

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGIA
PROFESORADO UNIVERSITARIO PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA Y SUPERIOR

Título del trabajo:

"ESTRATEGIA PARA LA MODERNIZACIÓN PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA"

Titulo a obtener: **Profesor Universitario para el Nivel Secundario y Superior**

Alumno: **Julieta Chiminello**

2022

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, mi esposo Diego y mis hijos Francisco y Pilar que permitieron que su mamá asista cada Sábado a clases.

A mi mama Agueda, que estuvo siempre presente y colaboro con el cuidado de sus nietos para que yo pudiera estudiar.

A mis compañeras de grupo que definitivamente sin ellas nada hubiera sido lo mismo: Claudia, Natalia; Melani y Maira.

A la institución que me abrió las puertas para mi práctica docente y en especial al Profe Javier que con su generosidad me ayudo a llegar a buen puerto.

Solo Gracias a todos!

"Los profesores afectan a la eternidad, nadie puede decir a donde termina su influencia"

Henry Brooks Adams.

INDICE

1. INTRODUCCION
1.1 Contexto Institucional……..5
1.2 Problemática de la Investigación…….…….5
2. OBJETIVOS...…….……7
3. MARCO TEORICO
Capítulo I: Alcance de las Ciencias sociales en el Nivel Secundario…….……8
3.1 Corrientes pedagógicas Contemporáneas…….…8
3.2 Aportes tecnológicos aplicables……10
3.3 Dificultades y Obstáculos advertidos…….....12
3.4 Irrupción de las redes sociales en los ámbitos académicos…….....12
Capítulo II: Propuestas para ludificar el aula en la enseñanza media……....15
3.5 ¿Qué es la gamificación? ¿Que se define como recurso o herramienta motivadora?.....15
3.6 ¿Cómo introducir la gamificación en el aula?.....16
3.7 Métodos de colaboración grupal. Utilización de los mismos en relación a la gamificación…….....17
Capítulo III: Análisis del ámbito de aplicación……..22
3. 8 ¿Cuáles son los recursos tecnológicos posibles? …….22
3.9 Innovación en la didáctica de las Ciencias Sociales…….24
4. ANALISIS DE DATOS…….…..26
4.1 Selección de artículos. Análisis……...…26
4.2 Encuesta anónima a docentes del área……....28
4.3 Análisis de los resultados. Estadísticas…….….30
4.4 Análisis del resultado obtenido…….….30
5. PROPUESTA DE INTERVENCION: APRENDIZAJE POR SIMULACRO…….....32
5.1 Objetivos de la propuesta…….…….32
5.2 Contexto del desarrollo……..33
5.3 Desarrollo de la propuesta……..33
5.4 Posibilidad de desarrollo virtual…….…..…..36
5.5 Resultados Esperados…….36
6. CONCLUSION……..…….37
7. BIBLIOGRAFIA……...……..38

RESUMEN:

En este ensayo, el reto es cómo hacer, de las ciencias sociales, conocimientos que puedan ser construidos a partir de la interacción con situaciones y problemas concretos, que posibiliten que el conocimiento adquirido se genere por la necesidad de resolver una problemática y no por simple transmisión.

La necesidad de adecuar las propuestas didácticas a las características e intereses de los estudiantes y a las problemáticas sociales en las que se encuentran insertas las instituciones educativas, como así también la necesidad de revisar currículum, métodos y principalmente las actitudes y creencias. En consecuencia trabajar en instituciones y en procesos de formación docente para favorecer propuestas innovadoras.

PALABRAS CLAVES: Ciencias Sociales, modernización pedagógica, gamnificación.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Contexto Institucional

El presente ensayo se analiza desde una institución secundaria de la Zona Oeste de la Ciudad de Rosario, es un colegio secundario de doble turno que posee todos los niveles educativos desde el jardín de infantes hasta el secundario, con lo cual tiene como característica que los grupos se conocen mucho en general, y están altamente integrados, a su vez que se nota cierta homogeneidad sociocultural de los alumnos que asisten.

El colegio es público y posee dos terminalidades diferentes por la mañana está orientado al superior de comercio o contable y por la tarde al arte en general.

En ambas finalidades podemos observar la importancia que tienen las materias del área de las ciencias sociales, asimismo se nota en el alumnado en general cierta apatía no logrando la integración de las materias como debería ser.

La escuela tiene como objetivo principal formar ciudadanos que luego elegirán a qué dedicarse o qué estudiar, pero se nota cierta inquietud en marcar normas de convivencia, respeto y buscar soluciones a los conflictos que van surgiendo de manera pacífica por tal motivo notamos el interés en mejorar la enseñanza de estas asignaturas y el desafío de lograr construir ciudadanos pensantes, reflexivos y participativos que sean capaces de tener su propia intervención en la construcción de una nueva realidad, para logren así ser protagonistas y transformadores conscientes y responsables.

1.2 Problemática de Investigación

La problemática de esta investigación se vincula con dos aspectos fundamentales: por un lado, se relaciona con la actual modalidad educativa forzada por las circunstancias, pero que también, es previsible en términos de modernización y desarrollo tecnológico; y por otro, a desarrollar o reinventar métodos pedagógicos, a partir de la modernización pedagógica en la enseñanza, que logren un vínculo con el alumno más eficaz dentro del proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales y Políticas. Ello contribuirá a generar espacios e interacciones fluidos entre docente y alumno dentro del marco del desarrollo de las nuevas tecnologías.

El reto es pues, derrocar la idea instalada de que los alumnos de secundario no se cautivan por el aprendizaje de este tipo de materias, entendiendo que la necesidad no es

coaccionar, sino generar estimulo en el alumno que provoque tentación de aprender. Cabe aclarar que este trabajo no se aboca al análisis de las leyes y reformas educativas, ni a los contenidos no incorporados en la currícula escolar, sino que el problema se focaliza desde la óptica de evaluar nuevas alternativas en la enseñanza de la asignatura Ciencias Sociales y Políticas, atendiendo a los nuevos aportes tecnológicos para la aplicación intra áulica.

En este sentido, la metodología didáctica es la concreción del método en un contexto determinado y debe tener en cuenta diversos factores para poder adaptarse a todas las cuestiones sociales y económicas que atraviesan el ámbito educativo de manera transversal.

De modo que, la premisa principal es evaluar nuevas estrategias pedagógicas, la implementación del aula invertida, la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el cooperativismo y colaboracionismo, aplicar el uso de las redes sociales, video juegos, aplicaciones o plataformas web y todas las herramientas tecnológicas modernas, en la intervención de la propuesta pedagógica.

Esto tiende a captar la atención y transmitir el conocimiento de manera práctica, moderna y empática, combatiendo así la violencia, excitación, agitación que se produce en un aula con alumnos dispersos y desconectados absolutamente de la clase, provocando falta de atención lineal y dificultad en el vinculo con el docente.

2. OBJETIVOS

General

- Evaluar un cambio en la estrategia pedagógica utilizando recursos y herramientas que contribuyan a la motivación y favorezca el aprendizaje en el alumno.

Específicos

- Lograr adaptar técnicas de aprendizaje en la enseñanza de las Ciencias Sociales y Políticas gamificando la clase con propuestas que involucren individual y grupalmente al alumno, teniendo en cuenta los recursos con los que se cuenta.

- Analizar el ámbito de aplicación y evaluar posibles propuestas pedagógicas aplicables en alumnos que cursan materias vinculadas a las Ciencias sociales en el nivel secundario.-

3. MARCO TEORICO

CAPITULO I
ALCANCE DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL NIVEL SECUNDARIO

3.1 Corrientes pedagógicas Contemporáneas

Las "corrientes pedagógicas contemporáneas" se refieren a los movimientos y/o teorías que se caracterizan por tener una línea del pensamiento e investigación definida sobre la cual se realizan aportes permanentemente, y que les dan coherencia, solidez y presencia en el tiempo a los discursos que la constituyen. Estas "corrientes" describen, explican, conducen y permiten la comprensión de lo pedagógico ante las exigencias del contexto y pasan a ser referentes que modifican los contextos sociales y pedagógicos de la escuela y las líneas de discurso o de la práctica en que se definen diversas pedagogías (Falla Sánchez, 2017). En este sentido, habiendo conceptualizado la misma se propone analizar brevemente los ingredientes que participan en el fenómeno educativo, en la praxis en sí misma, para poder formular fundamentos que aseguren el éxito del aprendizaje escolar y finalmente se concreten en el ámbito áulico, en este sentido se plantea un interrogante, ¿Es necesario reorientar la actividad formadora de docentes, alumnos y familias? ¿Y con ello surge la necesidad de pensar un cambio respecto a la utilización de métodos tradicionales? Ahora bien, con la pretensión de rediseñar las prácticas pedagógicas y la naturaleza del proceso de aprendizaje, se han puesto a consideración varias tendencias contemporáneas del área pedagógica. La formación del hombre, es pues, su intención principal y no quedan abstraídas de las necesidades sociales que van surgiendo.

