

currents, such as writing across the curriculum (Russell, Lea, Parker, Street, and Donahue, 2009; Russell, 2013, 2020), and writing in the disciplines, from the perspective of academic literacies (Lea and Street, 1998, 2006; Lillis and Scott, 2007; Lillis, 2021). To understand students' experiences, qualitative research was conducted, with the main data collection tool being a questionnaire consisting of twenty-six open-ended questions, completed by forty students.

Keywords: Literacy - COVID-19 - social communication - university students - virtuality.

Resumo: Este artigo se propõe a analisar o processo de alfabetização acadêmica em ambientes virtuais a partir da perspectiva de estudantes de Comunicação Social de uma universidade argentina de gestão privada no contexto da pandemia de COVID 19. O referencial teórico que sustenta a pesquisa toma elementos das correntes anglo-saxão, como a escrita ao longo do currículo (Russell, Lea, Parker, Street e Donahue, 2009; Russell, 2013, 2020)

e a escrita nas disciplinas, a partir da abordagem da alfabetização acadêmica (Lea e Street, 1998, 2006; Lillis e Scott, 2007; Lillis, 2021). Para compreender as experiências dos estudantes, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, cujo principal instrumento de recolha de dados foi um questionário composto por vinte e seis questões abertas, que foi respondido por quarenta estudantes.

Palavras chave: Alfabetização - COVID 19 - comunicação social - estudante universitário - virtualidade.

(*) **Schiavinato, Nadia Soledad.** Doctoranda en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires con Beca Interna de CONICET. Magíster y Especialista en Educación por la Universidad de San Andrés. Licenciada y Profesora en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Buenos Aires. Diplomada en Lectura, Escritura y Educación por FLACSO. Es docente en UCES, USI e Institutos Superiores de Formación Docente.

Listos, preparados, ¡gamificación! Herramientas y estrategias para la evaluación formativa

Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: septiembre 2022
Versión final: noviembre 2022

Melina Dachesky(*) y Vanesa Schwarzbach(**)

Resumen: Las estrategias de gamificación promueven el proceso de enseñanza-aprendizaje y nos permiten prácticas para un aprendizaje activo y motivador. Al incorporar la sala planificación de nuestras clases observamos en los estudiantes aprendizajes más significativos y duraderos. Las mismas permiten la recolección y análisis de datos en tiempo real para emitir juicios de valor y tomar decisiones para determinar si los procedimientos y metodologías educativas elegidas están siendo las adecuadas.

Palabras clave: Aprendizaje significativo - creatividad - espacio lúdico - estrategia pedagógica – evaluación formativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 126]

Introducción

El ámbito educativo invita a reflexionar sobre las diversas estrategias que implementa para evaluar a los estudiantes y la posibilidad de coleccionar evidencias de aprendizaje a partir del juego y la gamificación. De esta forma, se brinda, la apertura a nuevos horizontes en el proceso de enseñanza aprendizaje centrados en el estudiante y a su vez, “la centralidad del docente disminuye sustancialmente (pasa a tener un papel de guía y apoyo), y aumentan la centralidad, la implicación y la autonomía del estudiante” (Begoña Gros, 2011, s.f.). Es decir, el docente activa las dinámicas de participación, interacción y colaboración a partir de metodologías activas como son el aprendizaje basado en juegos y la gamificación orientadas a la transversalidad de los conocimientos y a la adquisición de competencias. En los siguientes párrafos se mencionan algunos de los principales beneficios del juego y la gamificación, puesto que no solo se tra-

ducen en términos de motivación sino, que un entorno escolar enriquecido con elementos del juego le permite a los estudiantes avanzar a su ritmo y desarrollar habilidades para la resolución de problemas entre otros que detallaremos a continuación.

Por otra parte, las situaciones de juegos posibilitan el aprendizaje como un proceso social que ofrece posibilidades para la colaboración con otros, trabajar en equipo, tomar decisiones, definir roles, dirigir, argumentar, respetar y valorar las otras ideas, entre otras cosas. Además incrementa la motivación por aprender puesto que al dirigirse a una meta u objetivo los estudiantes tienen un mayor grado de involucramiento. Sumado a ello hay algunos elementos externos como por ejemplo las recompensas. Otro aspecto favorable refiere al aumento de la concentración y la atención para la retención del conocimiento puesto que la emotividad es un elemento que favorece los procesos cognitivos. También se hace

referencia a la experiencia del estudiante respecto del autoconocimiento de sus posibilidades y ritmos, también el aprender del error y la retroalimentación para apropiarse del conocimiento de manera constante y a su vez guiado hacia el resultado correcto como incentivo e indicador de progreso.

