda e investigación de recursos digitales que sean entretenidos y significativos para ellos.

La clave para obtener resultados exitosos está en estudiar constantemente y ponernos en su lugar, pues el juego y la experimentación ayudan a potenciar al máximo el desarrollo de sus habilidades y competencias.

Experiencia de Gamificación escuela América de Valparaíso

Una mirada desde gestión pedagógica

AUTORA: JAQUELINE VELOSO | JEFA DE UNIDAD TÉCNICA PEDAGÓGICA ESCUELA AMÉRICA



Cuando un estudiante se enfrenta a una actividad que lo invita a pensar, reflexionar y buscar estrategias de solución a un problema y las desarrolla satisfactoriamente, esta actividad está bien diseñada porque ha despertado habilidades en el o la estudiante que le servirán en la resolución de problemas de cualquier índole o disciplina en su vida.

A diario los docentes enfrentan el desafío de preparar diseños de clase que promuevan una motivación alta y permanente para desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la mejor forma posible. Frente a este escenario, los docentes más creativos leen, investigan y prueban, se atreven a integrar nuevas metodologías que les permitirán lograr aprendizajes significativos.

Desde hace un tiempo, la idea de incorporar nuevas metodologías se observa y se vive en la escuela América de Valparaíso. Desde el 2014, un grupo de docentes planifica actividades para todos los niveles promoviendo la motivación a través de desafíos y obstáculos, todo en contexto de juego e ilusión que se vivía en un rango de tiempo que no sobrepasaba la semana y estaba acompañado de un espacio cuidadosamente diseñado para que estudiantes vivieran esta experiencia. Esta actividad cada año se perfeccionó más y se esperaba con entusiasmo ¿qué mantenía la motivación y concentración? El aprender jugando y pasando desafíos.

La estrategia de gamificación se presentaba como una oportunidad de juego en un contexto tradicionalmente formal. Se desarrollaron desafíos y actividades de una o varias



Desde el 2014, un grupo de docentes planifica actividades para todos los niveles promoviendo la motivación a través de desafíos y obstáculos, todo en contexto de juego e ilusión que se vivía en un rango de tiempo que no sobrepasaba la semana y estaba acompañado de un espacio cuidadosamente diseñado para que estudiantes vivieran esta experiencia.

Entre las experiencias vividas en la escuela se mencionan:

- Las mujeres y la Matemática.
- ¿Cómo medir el tiempo?
- El Kultrún y el calendario mapuche.
- Los nidos y la geometría ¿Las abejas saben matemáticas?
- Seriación y comunicación de datos.
- Actividades contextualizadas en feria de matemáticas y Scape Room.

asignaturas, que permiten adquirir habilidades de pensamiento superior. Las docentes involucradas manifestaban la necesidad de afianzar habilidades científico-matemáticas de investigación, aspectos socioemocionales y fomentar la participación y la colaboración de los y las estudiantes.

Aun cuando el equipo directivo apoyaba esta iniciativa, no dejaba de ser un invento entretenido de un grupo de docentes que quedaba inserto en una planificación anual con apoyo de recursos para su realización una vez al año. Entonces, fue necesario integrar la estrategia de gamificación como parte del quehacer docente de manera habitual, con el propósito de enriquecer las experiencias de aprendizaje. Durante el 2019, nos sorprende el estallido social, precedido por el paro de docentes, dejando en espera aquello que se quería incorporar.



Entonces, fue necesario integrar la estrategia de gamificación como parte del quehacer docente de manera habitual, con el propósito de enriquecer las experiencias de aprendizaje.

Durante el año 2020, la pandemia mundial nos confina sin precedentes, el grupo de docentes rápidamente se adapta a esta nueva modalidad e incorporamos esta estrategia abordando objetivos priorizados desde el Ministerio de Educación, articulando habilidades comunes entre diferentes asignaturas; esta vez utilizando recursos tecnológicos existentes en la web. En un intento de mejorar la adherencia al trabajo académico remoto, se decide trabajar bajo un modelo de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) que ocupe la estrategia de gamificación y se invita a docentes de todas las asignaturas y al grupo de integración a conformar equipos de trabajo para diseñar e implementar tales actividades.