Se considera que las corrientes pedagógicas contemporáneas son: El paradigma ecológico, las pedagogías criticas y el Constructivismo, asimismo se advierte que se empieza a definir algunas tendencias pedagógicas que se enfocan desde otras perspectivas, tocando aspectos puntuales desde el punto de vista curricular, didáctico y organizativo, entre ellos; la calidad de la educación, globalización y transverzalidad curricular y el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la educación, cuyo denominador común es sin dudas la formación humana.

Ahora bien, cuando se habla de paradigma ecológico en el campo de lo pedagógico a ¿Qué se hace referencia?, a su vez que se habla de paradigma “Emergente” toda vez que

intenta explicar los fenómenos y situaciones educativos o formativos de la realidad según los principios de la ecología.

En cierta forma la escuela es interpretada desde el paradigma ecológico como un ecosistema social, cuya característica principal es la idea de que es una realidad en permanente movimiento, una dinámica constante.

Se propone un modelo explicativo de construcción de cultura experiencial en la escuela como espacio ecológico (Pérez Gómez, 1998).

Por otra parte se encuentran las llamadas pedagogías criticas, por cuanto obedecen a una amplia gama de enfoques teóricos sobre los procesos sociales, culturales, políticos, educativos, de la escuela, el hombre y la Sociedad, originados en las teorías críticas, los temas centrales se vinculan pues a las dialécticas educación- escuela- sociedad, al poder del conocimiento, a las hegemonías de la institucionalización y a los vínculos reales entre lo teórico y lo práctico.

Las Pedagogías Críticas son "*una producción cultural, una producción de saber para dar cuenta de una realidad; una red de significaciones que da razón también de los obstáculos que vence y de sus recreaciones a lo largo de la historia*" (Martínez Bonafe, 1996 p. 79).

En latinoamericana el pedagogo Paulo Freire, desarrolló como línea de investigación la tesis de una educación emancipadora, focalizando su atención en torno a la educación en comunidad, la praxis educativa (como acción evaluada críticamente) (Martínez, 1997).

Las Pedagogías Críticas cuestionan a la escuela tradicional, al enfoque tecnocrático de la educación y a todos los agentes que intervienen en ella, y a la vez, proponen una educación progresista y crítica, donde se pueda formar el individuo con una amplia perspectiva cultural, liberadora y consciente del mundo donde actúa, para transformarlo en procura de un pleno desarrollo de la humanidad, en permanente dialogo con el entorno (Flórez, 1994).

En definitiva, lo que destaca a esta corriente pedagógica es que el alumno es participe de su propia formación cultural y social y ello inevitablemente lo invita a comprometerse al igual que el maestro, el intercambio del dialogo y las posiciones críticas contextualizan la transformación del aula.

Por último, al hablar de corrientes pedagógicas contemporáneas se analiza la posición del Constructivismo replanteando su estudio desde la pregunta ¿Cómo aprende el hombre? Lo que origina una perspectiva diferente de la enseñanza.

El constructivismo es una estructura conceptual, metodológica y actitudinal en la cual son conjugadas teorías de la psicología cognitiva (en cuanto a la indagación de cómo y porque se originan las representaciones y sus conceptos en la conciencia humana y qué relaciones tiene con el mundo exterior), de la epistemología (la naturaleza de los saberes y el conocimiento en las relaciones (individuo- comunidad), de la lógica (el problema del pensar metódico y las leyes de la deducción y la demostración de las hipótesis), de la lingüística (la codificación y descodificación comunitarias) y de la pedagogía y la dialéctica (la transformación intelectual y el aprender a leer y a escribir en un lenguaje especializado) (Gallego Badillo, 1996).

El constructivismo expresa que el conocimiento se sucede como un proceso de construcción interior, permanente, dinámico a partir de las ideas previas del estudiante, constituidos por sus experiencias o creencias, que, en función del contraste, comprensión de un nuevo saber o información mediado por el docente, va transformando sus esquemas hacia estados más elaborados de conocimiento, los cuales adquieren sentido en su propia construcción (Gallego Badillo, 1996).

Ahora bien, frente a la conceptualización de lo que se consideran corrientes pedagógicas contemporáneas surgen interrogantes ¿Existen otras tendencias pedagógicas? ¿La globalización y la expansión del uso tecnológico nos obliga a repensar nuevas modalidades? ¿Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están propiciando un cambio que parece ser inevitable?

3.2 Aportes tecnológicos Aplicables

La Educación tecnológica, es una nueva disciplina en el contexto de la formación escolar, que busca colaborar en la formación de competencias que permitan a los futuros ciudadanos afrontar con mayores posibilidades un mundo cada vez más complejo, un mundo en el que la acción y el conocimiento son complementarios y concurrentes, y en el que el gran desarrollo de las especialidades exige integrarlas en una visión global, recuperando cuestiones de lo cotidiano, como de lo científico tecnológico.

Todo esto implica, un salto cualitativo en lo cultural, marcado por la integración de la cultura tecnológica en la cultura general, lo que permitirá comprender mejor el mundo en el que se vive, en gran parte obra del hombre, para poder así colaborar activamente en la orientación y el control de su desarrollo, para lo cual se requiere tanto manejar con solvencia las capacidades vinculadas al saber hacer, y poder evaluar críticamente lo

hecho, así como seleccionar, organizar y utilizar los conocimientos y recursos tecnológicos. De alguna manera esto implica que la educación aborde estas cuestiones desde el punto de vista teórico, enseñando en materias que estén vinculadas a lo tecnológico, como así también pudiendo aplicar al resto de las asignaturas que completan las currículas, métodos tecnológicos que mejoren la dinámica, la atención del alumno y la forma de aprender, ya que la modernidad muchas veces no requiere de teoricismos y/o enciclopedismos, sino más bien de saber dónde buscar la información y como procesarla correctamente.

Como plantean los CBC, se entiende por tecnología "una actividad social centrada en el saber hacer que, mediante el uso racional, organizado, planificado y creativo de los recursos materiales y la información propios de un grupo humano, en una cierta época, brinda respuestas a las demandas sociales en lo que respecta a la producción, distribución y uso de bienes, procesos y servicios" (Consejo Federal de Cultura y Educación, 1995).

Por ello la idea que se intenta esgrimir no es el estudio de la educación tecnológica en si misma sino por el contrario la capacidad de poder utilizar la variedad de herramientas que propone la modernidad en la enseñanza de otras materias; en el caso que nos compete se hace referencia específica al área de las ciencias sociales, y la meta es poder relacionarlas activa y reflexivamente, ahora bien, ¿Basta con utilizar los recursos en la aplicación de la enseñanza de otras materias como método formativo o inevitablemente caeremos en la conclusión de que es necesaria la educación tecnológica en si misma?

Los recursos tecnológicos son dispositivos que facilitan el acceso a la información y a la participación de profesores y alumnos en proyectos cooperativos y colaborativos. Son herramientas que se pueden incorporar para potenciar los procesos de aprendizaje; como recursos didácticos en el aula. Abren nuevas posibilidades al conocimiento, a la vez que propician competencias docentes diferenciales para que los alumnos los integren y utilicen como instrumentos al servicio de su propia formación, por tal motivo es imposible concebir una idea generalizada sobre los recursos aplicables ya que inevitablemente se deberá evaluar el contexto institucional y los recursos económicos con los que se cuenta para poder armar una estrategia de formación (Fernández Prieto, 1999).

3.3 Dificultades y obstáculos advertidos

Como bien se dijo, una de las principales dificultades que se advierte a la hora de pensar los recursos tecnológicos es la cuestión económica y el contexto general de la escuela en sí misma, entendiendo que es importante vincular las actividades de formación con la escuela para que responda efectivamente a las necesidades del sistema, y que ello garantice la continuidad y eficacia en el resultado.

Inevitablemente el otro obstáculo que se advierte es la formación docente, ya que implica una transformación del sistema que tiene un elevado costo para su formación, tanto por el tiempo que requerirá para formarse como el costo económico que este implicara, por ello el modelo deberá prever la capacitación docente, el seguimiento de la misma y la necesidad imperiosa de la modernización edilicia y tecnológica de las escuelas (Terigi, 2013).

3.4 Irrupción de las redes sociales en los ámbitos académicos

En la actualidad existen varias plataformas online educativas donde docentes y alumnos pudiendo ser partícipes con el objetivo de que ambas partes se enriquezcan en conocimientos y se fomente el aprendizaje colaborativo utilizando actividades que permitan la autoevaluación o meditación sobre los trabajos realizados, asimismo notamos que las redes sociales no son plataformas educativas *per se* pero podrían constituir perfectamente un recurso didáctico moderno si se adapta su utilización. (Lozano, 2014)

La influencia de las redes sociales se ha convertido en una herramienta indispensable para jóvenes estudiantes cuyas rutinas diarias están siempre relacionadas con el entorno social que les rodea, y por ende les genera atracción, interés, como así también un inevitable desarrollo de habilidades, aptitudes y conocimientos.

