

MENDOZA, 30 de agosto de 2024.-

**VISTO:**

El **Expediente Nro. 17915/2024**, donde la Secretaría de Extensión eleva el informe final de la propuesta de extensión denominado **“Gamificando la enseñanza de la ortografía en escenarios digitales”**, y

**CONSIDERANDO:**

Que por Resolución Nro. 368/23 el Consejo Directivo aprobó el proyecto de extensión mencionado.

Que los docentes responsables Irma Graciela MIRANDA, eleva el informe final del proyecto.

Que el informe fue analizado y aprobado por el Consejo de Extensión el día 1 de julio del 2024, según consta en el Acta Nro. 9.

Que la Comisión de Asuntos Académicos, en reunión del 1 de agosto de 2024, sugirió al Consejo Directivo aprobar el informe final del proyecto mencionado.

Por ello, teniendo en cuenta lo aprobado en sesión del 8 de agosto de 2024,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1.-** APROBAR el informe final del proyecto de extensión denominado **“Gamificando la enseñanza de la ortografía en escenarios digitales”**, presentado por la docente **Irma Graciela MIRANDA (DNI Nro. 14.607.734)**, de acuerdo al ANEXO que forma parte de la presente resolución.

**ARTÍCULO 2.-** Comunicar, notificar e insertar en el Libro de Resoluciones.

JLV
LG
AR

**-ANEXO-**

**INFORME FINAL PROYECTO DE EXTENSIÓN**

**Nombre del proyecto:** *GAMIFICANDO LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA EN ESCENARIOS DIGITALES*

**Tipo de proyecto:** Ciclo de capacitación y asesoría pedagógica. Difusión y transferencia científica.

**Área temática/ Eje temático: Educación:** prácticas innovadoras y de gestión social en los procesos de mediación de la competencia ortográfica al incorporando la Gamificación en escenarios digitales

**Director del Proyecto:** Prof. Esp. Irma Graciela Miranda. **Co director:** Prof. Mgter Osvaldo Germán Ivars

**Categoría:** Docente de la FED, Egresado/a

**Fecha de ejecución:** agosto 2023 – abril

**2024 Instituciones participantes:**

Facultad de Educación. UNCUYO

P-011 Santa María de los Angeles

1-648 Dr. Segundo Llaver

1-430 Cap. de Fragata Carlos A. Negri

**Equipo de trabajo**

Apellido	Nombre	DNI	correo	Claustro	Función
Miranda	Irma Graciela	14607734	gramiranda.cat@gmail.com	Docente	Directora
Ivars	Osvaldo Germán	17289683	lic.ogivars@gmail.com	Docente	Co director
Díaz	Guadalupe Soledad	37613675	diazguadalupesoledad@gmail.com	Docente	Tallerista
Rubia	María Victoria	37270933	mariavictoriarubia33@gmail.com	Egresada	Tallerista
Trivella	Pablo	28979241	jmapol@hotmail.com	Estudiante	Tallerista
Gómez	Silvina Gabriela	26361238	silvinagomez.2702@gmail.com	Equipo de investigación	Tallerista
Beltrán Alizares	Karina	93992630	karinabeltrana5@gmail.com	Estudiante	Tallerista

**Resumen técnico del proyecto: (hasta 400 palabras)**

En este proyecto se entiende a la gestión social como un proceso que se desarrolla en una comunidad determinada, basado en el aprendizaje colectivo, continuo y abierto para el diseño y ejecución de proyectos relacionados con sus necesidades y problemas sociales. Además, la entiende como un

JLV

LG

AR



encuentro entre personas que a partir de un diálogo abierto y reflexivo posibilita “entreprender”; y que, una unidad académica universitaria dedicada a la formación docente en educación primaria es un agente indispensable en la gestión social del conocimiento. De ahí que, este proyecto se propuso generar un espacio de estudio, reflexión y acción tendiente a que los docentes de las escuelas participantes construyeran, validaran y aplicaran secuencias destinadas a favorecer que estudiantes de segundo y tercer ciclo de la escolaridad primaria desarrollaran la competencia ortográfica de forma autónoma y creativa. De manera que, este saber se convirtiera en un elemento favorecedor de futuras prácticas de comprensión y producción de textos de uso social adecuados a las necesidades comunicacionales del contexto sociocultural actual y que, a lo largo de su implementación, los involucrados puedan explorar caminos innovadores destinados a la mediación del desarrollo de las capacidades que permitan descubrirse como factores de cambio social; e internalizar que la competencia comunicativa constituye una herramienta fundamental para dicho cambio.