Entre los análisis realizados por el impacto de la incorporación de la estrategia es el porcentaje de adherencia de los y las estudiantes a las actividades de gamificación, subiendo desde un 75% al 96%, los aprendizajes no fueron medidos de manera cuantitativa, sin embargo, en jornadas de reflexión con estudiantes y sus familias, se menciona una alta valoración de estas estrategias, además de destacar la alta colaboración. La más destacada fue la “Bomba bacteriológica” realizada por estudiantes de 5º y 6º básico.





¿Qué contempla la Gamificación?

AUTOR: DR. JOSÉ MIGUEL GARRIDO

DOCENTE ESCUELA DE PEDAGOGÍA PUCV Y PARTE DEL EQUIPO TECNOLOGÍAS EMERGENTES COSTADIGITAL PUCV



Subyace en esto, el reconocimiento del papel de los videojuegos como el principal y más temprano espacio de socialización digital que vivencia un estudiante (...)

Desde hace un par de décadas se viene estudiando el potencial de los videojuegos como mediador de aprendizajes en prácticas de aula (game-based learning). Autores como Jean Paul Gee o Begoña Gros, han analizado y caracterizado el potencial que tienen los ambientes lúdicos para mejorar la motivación e inmersión de estudiantes en contextos de formación reglada. Subyace en esto, el reconocimiento del papel de los videojuegos como el principal y más temprano espacio de socialización digital que vivencia un estudiante, aspecto que los convierte en ambientes que permiten desarrollar niveles de alfabetización digital.

Si bien el aporte efectivo que registran para el desarrollo de habilidades de orden superior y las problemáticas que supone incorporar videojuegos que no son creados con fines educativos en las prácticas de aula reales, son parte de una discusión inconclusa y muchas veces acalorada. Desde la óptica de modelos praxeomórficos propuesto por Bauman, se afirma que la interacción con videojuegos y el significado que ellos adquieren para el estudiantado-jugador, muestra implicancias sobre su identidad y habilidades digitales, así como sobre prácticas sociales habituales que portan y con las cuales puede o espera interactuar en clases.

El modelo praxeomórfico señala, entonces, la relación o influencia que tienen las prácticas sociales que realizan las personas sobre su percepción de cómo funciona el mundo. Dicho de otro modo, refleja la recursividad entre usar TIC y pensar el mundo a partir de dichos usos.



(...) la gamificación implica enriquecer un diseño de aula con situaciones o momentos de interacción formativa basadas en los principios propios de un juego.

Como parte de la evolución e interés por el juego en educación, desde 2002 se acuña el concepto de **Gamificación** como la posibilidad dotar de aspectos lúdicos a cualquier tarea no lúdica¹. También conocido como gameducation, gamification based-learning, ludificación educativa, juegoización o jueguetización²⁻³⁻⁴. Por lo tanto, gamificar el aula es la incorporación de elementos de la mecánica, dinámica y estética de los videojuegos en el diseño e implementación de ambientes, actividades y objetos digitales para el aprendizaje, pero sin que requiera el usar un videojuego como tal. En este sentido, la gamificación implica enriquecer un diseño de aula con situaciones o momentos de interacción formativa basadas en los principios propios de un juego.

Los resultados de investigaciones sobre gamificación (en crecimiento constante desde 2011) concuerdan en que el potencial pedagógico obedece a la articulación de cuatro dimensiones que ofrecen los juegos: **Desafíos-Metas-Interacciones-Recompensas**. Éstas pueden diferenciarse entre los atributos provenientes de la mecánica de un juego: escalar niveles, establecer retos/misiones, asignar puntos, otorgar premios y una utilizar una clasificación; y los elementos provenientes de la dinámica de los juegos: logros, cumplimiento de tareas, estatus, autoexpresión y/o competencia. O sea, una buena gamificación de la clase implica considerar y evaluar la incorporación de actividades formativas (por ejemplo, tareas asociadas a un puntaje) con la interacción/valoración subjetiva que espera el estudiante (por ejemplo, satisfacción por ganar).



Al respecto, se han propuesto 9 categorías que configuran los atributos posibles de incorporar al momento de gamificar actividades: lenguaje utilizado, evaluación, desafíos, nivel de control o intervención, entorno físico en que se produce, interacción entre estudiantes, nivel de inmersión y claridad de las reglas y metas a lograr⁵⁻⁶.

A partir de esto, según Vassileva⁷, en las clases gamificadas, el aprendizaje del estudiante articula a la vez, contenidos temáticos con el despliegue de habilidades digitales que constituyen situaciones de aprendizaje inmersivas, similares a las de un videojuego, transformándolas en experiencias formativas que pueden resultar entretenidas, desafiantes y vinculadas a aprendizajes curriculares.