Por último, el beneficio de posibilitar el aprendizaje ubicuo (*u-learning*) es decir, que permite al individuo aprender en cualquier momento y lugar en donde pueda llevar un dispositivo electrónico móvil. Por otra parte posibilita la modalidad invertida como modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de propuestas de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo.

Listos, preparados

El eje fundamental es que el estudiante sea protagonista del proceso de enseñanza / aprendizaje, estableciendo y definiendo objetivos, transformando el aprendizaje en juego, y estableciendo normas claras se logra un aprendizaje activo y colaborativo. Se puede utilizar la metodología de aula invertida de modo que los estudiantes realicen actividades gamificadas para sus compañeros. “El aula invertida o flipped classroom es un método de enseñanza cuyo objetivo es que el alumno/a asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando” (Berenguer, 2016, s.f.). Es un enfoque pedagógico integral y formativo que incrementa el compromiso y la responsabilidad del estudiante en la enseñanza, haciendo que forme parte de la creación de las actividades y su modo de evaluarse según los objetivos brindados inicialmente. No hay que olvidarse que cada docente tiene su estilo, es su clase y no hay que sobrecargar la clase con actividades gamificadas, sino utilizar la gamificación como propuesta innovadora y para una evaluación formativa.

Evaluación formativa

La gamificación permite implementar una evaluación formativa, proceso permanente y sistemático en el que se recoge y analiza información para conocer (evidencias) y valorar los procesos de aprendizaje (retroalimentación) y los niveles en el desarrollo de competencias (autoevaluación y coevaluación). La autoevaluación optimizará el aprendizaje basado en la consideración de la experiencia vivida para darle sentido y generar nuevos conocimientos y la coevaluación será el proceso realizado entre pares basado en criterios predefinidos, en el cuál se evalúan el desempeño, calidad del producto y el nivel de logro en relación con los objetivos de aprendizaje.

Preparados, componentes del juego

Para implementar la estrategia de gamificación se necesita un desafío u objetivo, obstáculos que los estudiantes tienen que sortear para continuar a su meta y recompensas por sus logros. Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Los componentes esenciales son:

- *Elementos del juego*: son los recursos y herramientas que se utilizan para diseñarla actividad: logros, niveles, puntos.
- *Tipos de usuario*: refiere al perfil de los estudiantes y sus características como jugadores. Richard Bartle (1996) clasifica el perfil de los jugadores según la personalidad y los comportamientos que muestran:
 - asesinos: son ganadores, pero para ellos ganar no es suficiente, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación.
 - triunfadores: son aventureros y se mueven guiados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles y desbloqueando contenidos.
 - sociales: juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos.
 - exploradores: les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas.
- *Motivación*: desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación.
- *Recompensas*: brinda bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo. Motiva la competencia y el sentimiento del orgo.

¡Gamificación! Las 4 “C”

- *Colaboración*: es una estrategia para el aprendizaje activo: en juegos de grupos, no importa el desarrollo individual sino el trabajo grupal. Incrementa la vinculación y la motivación entre estudiantes.
- *Comunicación*: es parte importante del aprendizaje significativo, dialogar con otros actores dentro del juego para lograr juntos el objetivo. Mejora la integración entre los grupos de trabajo, habilitando y potenciando la habilidad comunicacional.
- *Creatividad*: curiosidad, desarrollo de la imaginación y mayor capacidad para afrontar cualquier situación, construcción de saberes.
- *Pensamiento crítico*: trabajo significativo, brindarles el espacio, la capacidad para razonar, imaginar nuevos escenarios.

La unión de estas cuatro palabras (colaboración, comunicación, creatividad y pensamiento crítico) logra que la gamificación sea una estrategia que promueva el proceso de enseñanza-aprendizaje con la implementación de un aprendizaje significativo y nos permite prácticas para un aprendizaje activo y motivador.