En este mismo sentido, aprender y enseñar en la cultura digital interpela diferentes variables y componentes del acto pedagógico y produce cambios en las propuestas didácticas. El espacio y el tiempo virtual hacen tangible la caída de los muros para el aprendizaje. Los docentes en estos escenarios y, sobre todo, en esta coyuntura social, perciben la necesidad de revisar sus prácticas y el sentido pedagógico de las tecnologías digitales. Y, para ello, requieren una formación acorde que propenda hacia nuevas metodologías, como la Gamificación.

#### **Objetivo general:**

- Generar espacios de actualización y asesoramiento pedagógico en servicio tendientes a la construcción de propuestas gamificadas en escenarios digitales para el desarrollo de la competencia ortográfica de estudiantes de segundo y tercer ciclo como un saber indispensable en la vida personal y social, con docentes y directivos de las escuelas.

#### **Objetivos específicos:**

- Promover el diseño, aplicación y validación de proyectos gamificados en escenarios digitales para el desarrollo de la competencia ortográfica como un elemento favorecedor de capacidades tanto de lectura como de escritura contextualizadas y adecuadas a las prácticas del lenguaje de estudiantes de primaria.
- Analizar la competencia ortográfica y sus gustos en juegos de los estudiantes con el fin de elaborar propuestas situadas.
- Reflexionar acerca del valor de las prácticas docentes mediadas por modelos tecnopedagógicos en función del aprendizaje basado en proyectos y el desarrollo de diferentes capacidades.
- Difundir las propuestas elaboradas por los docentes y validarlas con estudiantes de segundo y tercer ciclo escolaridad primaria.

#### **Metas y alcances/resultados logrados**

El objetivo general: Generar espacios de actualización y asesoramiento pedagógico en servicio tendientes a la construcción de propuestas gamificadas en escenarios digitales para el desarrollo de la competencia ortográfica de estudiantes de segundo y tercer ciclo como un saber indispensable en la vida personal y social, con docentes y directivos de las escuelas, fue logrado en un 100%.

El objetivo específico 1: Promover el diseño, aplicación y validación de proyectos gamificados en escenarios digitales para el desarrollo de la competencia ortográfica como un elemento favorecedor de capacidades tanto de lectura como de escritura contextualizadas y adecuadas a las prácticas del lenguaje de estudiantes de primaria, fue logrado en un 100%

**Meta 1:** Diagnóstico por parte de los extensionistas de los saberes tecnológicos a partir de entrevistas y grillas, a continuación, se anexa el formulario utilizado para el logro de la meta

JLV

LG

AR

TUS DATOS PERSONALES			¿QUÉ APLICACIONES USÁS HABITUALMENTE?			
APELLIDO	NOMBRES	CARRERA	ALMACENAR DATOS E IMÁGENES	BUSCAR INFORMACIÓN	PRODUCIR PRESENTACIONES, TEXTOS, OTROS	JUGAR, ENTRETENIMIENTO
Trivella	Pablo	Primaria estudiante	Google fotos	Google	Canva, Word, Publisher y Power Point , Google drive	Google Play, Instagram, tik tok, Netflix
Díaz	Guadalupe	Primaria y JTP FEd	Google fotos post image Git hub	google académico	Google drive, Canva, Oficce, educaplay, genially	juegos de playstore en app, preguntado, cash app, tik tok,
Bayarri	Sonia	Primaria y directora	Google fotos	google/ecosia	Google drive, Canva	
Rubia	María Victoria	Primaria-egresada	Google	google/ecosia	Microsoft Office, Google Drive, Canva	Facebook, Instagram, tik tok google play juegos, truco blyts, 2248
Elizondo	Carla	Primaria-docente de aula	Google fotos post image	google académico	Google drive, Canva, Oficce, genially	Candy Crash
Beltrán Alizares	Karina	Primaria-estudiante	Google fotos	google académico	Google drive, Oficce, educaplay, Genially	
Gómez	Silvina	Secundaria	Google fotos post image Git hub	google/ecosia	Google drive, Canva, Genially	

**Meta 2:** Orientación sistemática por parte de los extensionistas a los docentes en la selección de saberes ortográficos propuestos en el Diseño Curricular Provincia y en la elaboración de secuencias gamificadas a partir de herramientas tecnológicas abiertas y de sencilla utilización fue lograda en su totalidad (100%)

**Meta 3:** Capacitación de los elementos indispensables de la gamificación (dinámicas, mecánicas, estéticas, tipos de jugadores, etc.) con encuentros presenciales en las instituciones y presenciales sincrónicas para evacuar dudas y tareas virtuales destinadas al personal docente y directivos de las escuelas involucradas. Los contenidos se encuentran en el aula virtual de la Fed, lograda en un 100%, ya que todos los docentes involucrados participaron activamente de la capacitación propuesta.