De esta manera, la implementación de la gamificación permite:

1. La participación del estudiante.
2. Simplificación de las actividades.
3. Participación y atención constante.
4. Retroalimentación mediada por recompensas.
5. Perseverancia en favor de una meta.
6. Cooperación, comunicación y compañerismo.
7. Transformación de las actividades en espacios más divertidos y estimulantes.



(...) un diseño gamificado puede actuar como un motivador extrínseco frente materias que resultan poco atractivas o aburridas para los estudiantes, influyendo positivamente sobre la actitud de los y las aprendices.

A pesar de la cantidad de estudios y experiencias, los resultados sobre el aporte de una clase gamificada al aprendizaje de los estudiantes muestran la necesidad de tener en cuenta algunas consideraciones. En primer lugar, un diseño gamificado puede actuar como un motivador extrínseco frente materias que resultan poco atractivas o aburridas para los estudiantes, influyendo positivamente sobre la actitud de los y las aprendices; en segundo lugar, entre estudiantes con una alto interés por una materia (motivación intrínseca) la gamificación puede transformarse en una distracción, influyendo negativamente sobre el aprendizaje a lograr; finalmente, y dado que la gamificación no reemplaza el diseño didáctico-pedagógico de una clase (se inserta en él), si éste no es el adecuado para propiciar aprendizajes, la gamificación no contribuirá mayormente.

Referencias Bibliográficas

- ¹ van Benthem, J. F. A. K. (2002). What logic games are trying to tell us. Amsterdam, The Netherlands: ILLC Publications. Retrieved from <http://www.illc.uva.nl/Research/Publications/Reports/PP-2003-05.text.pdf>
- ² Barros, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. En J. Lloret (Ed.), El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas (pp. 5-14). Secretaría General Técnica. <https://bit.ly/3dCUFZP>
- ³ Torres-Toukourmidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, A., Torres, Á (Eds.), Educar para los nuevos Medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. (pp. 61-72). Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala
- ⁴ Kingsley, T.L. & M.M. Grabner-Hagen (2015). "Gamification: Questing to integrate content knowledge, literacy, and 21st-century learning". Journal of Adolescent & Adult Literacy 59,1: 51-56. doi: 10.1002/jaal.426
- ⁵ Bedwell, W. L., Pavlas, D., Heyne, K., Lazzara, E. H., & Salas, E. (2012). Toward a taxonomy linking game attributes to learning: An empirical study. Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal, 43, 729-760.
- ⁶ Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. Simulation & Gaming, 45(6), 752-768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- ⁷ Vassileva, J. (2008). Toward social learning environments. IEEE Transactions on Learning Technologies, 1(4), 199-214. doi: 10.1109/TLT.2009.4

Herramientas para la gamificación según tipo de actividades

AUTORA: SONIA PINO | COORDINADORA DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO

Herramientas para construir evaluaciones cortas sobre cualquier temática



Socrative



Kahoot!



Plikers



Menti



Super Teacher tools



Quizizz

Herramientas y/o plataformas para aprender contenidos específicos

KA

Para encontrar recursos de enseñanza y actividades de práctica y evaluación en diversas asignaturas (principalmente Matemática) te recomendamos **Khan Academy**. Esta plataforma tiene perfiles para profesor y estudiante, entregando herramientas para hacer seguimiento del aprendizaje y asignar tareas diferentes a cada estudiante. También puede ser utilizada por estudiantes de forma individual y está disponible 24/7.

D

Para aprender idiomas una de las aplicaciones más conocidas es **Duolingo**

HL

Si eres profesor/a de enseñanza básica, en el portal **Happy Learning** encontrarás juegos para abordar diversos contenidos.

CC

Para aprender a programar en Python jugando les recomendamos **Code Combat**

T

Para fomentar la lectura te recomendamos la plataforma **ta-tum**. Esta herramienta es de pago, pero fue liberada por el periodo de la pandemia y actualmente es gratuita. Es una excelente alternativa que no sólo se basa en la gamificación, sino que provee una amplia biblioteca a la que pueden acceder los docentes, seleccionando los textos que consideren más adecuados y atractivos para realizar las actividades.