Estas nuevas herramientas permiten el aprendizaje colaborativo e involucrar espacios de intercambio de información que fomentan la cooperación, y además permite tener más conocimientos sobre las nuevas tecnologías y así percibir y procesar la información en el ámbito de la educación. Permite comprender la relación entre el concepto de estilos de aprendizaje que distintos autores han construido y lo que los estudiantes desarrollan, al utilizar herramientas como las redes sociales (Lozano, 2014).

En el diario “El País” de España, se publico un artículo en el mes de Abril de 2021 en el que los expertos consultados declaran que el sistema educativo no puede dar la espalda

al auge de estas plataformas y que debe promover, como mínimo una utilización adecuada, consiente y responsable de las mismas. En cuanto a la participación en redes sociales, el informe apunta que las más utilizadas entre los jóvenes de 16 a 24 años son aquellas que tienen carácter general: Instagram, Facebook, Twitter o YouTube. Un hecho que hace del entorno educativo, en especial del aula, el espacio ideal para que el alumnado aprenda a utilizarlas de manera adecuada, y no solo en el ámbito académico, sino también fuera de él.

Figura 1: INNOVACION EDUCATIVA



Fuente: Infografía de Aula Planeta.com

En resumen, lo que puede evidenciarse es la necesidad del aprovechamiento que la situación implica, ya que la mayoría de los alumnos cuentan con dispositivos móviles, no así las escuelas como vimos en el apartado anterior y a su vez el hecho de tener ya ganada la batalla por la atención del alumno, ya que integrado convenientemente en el proceso de aprendizaje podría permitirle al docente llevar a cabo propuestas innovadoras donde sus estudiantes se sientan seguros favoreciendo que la dinámica del trabajo no termine en el horario escolar . Por eso es importante que el docente desarrolle habilidades que le permitan "plantear proyectos o retos a superar en forma de problemas que incrementen la motivación en el alumnado. Por ejemplo, mediante el método *aula invertida*, como forma de aprendizaje autónomo, favorecido, en este caso, por la interacción social".

El reto principal para el docente será lidiar con algo que probablemente el alumno conozca mas, ya que en la actualizad es un medio natural para el adolescente y con ello el peligro de invertir los roles, que quedara superado si el docente logra desarrollar "Comunicación digital" y hablarle así a su clase en el mismo idioma.

Cada Escuela, cada alumno, cada docente, es diferente, e incluso cada asignatura, y lo que funciona bien para algunos concibe muchas fallas para otros. Lo importante de las problemáticas didácticas es la capacidad de aggiornarse, de no detenerse frente a posibles obstáculos y de entender que la dinámica educativa está en constante cambio y que las formas de aprendizaje han cambiado siendo determinante formar alumnos que desarrollen competencias claves para adaptarse a los tiempos venideros, con mayor autonomía y autorregulación, y no darle la espalda a un recurso moderno que debe acompañarse de un uso responsable y consciente que podría ser altamente eficaz.

CAPITULO II
PROPUESTAS PARA LUDIFICAR EL AULA EN LA ENSEÑANZA MEDIA

3.5 ¿Qué es la gamificación? ¿Que se define como recurso o herramienta motivadora?

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados (López, 2000). Por lo tanto, es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la ludificación en el aula. Con esto se consigue una mayor implicación y, como consecuencia, alcanzar los objetivos propuestos.

La definición del tipo de alumnado y del contexto educativo unida a los objetivos permite comenzar a pensar en las dinámicas de juego que mejor se adaptan a ellos, es decir, aquellas necesidades humanas que les motivan para realizar una acción: recompensa (incentivo por la realización de una tarea), competición (clasificación de los participantes en el juego), estatus (posicionamiento dentro de la comunidad de aprendizaje), reconocimiento (distinción), etc. Conociendo el tipo de alumno y su relación con los demás se puede pensar en dinámicas que fomenten el estatus individual donde cada alumno tenga su propio espacio, o pensar en recompensas conseguidas por el grupo solo si todos consiguen una acción, como por ejemplo, que todos ganen algo si todos llegan puntuales a clase (Articulo Revista UNIR, Universidad Internacional de la Rioja, 13/10/2020). Por otra parte en la búsqueda de esas herramientas se requiere conceptualizar “La motivación” aproximándonos a pensarla como un proceso cognitivo que determina que elementos o creencias nos acercan a la meta. Esa motivación es la suma de varios componentes: el valor, la expectativa de capacidad o competencia percibida y la afectividad (González- Pienda, 2003). La motivación determina el grado de actitud que va a poner un estudiante en su desempeño (González-Alonso, 2017).

Por lo tanto, con la gamificación pretendemos influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío, redefiniendo totalmente el clima y la dinámica del aula. Esta metodología, predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias siendo una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo. El docente comprenderá las características y necesidades del grupo, para a partir de ahí, seleccionar qué mecanismos y dinámicas son realmente las que van a funcionar (García- Casaus, 2020).

En definitiva, si se usarán los elementos del juego dentro de una metodología gamificadora, el docente aprovecharía la carga psicológica intrínseca del juego en aras de potenciar dichos procesos cognitivos y conseguir que el alumno se active en la dirección correcta, así como impedir que decaiga su conducta pese a encontrar dificultades en su realización (García & Doménech, 1997), logrando de esta manera atención lineal en el alumnado, concentración e interés, que en mayor o menor medida disminuiría la dispersión, las reacciones violentas del alumnado y la falta de interacción con la clase, generando vinculación social, autonomía respecto a las actividades que debe realizar, experimentar la capacidad de su esfuerzo para medir su competencia y encontrarle un sentido a lo que está realizando, en definitiva, poder alcanzar un beneficio inmediato proveniente de esa actividad que provoque una ganancia de conocimiento y un rol activo por parte del alumnado (Dussel, 2020).

3.6 ¿Cómo introducir la Gamificación en el aula?

Una vez abordada la motivación vinculada a la gamificación, es necesario conocer cómo introducirla en el aula, en este punto hay varias teorías que intentan aproximar una metodología, siendo las mismas aplicadas de diversos enfoques.

Por un lado vemos que el maestro diseña y define qué objetivos desea conseguir y en ese punto evaluamos si es necesaria la intervención en el grupo modificando o cambiando algún comportamiento teniendo en cuenta las finalidades del sistema gamificado (Teixes, 2014). Se entiende que el docente intenta perfilar las actitudes de los estudiantes para alcanzar los objetivos.

Otra cuestión de importancia es evaluar que elementos de gamificación se van a usar, en este sentido es importante, instaurar herramientas teniendo en cuenta la realidad social y cultural del alumnado.

Chaves y Yuste (2019) mencionan el tema de diseñar las actividades respetando los ciclos, y los clasifica como ciclos de implementación entendiendo el mismo como el momento de motivar al alumno a participar gracias a alguna pequeña prueba en la que recibe una insignia o puntos, y el Ciclo de progresión en donde empiezan a progresar las tareas en contenido y dificultad para alcanzar el objetivo final.

Se remarca como importante tener en cuenta la posibilidad de elaborar diferentes recursos para contemplar la diversidad y que todos puedan participar y a su vez someterlo a la autoevaluación con la finalidad de solucionar las fallas que pudiera tener y darle una solución para conseguir la meta planificada.

El Institute of Play, (2007) propone dos metodologías para introducir el juego en el aula, por una parte está el aprendizaje basado en el juego que implica en seguir las mecánicas del mismo para resolver la tarea, pero no es necesario usar elementos como los puntos o recompensas. Simplemente para despertar la motivación por el hecho de usar el "juego serio". Es llamado así, pues el juego como actividad no tiene como un fin definido, sólo el hecho de divertirte. Mientras el juego didáctico o serio es diseñado con un propósito concreto y relacionado con contenidos y competencias específicas, es decir, el juego se introduce en un momento concreto de la sesión o de la unidad didáctica y se usa como apoyo delimitado a un contenido, y por otro lado lo que se conoce como aprendizaje gamificado que implica aplicar los premios para activar la metodología extrínseca. En este caso se centra más en la forma de gestionar el aula y diseñar la metodología (Chaves y Yuste, 2019).

Un alumno motivado, es el que está implicado a todos los niveles (cognitivo, afectivo y conductual) y gracias a ello, es capaz de estar más comprometido en la resolución de una tarea y optimizar el aprendizaje de una manera significativa.

En definitiva, la gamificación se toma como herramienta o llave para motivar al alumnado, siendo uno de sus objetivos principales el influir sobre los mismos y que estos vivan una experiencia donde tengan el dominio y la autonomía para resolver el desafío. Esta metodología los predispone a participar, fomentando sus habilidades y competencias, siendo una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo.