Se puede acceder al curso que se encuentra disponible en: [fedvirtual.educacion.uncu.edu.ar](http://fedvirtual.educacion.uncu.edu.ar)  
[site.uncu.edu.ar](http://site.uncu.edu.ar)

**Meta 4:** Implementación por parte de los docentes de un proyecto gamificado con estrategias de mediación tecnopedagógicas para el desarrollo de la competencia ortográfica a partir de un género del discurso, lograda totalmente, es decir, en un 100% debido a que en cada una de las escuelas se llevó a cabo un proyecto.

JL

LG

AR



**Meta 5:** Elaboración de instrumentos de validación de las secuencias gamificadas y su relación con los procesos de comprensión y producción de textos, esta meta se encuentra en proceso debido al tiempo que requiere la elaboración del proyecto, la correspondiente puesta en acto de la misma y la correspondiente evaluación y validación.

En lo que respecta al objetivo específico 2: **Analizar la competencia ortográfica y sus gustos en juegos de los estudiantes con el fin de elaborar propuestas situadas ha sido logrado en su totalidad (100%)**

**Meta 1:** Elaboración de tres test: uno de dictado, uno de copia y otro de producción para diagnosticar a estudiantes de segundo y tercer ciclos de la escolaridad primaria en las diferentes reglas ortográficas, lograda en un 80% porque se decidió no llevar a cabo la actividad de copia, por considerar más relevantes dictado y producción.

A continuación, se anexa el texto utilizado para el pre test:

#### PRETEST - DICTADO

##### CON UN CACHITO.

##### Adaptación.

A Felipe le faltaba un cachito. Había buscado sobre el escritorio, debajo de la cama y dentro del ropero. Buscó en la taza de té del desayuno, en el azúcar y hasta en la lavandería. Y como no lo encontraba, salió de la pieza y le dijo a su mamá:

— ¿Me puedes dar un cachito? —le preguntó Felipe.

— ¿Cómo quieres que te lo dé? Acá no tengo.

Felipe corrió rumbo al patio a pedirle a su papá, que estaba regando las plantas de peregano, si podía colaborarle:

— Necesito un cachito —le dijo él.

Su padre, con picardía, le respondió: “-Yo necesito un “muchito”, pero vio que Felipe se ponía serio, y siguió regando.

Felipe se fue por el barrio para buscar un cachito. Buscó entre las baldosas, arriba los árboles, debajo de sus pasos y en medio de la gente. Buscó en la librería, por debajo de los puentes, en la cancha de fútbol y en las panaderías. Hasta que se hizo un poco tarde y desganado, tuvo que volver a su casa.

Fue entonces, cuando pasó un niño en bicicleta, tan velozmente, que fue encendiendo los farolitos que estaban por la línea de la vereda camino a casa. El niño, con simpatía, le dijo:

— Se te cayó algo. Felipe, asustado, puso sus manos en los bolsillos para comprobar si eran

JLV

LG

AR



las servilletas que siempre llevaba en sus bolsillos, pero estaban dentro. Entonces, miró hacia el suelo...No lo podía creer.

— ¡Mi cachito! —gritó Felipe, mientras el nene se alejaba rápido en la bici.

Pegó un salto, tan alto, que pensó que nunca iba a poder bajar, pero bajó y pudo seguir caminando. Al llegar a su casa, se metió con alegría en su pieza donde inventó miles de cosas, tan solo con un cachito.

Se presenta a continuación el análisis de las palabras que aparecen en el pretest

Agudas: 24 (con tilde y sin tilde)

Graves con hiato: 10

Graves con tilde: 3

Graves sin tilde 23

Esdrújulas: 3

Acentuación de mon. diacr.: 3

Mayúsculas: 24

Total de palabras: 295

p. seguidos: 10

p. aparte: 8

c enum: 5

**Meta 2:** Construcción de grillas de tabulación para registrar las dificultades ortográficas seleccionadas lograda en un 90%

A modo de ejemplo, se presenta la grilla utilizada para el registro de las dificultades ortográficas tabuladas, aunque algún signo se dicta por eso, no presentan faltas.

