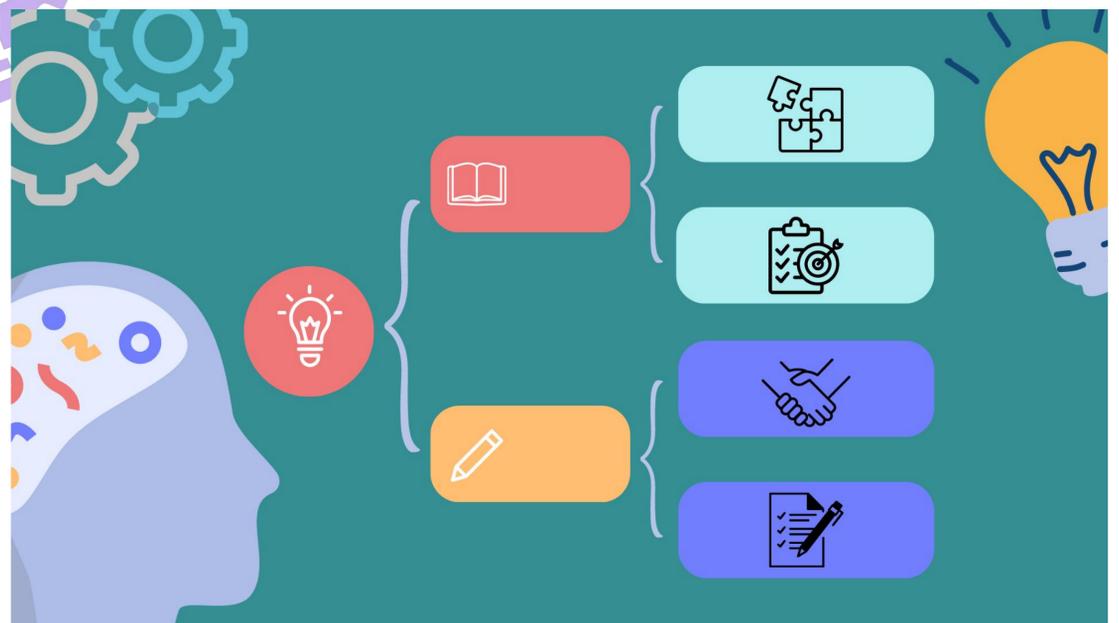
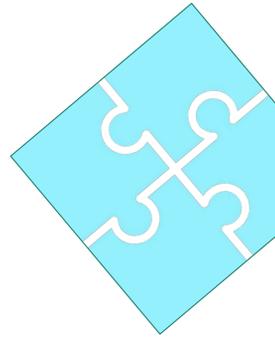


Tema

Gamificación: Cambios positivos al usar las herramientas del juego para los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Objetivo

Diseñar una capacitación a través de un ciclo de talleres, para mejorar las prácticas áulicas en base a la gamificación.



Discusión

Es una fortaleza realizar una integración de las TIC en los procesos educativos y se busca generar entornos de aprendizajes que estén acordes a nuestra sociedad.

Resultados esperados

Al implementarse las propuestas del plan se espera motivar a los docentes a explorar nuevas estrategias e innovar usando herramientas digitales para aplicar en sus respectivos espacios curriculares. Los recursos didácticos trabajados ampliarán y mejorarán las actividades en las propuestas áulicas.



REFERENCIAS

- Aguerrondo, I y Xifra, S. (2002). La escuela del futuro. Como piensan las escuelas que innovan. Papers Editores. Colección Educación. Buenos Aires.
- Esnaola Horacek, G. (2019). Pedagogías emergentes: Aprendizaje basado en juegos. En Jaber, G. (eds.). Actas de IV Jornadas de Educación a Distancia y Universidad: 26 y 27 de septiembre de 2019 (pp. 30-35). Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Flacso.