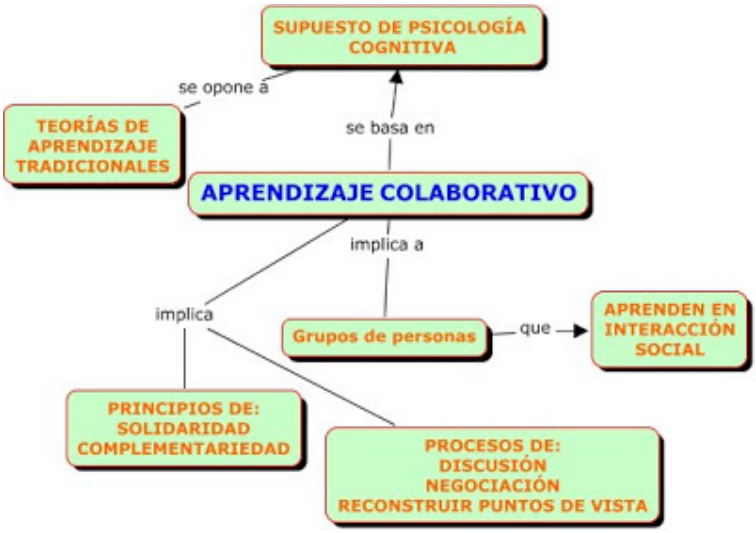
3.7 Métodos de colaboración grupal. Utilización de los mismos en relación a la gamificación

Podemos definir el trabajo colaborativo cuando dos o más personas trabajan juntas a través del intercambio de ideas y de pensamientos para lograr un objetivo común. Además, no solo comparten sus conocimientos, sino también sus habilidades y actitudes, en definitiva es fundamental la existencia de un objetivo en común (Mesa, S/F).

En el método colaborativo la función del profesor es facilitar y mediar en el trabajo de los grupos que se auto dirigen, la función del grupo está determinada por el mismo grupo y la responsabilidad del aprendizaje es asumida por los mismos miembros que lo componen, pudiendo conformarse en grupos pequeños de entre cuatro y seis personas, siendo la función de cada estudiante la de ser receptor y emisor creativo mediado por la

comunicación grupal. La realización del trabajo es fundamentalmente conjunta y el resultado del mismo se presenta como un hecho grupal, es decir, realizado por todos los miembros (Álvarez Cruz, 2017).

FIGURA Nº2: ASPECTOS DEL APRENDISAJE COLAVORATIVO



Fuente: Jesús Martínez Marín, 2016

Por tanto, la función dirigente del profesor, mediada por la cooperación, se centra en el desarrollo del aprendizaje del estudiante basado en la ayuda mutua. El profesor educa al estudiante en un ambiente de cooperación consciente y creadora, y así desarrolla conocimientos, habilidades, sentimientos, convicciones, actitudes y valores morales (VARONA, Abril 2017).

La colaboración y la gamificación pueden combinarse como un recurso de gran envergadura ya que es de suma utilidad presentar un modelo pedagógico que combine la idea del trabajo en grupo o colaborativo con la idea del juego como centro de atracción.

En definitiva, podemos ver este agrupamiento como una simple forma colaborativa de trabajo en donde varios logran un resultado como objetivo principal que le sirve a cada miembro de manera individual o podría proponerse como un método de competición que apunte no solo al objetivo pedagógico propuesto sino también a competir en ganarle a otro grupo respecto a los resultados obtenidos. Las mecánicas de competición grupal son interesantes a la hora de analizar la gamificación porque está demostrado que al

alumnado le genera especial interés el acto de la competencia y la obtención del premio a raíz del resultado. (Congreso Internacional de Video Juegos y Educación, 2017).

La propuesta de renovación de las estrategias de enseñanza trae consigo retos tan sustantivos como el cambio de eje de la docencia, pasándola de la enseñanza al aprendizaje; potenciar el aprendizaje autónomo pero guiado de los estudiantes y organizar la formación con base a las competencias no solo profesionales sino de formación global.

Este conjunto de nuevos retos configura un nuevo escenario propicio para la innovación y el desarrollo de nuevas iniciativas por parte de los docentes.

Los aspectos que favorece la utilización de las nuevas tecnologías en el aprendizaje, permiten al estudiante el aprendizaje cooperativo, actualizan al docente y al estudiante, intervienen nuevas estrategias metodológicas, desarrollan capacidades y actitudes e incrementan el aprendizaje, permiten la interacción, creatividad, responsabilidad e identidad, desarrollan el aprendizaje motivacional, desarrollan nuevas habilidades para la vida –como son la comunicación personal, el trabajo en equipo y la solución de problemas–, desarrollan competencias en el manejo de las TIC, desarrollan habilidades en el manejo de la computadora. Todas estas son las ventajas de introducir el manejo de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual pareciera presentarse como algo imposible de evitar (Oviedo, 2012).

Podríamos concluir entonces que el aprendizaje colaborativo no es lo mismo que el aprendizaje cooperativo, pero ¿es una diferencia significativa a nivel conceptual? ¿ o solo se basa en una diferencia meramente terminológica? En la literatura aparece reiteradamente el término aprendizaje colaborativo vs. Cooperativo. Aunque algunos autores tienden a homologarlos, existen diferencias entre ambos básicamente porque el aprendizaje colaborativo responde al enfoque sociocultural y el aprendizaje cooperativo a la vertiente Piagetiana del constructivismo. (Planitz, 2001). Las diferencias esenciales entre estos dos procesos de aprendizaje es que en el primero los alumnos son quienes diseñan su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje, mientras que en el segundo, es el profesor quien diseña y mantiene casi por completo el control en la estructura de interacciones y de los resultados que se han de obtener (Planitz, 2001).

Los enfoques o paradigmas de aprendizaje colaborativo y cooperativo, tienen algunas características que los diferencian notoriamente. Cada paradigma representa un extremo del proceso de enseñanza – aprendizaje que va de ser altamente estructurado por el

profesor (cooperativo) hasta dejar la responsabilidad del aprendizaje principalmente en el estudiante (colaborativo). (Gesvin S/F)

FIGURA Nº 3: Cuadro Comparativo entre Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Colaborativo.



Fuente: Gesvin (Blog educativo Activa Docente S/F)

Como se pudo evidenciar, existe una estrecha relación entre la psicología y la estrategia de ludificación en tanto esta última está sustentada en múltiples procesos de orden básico y superior que orientan las formas en la cual los seres humanos conocen, aprehenden y asimilan la realidad y estructuran el conocimiento sobre la misma. Específicamente la motivación, la emoción y el aprendizaje asociativo expresado en el condicionamiento operante, cumplen un papel clave pues están ligados a la búsqueda y cumplimiento de metas y logros, aspecto fundamental de esta forma de enseñanza. Es a través del fortalecimiento de estos procesos y de la comprensión de los mismos que es posible garantizar mejoras en el aprendizaje, mucho más teniendo en cuenta los principales beneficios de la ludificación como lo son mejorar la experiencia, propiciar el cambio conductual y generar una retroalimentación

instantánea. Es por esto que la ludificación progresivamente se ha venido ubicando como uno de los principales referentes en cuanto a innovación pedagógica en las diferentes áreas del conocimiento, desafiando así modelos tradicionales de enseñanza y volviendo asequible el conocimiento a un amplio número de personas con necesidades cada vez más diversas.

Hoy en día, la ludificación aún tiene un gran desafío que corresponde a garantizar su recepción en las aulas de clase por parte de los docentes, la incorporación efectiva de la tecnología y consecuentemente la modernización de las escuelas y el sistema educativo en general.

CAPITULO III

ANALISIS DEL AMBITO DE APLICACIÓN

3.8 ¿Cuáles son los recursos tecnológicos posibles?

En la actualidad, los profesores se enfrentan constantemente a retos tecnológicos y metodológicos que los obligan a transformar sus hábitos de enseñanza. Continuamente, los ambientes educativos tienden a adecuarse a las nuevas tendencias de enseñanza, a las necesidades estudiantiles y a los cambios que impactan en la manera de comunicar, aprender e interactuar con la información. En este marco, la motivación del estudiante juega un papel fundamental en el éxito de los procesos educativos. (Contreras, 2016).

Por otra parte, el aspecto lúdico, junto con la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), permiten diversificar actividades que den como resultado un ambiente de aprendizaje atractivo para los estudiantes. Las posibilidades educativas de los nuevos inventos plantean diferentes alternativas de apoyo a la gamificación mediante el uso de aplicaciones para facilitar las actividades lúdicas en el aula. No obstante, aunque la gama de programas disponibles que podrían contribuir a la integración de la gamificación es extensa, la dificultad se presenta en el momento de decidir qué elegir y cómo aplicarlo en los diferentes contextos (Pascual-Seva et al., 2015).