Herramientas para gestionar la gamificación y/o crear retos



@Myclassgame es una plataforma que está disponible en español que permite a los y las docentes gestionar una clase (crear cursos con sus estudiantes), asignar actividades para ser desarrolladas de forma cooperativa y asociar a ellas un conjunto de motivaciones y efectos aleatorios. Es una plataforma que está en desarrollo, es gratuita y de código abierto.



Una **WebQuests** es una buena alternativa para trabajar bajo la lógica de retos. Este tipo de desafíos pueden resultar muy atractivos, ya que los docentes crean actividades estructuradas y guiadas proporcionando a estudiantes una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas para realizarlas. Estas actividades pueden ser creadas con WebQuestCreator 2.

**¡Cuéntenos su experiencia usando estas u otras herramientas a
revista.costadigital@pucv.cl !**



el monstruo de colores

annallenas



Experiencia de educación emocional a distancia



Bajo este panorama, nace la necesidad de realizar específicamente una actividad relativa a la educación emocional y apoyarnos en las TIC.



AUTORA: CATHERINE CORDERO JARA

EDUCADORA DIFERENCIAL Y COORDINADORA PIE COLEGIO INDUSTRIAL MANNHEIM CANAL CHACAO, QUILPUÉ.

La pandemia nos forzó a cambiar nuestras estructuras y modalidades de entrega de conocimiento, pero no sólo tuvo modificaciones a nivel de contenido, sino también a nivel emocional. Las dificultades socioeconómicas, el aislamiento social, la cuarentena y otros factores han afectado en el bienestar emocional de todos los integrantes de la comunidad educativa, sobre todo nuestros niños y niñas.

Durante las clases online, siempre preguntamos cómo están. La respuesta es “bien”, pero nos dábamos cuenta que sus expresiones faciales no eran concordantes con su lenguaje verbal. Bajo este panorama, nace la necesidad de realizar específicamente una actividad relativa a la educación emocional y apoyarnos en las TIC. El objetivo central de este proyecto nos permitiría focalizarnos en sus estados de ánimo y que identificaran sus emociones.

Ideas principales del proyecto

Texto utilizado:

"El monstruo de colores" | Autora: Anna Llenas
Editorial: Flamboyant | Año de publicación: 2012

01.

Favorecer el reconocimiento y expresión de las emociones en niños y niñas de 1° y 2° básico por medio de material gráfico e incorporación de las TIC para desarrollar un proceso de aprendizaje más integral en contexto de encierro.

02.

El proyecto incluye un cuadernillo de actividades que se realizan en el hogar, con el fin de fomentar la participación de las familias en la educación emocional de sus hijos e hijas.

03.

Para este año 2021 el proyecto tendrá un cambio, ya que las sesiones se harán de manera sincrónica por plataforma Zoom con estudiantes de NT1 y NT2.

Metodología de trabajo: ¿Qué hicimos para lograr esta actividad?

1. Elegimos "El monstruo de colores", ya que su gráfica y personaje principal son atractivos.
2. Recopilamos actividades diseñadas por la autora, creando un cuadernillo para cada niño y niña con actividades lúdicas que fomentan la incorporación de la familia, con actividades como: pintar, recortar, dibujar, armar y pegar.
3. Desarrollamos cápsulas de video, que enviamos a los apoderados por Whatsapp. La primera cápsula corresponde al cuento completo, el cual se relata con el apoyo de los peluches que representan cada emoción.
4. Las cápsulas tienen la siguiente estructura: [VER CÁPSULA](#)
 - a. **Mostrar peluche de la emoción.**
 - b. **Asociarla con el color.**
 - c. **Utilizar música de fondo correspondiente.**
 - d. **Identificar a nivel físico las sensaciones.**
 - e. **Nombrar experiencias que se asocian a la emoción trabajada.**
 - f. **Actividad individual y familiar para ser desarrollada en el cuadernillo.**
 - g. **Se solicita enviar evidencias de lo realizado.**
5. Es una emoción por cápsula y esta tiene una frecuencia semanal (tristeza, rabia, alegría, calma, miedo, amor, etc.)
6. Al finalizar el cuadernillo y trabajar las emociones se confecciona una guirnalda que deben pintar y ubicar en el lugar que ellos elijan como familia, además de unas máscaras de papel para jugar.