TEMAS														Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
punto final	0	0	0	0	0										0
coma enumerativa	0	0	0	0	0										0
Punto aparte	0	0	0	0	0										0
Punto seguido1	1	0	0	0	0										0
acentuación de agudas	8	9	7	6	7										37
acentuación de graves con hiato	4	4	4	4											16
acentuación de graves	2		4	2											8
acentuación de esdrújulas	0		0	0											0
tide diacrítica	0	3	1	1											5
separación de palabras al final del renglón	0														0

JLV

LG

AR



**Meta 3:** Producción de encuestas en formularios de Google que permitan identificar las preferencias de tipos de jugadores, narrativas y dinámicas, lograda en un 100%.

A continuación, se presenta la encuesta realizada a los estudiantes:

**¿Qué tipo de jugador sos?**

Somos un grupo de docentes de Lengua y queremos inventar juegos para nuestras clases. ¡Por eso, necesitamos tu ayuda!

Nos respondés las siguientes preguntas para conocerte y poder brindarte un desafío adecuado a tus gustos.

\* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo\*

Tu dirección de correo electrónico

Nombre y apellido \*

Tu respuesta

Edad \*

Tu respuesta

Escuela \*

Tu respuesta

Grado/año \*

Tu respuesta

Cuando jugás video juegos, te gusta ... \*



Jugar solo



Jugar con amigos

1- ¿Qué sentís cuando jugás y te enfrentás a una dificultad? \*

Alegría al recibir premios.

Tristeza por perder el juego.

Diversión por ser el villano.

Nervios porque quiero al siguiente nivel. del juego

Enojo porque tus amigos te ganaron.

Ganas de empezar

Alegría al recibir premios.

Tristeza por perder el juego.

Diversión por ser el villano.

Nervios porque quiero al siguiente nivel. del juego

Enojo porque tus amigos te ganaron

2- ¿Qué es lo que más te gusta de jugar? Marcá la respuesta que más te identifique.

\*

Compartir con otros.

JLV

LG

AR



Resolver problemas.  
Hacer perder a otros.  
Investigar  
Crear o construir cosas.  
Ganar premios.

3- ¿Te gustaría aprender con videojuegos en las clases de tu escuela? Marcá una opción. \*

Sí, siempre.  
Sí, pero no todas las clases.  
No, no me gustan.  
No, no sé jugar.  
No, no tengo celular.

En lo referido al objetivo específico 3: Reflexionar acerca del valor de las prácticas docentes mediadas por modelos tecnopedagógicos en función del aprendizaje basado en proyectos y el desarrollo de diferentes capacidades, su logro ha sido del 100%.

**Meta 1:** Práctica reflexiva con docentes y directivos acerca de los factores favorecedores y obstaculizadores de prácticas mediadas por un modelo tecnopedagógico, logrado en su totalidad ya que se pudieron detectar como factores favorecedores el entusiasmo y las ganas de perfeccionarse en tanto que como obstaculizadores surgen la brecha digital, internet débil, lo que lleva a pensar en que las actividades puedan ser resueltas a través del celular como soporte.

**Meta 2:** Diálogos e intercambios acerca del valor la educación y de la inclusión digital, específicamente del rol docente en la cultura digital, cumplida en un 100%.

**En lo que respecta al objetivo específico 4** Difundir las propuestas elaboradas por los docentes y validarlas con estudiantes de segundo y tercer ciclo escolaridad primaria, y sus correspondientes metas:

**Meta 1:** Intercambio de propuestas con una grilla de valoración entre los docentes de las diferentes instituciones con el fin de enriquecer las secuencias construidas.

**Meta 2:** Encuestas a los estudiantes de la muestra para validar con el fin de identificar fortalezas y debilidades de los proyectos.

Se llevarán a cabo en las correspondientes escuelas una vez finalizada la aplicación de las propuestas gamificadoras, en los meses de mayo y junio del corriente año.

#### Actividades

En la grilla que se presenta a continuación, se expresan las actividades realizadas mes a mes.

Mes	Actividades
<b>Agosto 2023</b>	Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.  Realización de un encuentro mensual entre extensionistas y directivos para valora el proceso, analizarlo y realizar ajustes de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto extensión  Producción y/o selección de materiales para cinco instancias de