Aunque no existe una definición absoluta de gamificación, para algunos autores, como Oliva (2016), este concepto representa una dinámica que aglomera componentes que, en forma recurrente, vemos en juegos de vídeo, en los que se pretende como fin último la integración de una serie de dinámicas que permiten aumentar la participación de los estudiantes en sesiones educativas motivantes y útilmente entretenidas, otros autores por su parte insisten en que gamificar no solo implica lo lúdico, pues las actividades de clase, aunque son modificadas para resultar atractivas, disponen de un objetivo pedagógico que sobrepasa el juego.

Asimismo el interrogante sigue siendo válido ya que al cuestionarse la posibilidad, no se está pensando en las aplicaciones o tecnologías disponibles sino en los recursos reales que cuenta hoy en día la escuela de enseñanza media para poder realizar este abordaje. Es una verdad de Perogrullo que al hablar o pensar en herramientas tecnológicas para las escuelas caemos en una suerte de reduccionismo al creer que solo tiene que ver con aplicaciones, software y usos posibles de la tecnología en el ámbito

pedagógico, Y si bien el abanico de posibilidades que se abre con el uso pedagógico de tales herramientas es innegable, la realidad es que todas las áreas escolares pueden gozar de los beneficios de la digitalización tecnológica. Es decir, no se trata de priorizar un área sobre otra, sino de buscar alternativas, opciones y herramientas que optimicen procesos, mejoren resultados y acerquen propuestas innovadoras sobre un proyecto institucional de largo alcance. (Sampaolessi, 2021)

El desafío pasa por implementar las herramientas más adecuadas a la realidad escolar, de manera tal que la incorporación de un software, por ejemplo, o un equipo de laboratorio específico, vaya más allá de la anécdota y forme parte de un proyecto integral. La gestión escolar debe tener miradas a largo plazo, y en ese sentido el trabajo por proyectos, que consideren distintas etapas de digitalización de áreas, por ejemplo, es una manera de llevar una institución escolar hacia la mejora continua.

La calidad educativa debe entenderse en términos mucho más amplios que unos resultados puntuales y apuntar a un proyecto pedagógico amplio e inclusivo. (Sampaolessi, 2021)

Las herramientas tecnológicas suelen aparecer relacionadas con el concepto de interfaz. Una interfaz es el medio a través del que se relaciona el usuario con el programa o software, A su vez, las interfaces se valoran en función de la usabilidad, la facilidad de acceso, lo amigable que resulta el entorno. Son, en suma, las características mínimas que debemos considerar a la hora decidir la implementación de un software en cualquier área escolar. A partir de esa idea de interfaz podemos deducir que todas las áreas escolares y las personas que las componen pueden beneficiarse con la inclusión de tecnología: desde herramientas de uso específicamente didáctico hasta un software de gestión administrativa y contable. (Carlos A. Scolari, Ecología de la Interfaz, 2021)

De la mano de las plataformas educativas, un aula virtual es un tipo de herramienta educativa pensada para que los estudiantes y docentes interactúen en un modo de trabajo combinado entre lo virtual off line y lo virtual en línea.

La principal diferencia con las plataformas educativas es que estas pueden ser autos gestionados. Es decir, el estudiante puede interactuar con el software sin que intervenga un docente. Las aulas virtuales son espacios claramente colaborativos.

Sin duda, las herramientas tecnológicas disponibles para el ámbito educativo son variadas y van mucho más allá de un programa para el desarrollo de tal contenido.

Todas las áreas de la institución pueden mejorar a partir de la incorporación de los software adecuados. El secreto está en un buen diagnóstico que considere un plan a largo plazo, de manera tal que la digitalización de un área necesariamente repercuta en

las otras, sin dejar de lado la necesidad de la modernización de escuelas y centros educativos en general.

3.9 Innovación en la didáctica de las Ciencias sociales:

Puede observarse a la tecnología, entendida esta como el conjunto de herramientas que posee el ser humano para el aprovechamiento práctico del conocimiento científico (RAE, 2014), ha tenido una presencia constante en el área educativa de Ciencias Sociales -Geografía e Historia- por la cantidad de productos tecnológicos utilizados en ella (desde representaciones cartográficas, proyecciones e incluso los propios libros de texto). Esto ha ido en consonancia con la inclusión de los medios en las aulas, especialmente el uso masivo de Internet desde la década del 2000.

Aun queda mucho por investigar sobre las modificaciones socioeducativas y la adaptación de los dispositivos tecnológicos, pero es evidente que es un cambio inevitable.

En lo que se refiere a los aspectos didácticos, el hecho de que las Ciencias Sociales constituyan un conjunto de saberes que carecen de una red conceptual jerarquizada universalmente aceptada, que están sometidos a interpretaciones subjetivas y que se apartan de los métodos científicos habitualmente utilizados por las Ciencias Experimentales, no implica que los conocimientos sociales no puedan ser sistematizados empleando categorías comunes que facilitan el proceso de su enseñanza - aprendizaje, de modo que cada una de las disciplinas sociales debe contribuir a la formación de las personas en su dimensión individual y social, favoreciendo su socialización, la identificación crítica con la comunidad a la que pertenece, la tolerancia y el respeto a las diferencias, y la comprensión de la complejidad de las relaciones sociales (Colectivo Aula Sete, 1993), y de esta manera se derrocaría la idea de que la modernización en esta materia o área de estudio es de difícil y/o imposible implementación.

La problemática de la Didáctica de las Ciencias Sociales es que se la considera una ciencia joven y además en construcción que, al igual que otras áreas y disciplinas que intervienen en la formación del profesorado, tiene que afrontar el difícil reto de definir y legitimar una base sustantiva de conocimientos que le son propios, a ello adicionarle la inevitable incorporación de la tecnología, la irrupción masiva y abrupta de las redes sociales que dificultan la tarea del docente a la hora de conseguir interés por parte del alumnado.

Entonces, en qué medida, las tecnologías -y cuáles de ellas- pueden hacer un aporte específico a la enseñanza del campo de las Ciencias Sociales no es un interrogante de sencilla resolución, en tanto los procesos de mejora de la enseñanza no se pueden explicar considerando solo un aspecto –la integración de las TIC– en la compleja trama de variables que intervienen en el cambio educativo (Caspani, 2017).

No obstante ello, es posible identificar algunos nuevos escenarios en los que la cultura digital sitúa a los docentes del área, interpelándolos por sus potencialidades para favorecer la comprensión de la complejidad que caracteriza el mundo social en la contemporaneidad. ¿De qué manera los docentes pueden diseñar estrategias que den cuenta de usos valiosos y relevantes de las tecnologías? ¿Qué implica innovar con tecnologías en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación secundaria? Partiendo de considerar el lugar que las tecnologías ocupan hoy en los modos en que niños y adolescentes construyen conocimiento sobre la sociedad, se observa que la integración de las TIC en el diseño de propuestas educativas tiene sentido en tanto permita aumentar la enseñanza, enriquecerla y transformarla. En todos los casos, se trata, de pensar si la tecnología puede apuntalar la formación de ciudadanos capaces de referenciar sus interpretaciones en marcos conceptuales científicos, argumentar con fundamentos y establecer consensos, construir opiniones a partir de juicios fundamentados en evidencia, entender la diversidad y comprender la complejidad que caracteriza a nuestras sociedades. (Busch, 2017).

Es relevante poner énfasis en los aspectos cognitivos y disciplinares de la Enseñanza de las Ciencias Sociales y de la Historia pensando en profesores capaces de promover en los estudiantes la adquisición de los conocimientos y las actitudes necesarias para comprender mejor el mundo en el que viven, las experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en el que se desarrolla la vida en sociedad. Es fundamental, para ello, brindar oportunidades para que los docentes y pedagogos cuestionen las propias versiones y evidencias históricas, valoren críticamente las fuentes de información y pongan en cuestión sus inevitables interpretaciones ideológicas dando cuenta así, de múltiples modos, de la conflictividad intrínseca del campo que nos ocupa.

El objetivo es lograr una estrategia que logre a través de la modernización y la adaptación de las herramientas tecnológicas que brinda la nueva era un alumno comprometido, implicado e interesado en la clase y el desafío es lograr adaptarlo a todas las realidades escolares y al recurso humano disponible, en referencia a los docentes en actividad y en este caso a área de investigación que son las Ciencias Sociales generales.

CAPITULO 4

ANALISIS DE DATOS

4.1 Selección de artículos. Análisis.

La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos.

Un completo trabajo de investigación que se realizo en la Universidad de Jaen en España realizo un análisis de datos sobre la gamificación en educación, analizando cual es su situación actual, arribando a una conclusión positiva y sosteniendo que los beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, es lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos. (**Ana-M. Ortiz-Colón; Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión; Universidad de Jaen España)**

La necesidad constante de actualizar los métodos educativos debe ser considerada en pro de mejorar la calidad de la educación, que depende principalmente de los contenidos que se imparten, las necesidades de la sociedad y la cobertura. Por ello, cada vez es más frecuente recurrir a elementos como las TIC y aplicaciones lúdicas que apoyen el proceso. (E. Castañeda, C. Castañeda, S. Betancur, and J. M. G. Giraldo; 2013).