Siempre se gana porque siempre se aprende

Lo expuesto anteriormente pone de manifiesto un estudiante protagonista, un estudiante activo a partir de una experiencia atractiva de aprendizaje no sólo en términos de motivación sino también como una forma singular de ver el mundo y una forma diferente de pensamiento que promueve el aprendizaje teniendo en cuenta tanto el proceso como los resultados del aprendizaje.

Bibliografía

Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017) *La evaluación como oportunidad*. Voces de la Educación, Paidós.

Area, M. y Adell, J. (2009). e-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En De Pablos, J. (coord.): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe, Málaga.

Area, M.; Gonzalez, C. (2015) *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. *Educatio Siglo XXI*, Murcia, v.33, n.3, p.15-38.

Bartle, R. (1996) "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". *Journal of MUD Research* 1, 1.

Gros, B. (ed.) (2011). *Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo ele-learning del siglo XXI*. Barcelona: Editorial UOC.

Werbach, K. y D. Hunter. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

Abstract: Gamification strategies promote the teaching and learning process, allowing for practices that encourage active and motivating learning. By incorporating class planning, we observed more meaningful and lasting learning outcomes in students. These strategies enable the collection and real-time analysis of data to make value judgments and decisions to determine if the chosen educational procedures and methodologies are appropriate.

Keywords: Meaningful learning - creativity - playful space - pedagogical strategy - formative assessment.

Resumo: As estratégias de gamificação promovem o processo de ensino-aprendizagem e permitem práticas para uma

aprendizagem ativa e motivadora. Ao incorporar a sala de planejamento em nossas aulas, observamos uma aprendizagem mais significativa e duradoura nos alunos. Permitem a coleta e análise de dados em tempo real para fazer juízos de valor e tomar decisões para determinar se os procedimentos e metodologias educativas escolhidas estão a ser adequados.

Palavras chave: Aprendizagem significativa - criatividade - espaço lúdico - estratégia pedagógica - avaliação formativa.

(*) **Dachesky, Melina.** Especialista en Entornos Virtuales del Aprendizaje (UCA), Analista en Sistemas (UCA). Posgrado en teoría y técnicas de la investigación cualitativa (UCA) Coordina desde hace 12 años el área de Compromiso Social de la sede Rosario de la Universidad Católica Argentina y es miembro de la Delegación del Vicerrectorado de Integración. Coordinó trabajos de campo en el área de investigación en el Centro Franciscano de Estudios y Desarrollo Regional.

(**) **Schwarzbach, Vanesa.** Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje (UCA), Lic. En Relaciones Públicas (UADE). Actualmente se desempeña como Directora de Relaciones Institucionales de Universidad CAECE, Coordinadora del Programa CAECE en la Escuela y Profesora del Instituto Privado de la Cámara de Comercio. Fue Directora de Inglés del Colegio Galileo Galilei del grupo Vaneduc y Profesora de la Universidad Abierta Interamericana. En su paso por la UP ha sido Coordinadora del Programa Colegios DC donde participó en la idea y producción del Primer Congreso Interfaces en Palermo. Es autora de varias publicaciones y artículos de comunicación y proyectos de vinculación entre el nivel medio y la Universidad.

Estrés en el aula: Reconocer mi universo interpretativo para aprender a responder con habilidad ante las circunstancias

Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: septiembre 2022
Versión final: noviembre 2022

Verónica A. Tallarico(*)

Resumen: Después de "La inteligencia emocional en el aula", consideramos importante enfocarnos en nuestra capacidad de gestionar las emociones como resultado de nuestra particular manera de observar e interpretar las circunstancias, los otros y el mundo que nos rodea para aprender a intervenir de manera saludable en las situaciones que se generan dentro y fuera del aula. No solo los estudiantes, también los docentes se ven afectados por eventos cotidianos que viven y procesan de modo individual cuya respuesta de estrés (mecanismo biológico de lucha-huida) podemos ver reflejada en fenómenos tales como el ausentismo por bajas médicas, relaciones conflictivas en el aula, baja del interés y aumento de la agresividad.

Palabras clave: Conflicto - educación - pandemia - responsabilidad - virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 128]

«No es lo que ha sucedido lo que molesta a un hombre, dado que lo mismo puede no molestar a otro. Es su juicio sobre lo sucedido» Epicteto (55-135).

Nos parece oportuno aclarar que este trabajo es una continuidad del anterior – presentado en el Congreso Interfaces 8-, "La inteligencia emocional en el aula" ya