Consideraciones



Es un cuento que narra la historia de un monstruo que ha despertado todo confundido, no sabe lo que le pasa, entonces su amiga se ofrece a ayudarlo a separarlas, identificarlas, asociarlas a un color y luego colocarlas en diversos frascos, la última de las emociones quedará sin ser nombrada, para que sean los lectores los que descubran a qué sentimiento corresponde.



Puede ser una herramienta muy útil para trabajar la inteligencia emocional de los niños y niñas, ya que les ayuda a expresar sus sentimientos sin miedo, identificar cómo se manifiestan y cómo los hace sentir, con el fin de validar las emociones a nivel infantil.



La ruleta de las emociones es la actividad que más impacto tuvo en los niños y niñas, ya que la hacían girar y luego con su rostro expresaban, nombraban y daban un ejemplo. Resulta útil utilizar un espejo en esta actividad.

Las capsulas fueron grabadas con el celular en modo video, usando peluches del color y accesorios de apoyo, como por ejemplo “la botella de la calma”, insumo interesante cuando se trabajó la calma. Cuando ya se tiene la grabación, es editada en una app (Inshot), hoy existe una gran cantidad de aplicaciones que nos ayudan en nuestros videos, para recortar, agregar música, fondo e incluso animaciones.



(...) un adecuado bienestar emocional repercute favorablemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas.

Por un desarrollo integral de nuestros niños y niñas

Esta experiencia fue muy gratificante para la comunidad sobre todo para los cursos más pequeños, porque un adecuado bienestar emocional repercute favorablemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas. Esta pandemia nos invita a valorar las emociones e integrarlas en el proceso pedagógico.

La educación actual requiere que todos potenciemos nuestras habilidades personales e interpersonales contribuyendo a una sana convivencia, ya sea en contexto de grupos de trabajo u otros. Uno de los factores fundamentales para el éxito es el trabajo colaborativo, como agentes activos en el proceso de aprendizaje no nos deja exentos de trabajar nuestras propias emociones frente a lo que vivimos. Por esta razón, es que todo el equipo de aula volcó su entusiasmo y compromiso para lograr el propósito de identificar y trabajar nuestras emociones, la de nuestros niños y niñas, y la de sus familias.

Nuestro desafío es manejar y utilizar la tecnología como ayuda didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje y desarrollo integral de cuerpo y mente de nuestros niños y niñas.



NUEVA SECCIÓN

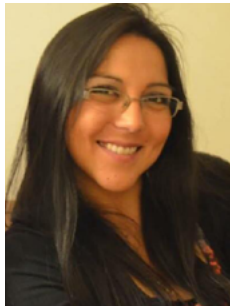
DOCENCIA UNIVERSITARIA

Reflexiones acerca de las tecnologías disruptivas: Desafíos para la educación del futuro cercano

AUTORES: **DR. MARCELO CAREAGA BUTTER Y DRA. LAURA JIMÉNEZ PÉREZ**
DOCENTES FACULTAD DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN.



La sociedad y la cultura experimentaron un proceso creciente de modificación de las formas de administrar información y de las maneras en que las personas y las instituciones se comunicaban.



La humanidad, hasta antes de la pandemia del COVID-19, se encontraba en una gradual transición cultural entre la modernidad y la posmodernidad. La sociedad y la cultura experimentaron un proceso creciente de modificación de las formas de administrar información y de las maneras en que las personas y las instituciones se comunicaban. Aparecían nuevas formas de enfrentar y resolver los problemas del hombre, dado el avance científico y tecnológico.

Actualmente, nos encontramos proyectados hacia una disrupción tecnológica, la que se caracteriza por el desarrollo rápido de tecnologías muy avanzadas, que modificarán drásticamente la fisonomía del mundo.



Los procesos de implementación tecnológica, que se habían estado desarrollando incipientemente, experimentaron una ventana de oportunidades inédita (...)

Entre estas tecnologías disruptivas destacan: los **macrodatos**, con sus capacidades de procesamiento masivo de información; la **inteligencia artificial** (IA), aplicada al procesamiento natural del lenguaje, a la visión artificial y a la realidad aumentada; la **robotización**, aplicada en la producción y los servicios; el **Internet de las cosas** (IoT)¹, relacionada con la impresión 3D (Consumer 3D) e impresión 4D; el **mercado digital** Blockchain², Bitcoin, ICO's (Initial Coin Offering), Token y otras **criptomonedas**; los vehículos autónomos, utilizados en la industria y el transporte; la **domótica** (casas inteligentes); **Internet for me** (sistemas que aprenden de mi vida y la facilitan, relojes inteligentes, control de ritmo cardíaco, control de enfermedades, entre otras aplicaciones); la seguridad de las cosas y los desafíos asociados a la manipulación de información o ataques informáticos a las cosas interconectadas (Ransomware of Things - RoT); las **Smart Cities** (semáforos inteligentes, gestión de tráfico, servicios, seguridad); la **nanotecnología y la biotecnología**, combinando materiales físicos y biológicos; la salud digital, entre tantas otras tecnologías disruptivas que nos exigen innovación y gestión del cambio.