Es importante definir objetivos puntuales en la implementación de la gamificación en la Educación Superior y los efectos que esta genera en la enseñanza-aprendizaje. Una manera de construir o llegar a estos es contar con un número de experiencias significativas, con indicadores y demás que permitan comparar distintas estrategias empleadas. A tal fin se utiliza como punto de partida la observación realizada de tres clases de la materia de Historia en cuarto año del nivel secundario de una escuela pública, de clase media de la Ciudad de Rosario con alumnos que pertenecen a este nivel socio-económico y la observación de la materia Formación Ética y Ciudadana que se dicta de segundo al quinto año de una escuela Agro técnica de las afueras del cordón industrial. En ambas instituciones se observa una deficiencia importante en lo que respecta a la conectividad de internet, lo cual trae aparejada cierta limitación a la hora de proponer la utilización de recursos tecnológicos, los alumnos en su mayoría no

poseen computadora propia y el elemento tecnológico que promedia entre ellos es el teléfono celular. El desafío pareciera ser la capacidad de adaptar los escasos recursos que poseen ambas escuelas, a las necesidades de alumnos actuales que requieren otro tipo de atención, lineamientos, contención y desarrollo teórico.

En relación a las herramientas didácticas utilizadas por los profesores seguimos evidenciando la utilización del manual, la lectura de recortes, el dictado teórico del profesor para copiar literal en la carpeta y clases mayormente expositivas que dejan poco margen para el debate real, surgiendo de manera habitual debates en referencia a temas de la actualidad y/o propias de la edad del alumnado que los profesores no logran aprovechar y adaptar a los temas que se están enseñando, desperdiciando así la oportunidad de generar interés en el tema que provoca un aprendizaje significativo a través del debate y el cambio de opiniones conceptuales.

En lo que respecta al método evaluativo sigue siendo el tradicional tomándose la típica prueba escrita calificada de 1 a 10, con mas la nota que analiza el docente de manera procesual, esto demuestra la necesidad de aggiornar el método educativo partiendo desde luego de los lineamientos que se marcan a nivel institucional.

En ambas escuelas el recurso es escaso pero no es nulo, hay cierta conectividad, existen salas de videos y de computación y se releva visualmente que la gran mayoría de los alumnos poseen teléfonos celulares consigo. Entonces el desafío es adaptar el recurso, tanto humano como tecnológico, lograr articular las materias del área y generar un conocimiento globalizador propiciando la integración de las materias, los docentes y las propuestas pedagógicas.

Con el propósito de diseñar una nueva forma de conducción de grupo, presentación de contenidos y ejercicios, para lograr una experiencia que permita incentivar el aprendizaje en temas que son de difícil comprensión (Hesin; 2013)

Las Ciencias Sociales y la pedagogía parecen hoy en día estar enfocadas en distintas especialidades, pero, también parece que en algún momento fueron la misma cuestión. Esto, porque lo social tenía necesariamente que ver con la formación de los individuos de una sociedad. Para el desarrollo y progreso político, social y económico la enseñanza estaba netamente involucrada con los aspectos históricos, sociológicos, psicológicos de los hombres de una ciudad. Con el paso del tiempo parece que cada vez más se trazan líneas que separan o abren una brecha entre aspectos de la vida humana que deben procurase unidos.

Por lo que se puede señalar que cualquier persona independiente de su edad o profesión, puede ser desafiada a superar sus propios límites a diario, y convertir así las asignaturas y el material de enseñanza, en algo mucho más divertido y menos convencional. Dado que este contexto dota al aprendiz de autocrítica, pues puede evaluar su desempeño, implementar estrategias para alcanzar objetivos planteados o superar nuevas metas, mientras que interioriza el contenido académico.

Si bien en algún momento las Ciencias Sociales fueron un gran componente filosófico, hoy en día debe entenderse su particularidad en la enseñanza bajo modelos interactivos que vayan de la mano de nuevas adaptaciones tecnológicas. Trabajar la diversidad de temas a partir de los recursos tecnológicos es una buena alternativa para no caer en modelos integracionista de saberes que no quieren avanzar a nuevos terrenos; también es una buena alternativa para no separar en exceso las cualidades de x o y ciencia social, pues estas en la realidad se ven y estudian en personas y relaciones de carne y hueso. La enseñanza debe estar constantemente desplazándose en las relaciones entre individuos y contenidos, es por ello que las Ciencias Sociales ofrecen una perspectiva amplia, pero a la vez relativa entre sí. (Diego A. Montoya; 2021; Colombia, Bogotá)

4.2 Encuesta anónima a docentes del Área.

Para el relevamiento de datos objetivos se utilizo una herramienta moderna de encuesta virtual anónima. La aplicación se llama Surveys y es una aplicación que permite armar una encuesta, creando las preguntas, eligiendo la cantidad y su forma de responder.

En este caso en particular se utilizo de manera lúdica la respuesta por emojis, que implica elegir desde la cara más enojada o negativa a la más feliz o positiva para responder las preguntas.

El resultado que arrojaron las mismas si bien no es determinante tiene un parámetro en común en la respuesta general de todas las preguntas. El emoji mas utilizado para responder fue el que tiene los labios lisos sin ninguna expresión, que en el diccionario de emojis significa “estar Impávido”, lo que la Real academia española describe como persona que no se altera, perturba o muestra emoción alguna ante una impresión o estímulo externo que normalmente producen turbación, desencadenan una emoción o inducen a determinada acción, lo que hace deducir a priori que en general hay cierta incertidumbre de los docentes a la hora de analizar estas cuestiones.

Otro dato importante es que la misma fue enviada solo a docentes de área social y materias afines, y vemos que de los 54 encuestados solo 25 ingresaron al link y

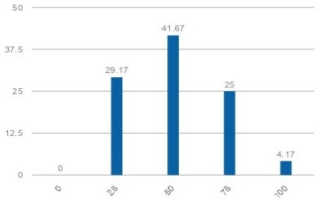
respondieron la misma, siendo que dicha encuesta se envió vía Whatsapp con unas líneas explicativas para que supieran que era un sitio seguro; asimismo la gran mayoría argumento no haber entendido la aplicación.





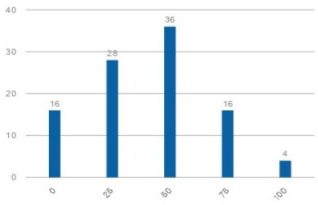
Encuesta

1. ¿Consideras que las materias del Área Social en nivel secundario están adaptadas a las necesidades de los alumnos?



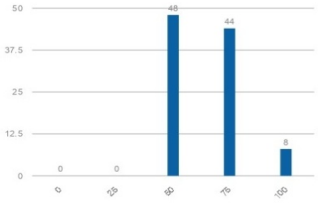
0: **0%** (0)
25: **29,17%** (7)
50: **41,67%** (10)
75: **25%** (6)
100: **4,17%** (1)
Moda: **50**
Media ponderada: **51 (3)**

2. ¿Conoce otros docentes del área que tengan una tendencia gamificadora?



0: **16%** (4)
25: **28%** (7)
50: **36%** (9)
75: **16%** (4)
100: **4%** (1)
Moda: **50**
Media ponderada: **41 (2,6)**

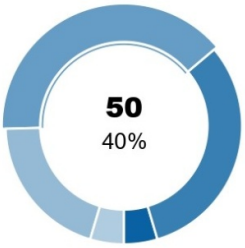
3. ¿ El método que Ud utiliza causa interés en el alumnado?



0: **0%** (0)
25: **0%** (0)
50: **48%** (12)
75: **44%** (11)
100: **8%** (2)
Moda: **50**
Media ponderada: **65 (3,6)**

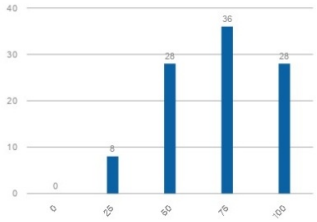
https://www.syevrus.com/Informes/SurveyReportFree.aspx?ENC=qd5obTiG4QFbh0VB1wA1cg==#

4. ¿Considera que la currícula de las materias esta adaptada a los tiempos que corren?



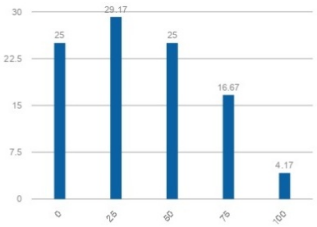
0: **4%** (1)
25: **32%** (8)
50: **40%** (10)
75: **20%** (5)
100: **4%** (1)
Moda: **50**
Media ponderada: **47 (2,9)**

5. ¿Opina que estas materias pueden evaluarse de otra forma que no sea el método tradicional?



0: **0%** (0)
25: **8%** (2)
50: **28%** (7)
75: **36%** (9)
100: **28%** (7)
Moda: **75**
Media ponderada: **71 (3,8)**

6. ¿ Considera que los docentes estan preparados para la experiencia gamificadora?



0: **25%** (6)
25: **29,17%** (7)
50: **25%** (6)
75: **16,67%** (4)
100: **4,17%** (1)
Moda: **25**
Media ponderada: **36,5 (2,5)**

4.3 Análisis de los resultados estadísticos:

La encuesta se inicio el 10 de Junio y se cerraron los resultados el día 16, la misma fue enviada mediante un link, con un instructivo que explicaba para qué era la encuesta, su condición de anónima y el dato que se pretendía recabar.

El motivo del anonimato principalmente fue que una de las preguntas, específicamente la número 3 llamaba a una respuesta reflexiva sobre su propio desempeño docente y es en donde se evidencia la mayor contradicción, ya que si la gran mayoría considera que sus clases reúnen esas condiciones, no coincidiría con las respuestas del resto de las preguntas. A priori pareciera evidenciarse cierta falta de autocritica al desempeño docente y a la eficacia del método que utiliza.

4.4 Análisis del resultado obtenido:

En primer lugar es importante destacar que la encuesta fue realizada de manera intencional a docentes que mayormente se desempeñan en el área de las Ciencias sociales con lo cual es corresponde destacar que no fue hecha de manera aleatoria y

dirigida a cualquier docente, y en segundo lugar que las preguntas tenían que ver con cuestiones empíricas, es decir con datos que se pretenden recabar desde la propia experiencia docente.

El resultado en alguna medida es contradictorio y poco concluyente en sí mismo, pero a su vez de ese análisis pueden desprenderse otras cuestiones a tomar en cuenta y ser valoradas a la hora de pensar en posibles proyectos de intervención.

Una de las principales dificultades que se observa es la carencia de dispositivos electrónicos, tanto del alumnado en general como de los propios docentes, y este dato surge de manera irrefutable tanto de la observación docente en clase como de el tipo de dispositivos que se utilizaron para responder la encuesta, que coinciden con el análisis de muchos autores contemporáneos que explican este dilema a nivel mundial. Por otro lado, el obstáculo esta dado por la poca capacitación docente en este sentido y la falta de conocimiento de las herramientas digitales modernas, esto genera como reflexión pensar la práctica docente moderna y gamificada sin dejar de tener en cuenta la falta de recursos, la falta o deficiencia del conocimiento tecnológico y siendo más profundos en el dilema la falta de acceso a cuestiones básicas como redes de wi-fi para las escuelas.

Finalmente vemos como tendencia o “moda” elegir como respuesta la carita emoji que significa impávido, lo que no hace más que dar cuenta que el docente no tiene la claridad suficiente para poder conceptualizar los reclamos de la educación moderna.

5. PROPUESTA DE INTERVENCION: APRENDIZAJE POR SIMULACRO

La propuesta de simulacro, tiene como base común tomar el modelo de simulacro de ONU (Naciones Unidas) ya que a través de un desarrollo sostenido y guiado puede enseñarse a los alumnos temas de historia, geografía, política, economía, cuestiones legislativas y el proceso de desarrollo de los mismo, como así también permitir el estudio de temas transversales que se dan en todos los años de la materia de formación ética y ciudadana y construcción de la ciudadanía como los derechos humanos, cuestiones bélicas, y problemáticas mundiales como la Basura, el agua potable, la explotación minera a cielo abierto, el calentamiento global y las catástrofes climáticas, y podríamos agregar el más actual y global problema que tiene que ver con la diseminación de enfermedades infectocontagiosas como por ejemplo el COVID-19.

5.1 Objetivos de la propuesta:

La propuesta tiene dos objetivos claros, en primer lugar generar atracción del alumnado a través de la propuesta de un juego de roles, que les permita aprender de una manera completamente diferente y en segundo lugar aprender con mayor profundidad los temas que le toca presentar o defender, como así también aprender a través de la exposición del compañero, generando un vinculo entre los grupos que se forman de manera colaborativa.

De manera más especifica los objetivos están vinculados Potenciar habilidades de comunicación, argumentación, negociación, oratoria, redacción y reflexión sobre aspectos políticos, sociales y económicos, a estimular el pensamiento crítico, personal y fundamentado; resolviendo problemas a través del diálogo, la empatía y el respeto por la pluralidad de posiciones que pueden generarse en torno a diferentes temas, como así también a agilizar la capacidad de resolución de situaciones problemáticas que imitan el contexto de una realidad social. En este sentido tener al alumno como protagonista absoluto de su propio aprendizaje nos invita como docentes a desarrollar un cambio de paradigma en lo que respecta a la educación tradicional, y además la propuesta no se ve afectada por la escases de recursos tecnológicos, pero lógicamente poder sumar estas cuestiones daría el impacto necesario para generar en el alumnado en general un mayor interés.

Cualquier escuela puede organizar su propio programa del Modelo de las Naciones Unidas. No se requiere ningún permiso en particular, si bien se recuerda que el uso

de Logo de las Naciones Unidas cuenta con determinados parámetros y requiere una autorización previa por parte del Organismo.(Naciones unidas Argentinas)

5.2 Contexto del desarrollo:

La propuesta se llevara a cabo en el colegio elegido, y la misma será proyectada por el cuerpo docente en general siendo sus principales organizadores los docentes de las aéreas Sociales, integrando así el docente de Historia, Geografía, Derecho político, Formación ética y ciudadana y economía.

La organización de los espacios físicos de debate y los recursos necesarios para llevar a cabo la misma estarán a cargo del cuerpo directivo del colegio.

Para poder integrar correctamente la institución y coordinar los horarios es que la idea es seleccionar dos horas cátedras semanales que aleatoriamente se elegirán entre las diferentes materias con la finalidad de realizar este proyecto durante la jornada escolar, no teniendo que ser un horario extra para los alumnos y pudiéndole dar así el carácter de obligatorio.

La institución educativa elegida tiene grandes espacios comunes (salón de actos) y está constituida en su mayoría por alumnos de una clase social media, con lo cual puede observarse cierta homogeneidad sociocultural, lo que hace que la tarea resulte un poco más sencilla, por tal motivo el único factor que podría considerarse critico para su aplicación es lograr que los docentes de aéreas diversas se puedan integrar en un proyecto educativo común.

5.3 Desarrollo de la propuesta:

Los Modelos de Naciones Unidas, también conocidos como MNU o MUN (por sus siglas en inglés, Model United Nations) representan una simulación del sistema de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el que participan estudiantes de nivel Secundario y Universitario. La metodología del Modelo de Naciones Unidas surgió en la Universidad de Harvard en 1948. En la actualidad se realizan en más de noventa Estados diferentes en todos los idiomas, con un importante éxito en cuento a los resultados académicos, el desafío es pues implementarlo copiando experiencias de otros colegios sin perder las particularidades y los recursos con los que se cuenta.

Como educadores en la era del conocimiento y la información, lo importante es formar ciudadanos capaces de analizar la realidad de forma crítica y de lograr una comprensión profunda de esta última tomando en cuenta categorías teóricas de análisis y los contextos de cada caso en particular. Como sostiene Fray Betto en su discurso dado en

el Foro de Educación en enero de 2015 en la Habana, Cuba, *"La educación crítica es nuestro gran desafío en este mundo hegemonizado por el capitalismo neoliberal. Su principio es no formar meros profesionales calificados, sino ciudadanos y ciudadanas que sean protagonistas de transformaciones sociales"*.

La idea inicial entonces es por un lado recrear de manera lúdica las cuestiones formales, de simbología, banderas, etc. Para realmente ejercer un espacio de Rol place y por otro hacer uso de los reglamentos existentes para simulacros de naciones Unidas que nos permiten darle un marco legal formal y no desnaturalizar la idea del proyecto.

La propuesta en este caso tiene que ver con la integración de toda la escuela de primer a quinto año tanto del turno tarde como del turno mañana y con todos los docentes de manera articulada y coordinada, siendo este un proyecto educativo institucional y no de un docente o un grupo en particular.

Por último la propuesta abarca el ámbito virtual, es decir, está pensada en este caso para ser bi- modal y generar la posibilidad de seguirla de manera virtual, obligando en alguna medida al alumno a otro tipo de compromiso y a participar de manera moderna, por ejemplo a través de una votación electrónica.

La actividad tendrá un espacio evaluativo que permita premiar o considerar al alumno por sus estudios y participación como así también para los docentes para poder realizar la propia autoevaluación del proyecto y su éxito.