Las tecnologías son antropológicas, constituyen una forma de identidad del hombre³, son espacios artificiales creados por el hombre, para ser habitados por el hombre. Su desarrollo demanda repensar la sociedad, la cultura y, por derivación, se necesita repensar la educación, comenzando a experimentar nuevas formas de enseñar y de aprender. Dentro de dichas demandas se encuentra la educación digital.

Los procesos de implementación tecnológica, que se habían estado desarrollando incipientemente, experimentaron una ventana de oportunidades inédita, adquiriendo

urgencia y prestancia al teletrabajo, la telemedicina y telesalud, los servicios públicos en línea, el rol preponderante de las redes sociales y, en los sistemas educativos, la necesidad urgente de una migración desde las aulas tradicionales hacia sistemas de enseñanza y aprendizaje implementados totalmente en modalidad de educación en línea (e-learning).

La tendencia social se caracterizaba por estar orientada hacia un consumo utilitario y funcional de información y, de pronto, todos nos vimos interpelados a utilizar de manera intensiva las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

En educación, esta demanda emergente significó una rápida adaptación. Una

urgente ampliación de las capacidades de conectividad y de respaldo de información, una demanda de dotación informática y de conexiones digitales eficientes. Además, una exigente adaptación pedagógica, metodológica, didáctica y evaluativa para los procesos educativos realizados en plataformas sincrónicas y en plataformas asincrónicas.

Esto nos expuso ante dos problemas cruciales: i) el sistema educativo (en todos sus niveles) y, tanto profesores como estudiantes, no estábamos lo suficientemente preparados





para asumir este cambio tan abrupto y desafiante; ii) se revelaron brechas digitales en equipamiento, conectividad y en las habilidades digitales necesarias. No todos estaban dispuestos ni poseían las competencias suficientes, para migrar rápidamente desde los contextos presenciales del currículo situado hacia contextos virtuales de un currículo distribuido.

Para avanzar hacia un paradigma educativo con visión de futuro, es necesario enfrentar los desafíos actuales compartiendo las siguientes disposiciones personales e institucionales: En primer lugar, enfrentarlos sin miedo al fracaso y con máxima agilidad, gestionando respuestas útiles que favorezcan el bien común; en segundo lugar, no temer y asumir los riesgos de manera compartida, entre todos los integrantes de la comunidad educativa, para poder gestionar los cambios entre todos de manera eficaz; y en tercer lugar, asumir una responsabilidad compartida entre docentes, estudiantes, administrativos, auxiliares y el contexto familiar.

Para que estos sistemas remotos de educación virtual operen de manera eficaz, se aconseja aplicar principios de la pedagogía invertida (Flipped Classroom), en la que alumnos tienen acceso a las fuentes de información y conocimiento de manera previa a las sesiones sincrónicas, lo cual les permite llegar preparados, promoviendo la autonomía, la autorregulación y la colaboración en los aprendizajes.

Todos somos necesarios y debemos sentirnos convocados para colaborar en la construcción de una nueva noción de educación, proyectada hacia las nuevas demandas y necesidades del siglo XXI.

Referencias Bibliográficas

¹ Ashton, K. (1999). That Internet of things thing. www.rfdjournal.com/articles/view?4986

² Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>

³ Stiegler, B. (1994). La técnica y el tiempo. Vol. 1 El pecado de Epimeteo. Paris: Editions Galilée.



(...) tanto profesores como estudiantes, no estábamos lo suficientemente preparados para asumir este cambio tan abrupto y desafiante.



COSTADIGITAL
INNOVANDO EN EDUCACIÓN CON TECNOLOGÍA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO



32 • 33 200 60 / 32 • 33 200 70



www.costadigital.cl



½ Oriente 1075 • Viña Del Mar • Chile