Esa evaluación permite varias cuestiones fundamentales:

- brindar una devolución precisa y constructiva de su performance
- Premiar el mérito académico y el esfuerzo. Una correcta evaluación permite realizar un justo reconocimiento de los más destacados Delegados. El distinguir a quienes lo merecen.
- Valorar la formación integral.
- En el caso de los delegados valorar su capacidad motivadora de grupo.

Modalidad:

Primera etapa: Buscar el espacio físico propicio para el desarrollo del simulacro, conseguir bancos, sillas, micrófonos y panderas e insignias de cada país miembro.

Designar un docente por grupo de manera de tener un tutor o guía a cargo del proyecto pudiendo sectorizarse por país.

Realizar un cronograma organizado de encuentros presenciales y virtuales.

Sortear de manera democrática entre los alumnos los países que representaran y los miembros que los compondrán integrando en un mismo grupo alumnos de primero a quinto año.

Cada Grupo designara su propio delegado.

Segunda etapa: Desarrollo

Formados los grupos y los estados partes se propone utilizar un reglamento de simulacro de ONU e incluso hacerle reformas o adaptarlo a la institución educativa.

Se propone la utilización del libro "ABC de las Naciones Unidas" la "Carta de las Naciones Unidas, el estatuto de la Corte Internacional de Justicia y la "Declaración Universal de los Derechos humanos"

Al comenzar cada año deben reunirse todos los integrantes del proyecto y plantear los objetivos y actividades que pretendemos hacer. Luego deberán reunirse con algún miembro del equipo de conducción y presentar el documento escrito del proyecto con un cronograma de actividades. Durante los primeros meses de clases se hacen presentaciones ante los primeros años y se convoca a todos los que estén interesados en participar. Una vez ampliado el grupo, ya a mitad de año, se realiza una actividad simulacro en la que los nuevos participantes guiados por los más antiguos deben representar a algún país, tomar partido y lograr consenso para resolver un conflicto que se les presenta como "sorpresa". Se incorpora a los nuevos integrantes a un grupo de Whatsapp y se organizan actividades (charlas, debates) o reuniones de grupo para debatir sobre determinados temas, a modo de entrenamiento. A principio de año también se haría la inscripción al primer Modelo de ONU que tiene lugar a mitad de año. Intentando participar en al menos tres Modelos por año. Los meses desde julio a octubre están cargados de presentaciones en Modelos de ONU, por lo que todo el trabajo se enfoca en los temas que nos sean asignados. Esto consiste en visitas a embajadas, asistir a charlas abiertas sobre temas de nuestro interés, armado de grupos, búsqueda de información, elaboración de discursos, etc. Llegando a fin de año se podría realizar una reunión de cierre, distendida, en la que se comparta un desayuno o almuerzo y a la que invitamos a las familias. Allí se da casi naturalmente hacer una autoevaluación: se conversa y reflexiona en conjunto sobre el trabajo llevado a cabo durante el año, el funcionamiento del grupo, el logro o no de los objetivos planteados al comenzar el año.

Tercera etapa: Análisis del grupo docente y directivo

En alguna medida para poder medir el éxito del proyecto es necesario que los docentes involucrados acuerden reuniones en donde puedan debatir sobre qué temas necesitan

que se vaya gestando el debate justamente para lograr complementar la clase teórica de cada materia en cuestión y poder así enseñar a través de proyectos, gamificando la clase y buscando en el interés del alumnado a través de otros métodos alternativos.

5.4 Posibilidad del desarrollo virtual:

Con la irrupción de la pandemia y la necesidad de buscar una alternativa a la falta de presencialidad se desarrollaron con mayor énfasis las aulas virtuales, lo cual nos invita a una reflexión acerca de cómo desarrollar la modalidad de la clase según la materia y de tener en cuenta a la hora de la planificación los recursos con los que cuenta tanto la escuela como docentes y alumnos. Por tanto, es necesario pensar para este proyecto de intervención la posibilidad de que su desarrollo sea virtual o al menos en parte, para el éxito de la misma es importante que se cree la figura de un coordinador de grupo y se articule los encuentros o debates virtuales con herramientas como el Google Drive y el teléfono celular.

La tecnología es una opción válida para poner en práctica este proyecto y obedece a la necesidad socializadora, informativa y comunicativa de los alumnos si no pueden asistir a clases, como a su vez innovadora y motivadora, de hecho las comunidades virtuales existen en muchos ámbitos y es necesario este aporte en relación a los ámbitos educativos. (Barbera Elena, 2021)

5.5 **Resultados Esperados**

En relación a los resultados esperados por la propuesta de intervención se espera que los participantes se involucren activamente, que se interesen y aprendan sobre los temas que se van tratando y que logren desarrollar capacidad de investigación, debate, oratoria, capacidad de resolver conflictos problemáticos, y por parte de los docentes que logren trabajar de manera interactiva entre las diversas asignaturas y cursos logrando amalgamar la institución educativa en un proyecto superador.

6. CONCLUSION:

Como pudo evidenciarse a lo largo del trabajo, tanto los autores como la propia investigación de campo coinciden en que las asignaturas relacionadas a las Ciencias sociales en el ámbito de la escuela secundaria no logran generar el interés necesario en el alumnado para un correcto aprendizaje, y ello se debe en parte a la falta de recursos tecnológicos tanto de las escuelas como de los alumnos en general y la poca preparación de los docentes para lidiar con estas herramientas que propone la modernidad, como así también con la falta de proyectos integradores que generen propuestas nuevas y que muevan a los alumnos positivamente, invitándolos al trabajo colaborativo o en grupo y al aprendizaje basado en proyectos, que logre desarrollar un conocimiento que los tenga como protagonistas de su propia enseñanza y a través del juego, la actuación, la utilización de recursos posibles y contemporáneos como en la actualidad podrían ser Facebook, Whatsapp, Goglee Meet , entre otros se suceda un aprendizaje significativo y divertido para alumno, sacando al docente de la enseñanza tradicional y su zona de confort para invitarlos a vivenciar la experiencia de enseñar en conjunto con docentes de otras aéreas, con alumnos de diversas edades, todo ello en conjunto con quienes administran la institución educativa.

El desafío es incrementar el interés del alumnado, generar estrategias nuevas y motivadoras, trabajar en base a proyectos de aprendizaje, integrar las asignaturas en su conjunto y posibilitar que el alumno construya de manera colectiva el conocimiento, en definitiva de esto se trata construir una sociedad mejor, y como dice Janus korsak, el maestro del ghetto*…"Cuando nos vayamos debemos dejar un mundo un poco mejor que al que llegamos", que parafraseándolo podríamos decir " Cuando ejerzamos la docencia debemos dejar una enseñanza mejor que la que hemos recibido"*

7. BIBLIOGRAFIA:

- Artículos de INET : Instituto nacional de Educación y tecnología

Bogotá

- Cesar Andes Falla Sánchez (2020) Pedagogías del Dialogo

Ciencias Sociales.

- Dussel Inés (2003) Enseñar Hoy.
- DUSSEL, Inés (2011) Aprender y Enseñar en la Cultura Digital. VII Foro Latinoamericano de Educación: Experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con nuevas tecnologías. Ed. Santillana, Buenos Aires.
- Flavia Terigi y Laura Kiel (2012) De sin Límites a Limitados. Artículo de la escuela de capacitación CEPA.
- Flórez, R. (1994).Hacia una Pedagogía del Conocimiento.
- Flórez, R. (1999). *Evaluación Pedagógica y Cognición*.
- Gallego-Badillo, R. (1996).*Discurso sobre Constructivismo*. Bogotá: Mesa Redonda Magisterio.
- García Casaus (2021) La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- García, A. (2013). Las Ciencias Sociales en los blogs de la educación Primaria Pérez, R., y Gallego-Badillo, R.(1995). Corrientes Constructivistas.
- Gómez, I. (2017). La adquisición del conocimiento base del docente en Ciencias Sociales a través del modelo de enseñanza y aprendizaje TPACK en la formación inicial del profesorado con tecnología.
- González Cepeda Adriana (2004) Aportaciones de la Psicología conductual a la educación.
- Goyes Moran (2012) Innovar la enseñanza.Las TIC.
- Kiel Laura (2005) De sin límites a Limitados. Escuela de capacitación CEPA. Gobierno de Buenos Aires.
- Martínez Bonafé, J. (1996).Poder y Conciencia.
- Modelos de Reglamentos de Naciones Unidas. (2022) Modelo de Naciones Unidas Argentina.
- Paulo Freire (1967) Educación como practicas de la libertad.
- RAE. (2014). Diccionario de la lengua española.

- Sánchez Agustí, M. (2004). Redefinir la historia que se enseña a la luz de las TIC.
- Sánchez, F. (1996). Estrategias y recursos en la enseñanza de las Ciencias sociales.
- Solís, H. (2000). Aportes Educativos de Piaget. *Teoréticos: La revista electrónica de la UFG. III* (4).