JLV

LG

AR





	<p>actualización en servicio con modalidad de aula invertida.</p> <p>Construcción una propuesta virtual de capacitación destinada al personal docente de las escuelas involucradas que se alojará en la plataforma virtual Desarrollo de un taller mensual, tanto presencial como encuentros virtuales sincrónicos y por WhatsApp destinado a: aclarar dudas, intercambiar experiencias y transformar o proponer nuevas estrategias de aula.</p> <p>Construcción colaborativa proyectos gamificados destinadas al desarrollo de la competencia ortográfica favorecedora de capacidades como la de lectura y escritura. Mediación a través del aula virtual de la Fed.</p>
<b>Setiembre 2023</b>	<p>Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.</p> <p>Realización de un encuentro mensual entre extensionistas y directivos para valora el proceso, analizarlo y realizar ajustes de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto extensión</p> <p>Producción y/o selección de materiales para cinco instancias de actualización en servicio con modalidad de aula invertida.</p> <p>Construcción una propuesta virtual de capacitación destinada al personal docente de las escuelas involucradas que se alojará en la plataforma virtual. Desarrollo de un taller mensual, tanto presencial como encuentros virtuales sincrónicos y por WhatsApp destinado a: aclarar dudas, intercambiar experiencias y transformar o proponer nuevas estrategias de aula.</p> <p>Confección de test para diagnosticar la competencia ortográfica de sus estudiantes con las grillas de tabulación correspondientes</p> <p>Construcción colaborativa proyectos gamificados destinadas al desarrollo de la competencia ortográfica favorecedora de capacidades como la de lectura y escritura. Mediación a través del aula virtual de la Fed.</p>
<b>Octubre 2023</b>	<p>Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.</p> <p>Realización de un encuentro mensual entre extensionistas y directivos para valora el proceso, analizarlo y realizar ajustes de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto extensión</p> <p>Encuentros en Palmira, Potrerillos y Capital.</p> <p>Producción y/o selección de materiales para cinco instancias de actualización en servicio con modalidad de aula invertida.</p> <p>Construcción una propuesta virtual de capacitación destinada al personal docente de las escuelas involucradas que se alojará en la plataforma virtual Desarrollo de un taller mensual, tanto presencial como encuentros virtuales sincrónicos y por whatsapp destinado a: aclarar dudas, intercambiar experiencias y transformar o proponer nuevas estrategias de aula.</p> <p>Confección de test para diagnosticar la competencia ortográfica de sus estudiantes con las grillas de tabulación correspondientes</p> <p>Elaboración de encuestas para conocer las inquietudes, preferencias y</p>

JLV

LG

AR



	<p>gustos en videojuegos de sus estudiantes.</p> <p>Determinar qué tipo de jugadores son prioritariamente sus estudiantes para construir una propuesta que dé respuesta las diferentes motivaciones de los jugadores/ras.</p> <p>Construcción colaborativa proyectos gamificados destinadas al desarrollo de la competencia ortográfica favorecedora de capacidades como la de lectura y escritura. Mediación a través del aula virtual de la Fed.</p>
<p><b>Noviembre 2023</b></p>	<p>Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.</p> <p>Realización de un encuentro mensual entre extensionistas y directivos para valora el proceso, analizarlo y realizar ajustes de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto extensión.</p> <p>Producción y/o selección de materiales para cinco instancias de actualización en servicio con modalidad de aula invertida.</p> <p>Desarrollo de un taller mensual, tanto presencial como encuentros virtuales sincrónicos y por WhatsApp destinado a: aclarar dudas, intercambiar experiencias y transformar o proponer nuevas estrategias de aula.</p> <p>Confeción de test para diagnosticar la competencia ortográfica de sus estudiantes con las grillas de tabulación correspondientes</p> <p>Elaboración de encuestas para conocer las inquietudes, preferencias y gustos en videojuegos de sus estudiantes.</p> <p>Determinar qué tipo de jugadores son prioritariamente sus estudiantes para construir una propuesta que dé respuesta las diferentes motivaciones de los jugadores/ras.</p> <p>Construcción colaborativa proyectos gamificados destinadas al desarrollo de la competencia ortográfica favorecedora de capacidades como la de lectura y escritura. Mediación a través del aula virtual de la Fed.</p> <p>Redacción de un informe de las fortalezas y debilidades de las propuestas, las intervenciones y los resultados, así como de las valoraciones de los docentes y los directivos de las propuestas gamificadas</p>
<p><b>Diciembre 2023</b></p>	<p>Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.</p> <p>Realización de un encuentro mensual entre extensionistas y directivos para valora el proceso, analizarlo y realizar ajustes de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto extensión</p> <p>Encuentros en Palmira, Potrerillos y Capital.</p> <p>Desarrollo de un taller mensual, tanto presencial como encuentros virtuales sincrónicos y por WhatsApp destinado a: aclarar dudas, intercambiar experiencias y transformar o proponer nuevas estrategias de aula.</p> <p>Redacción de un informe de las fortalezas y debilidades de las propuestas, las intervenciones y los resultados, así como de las valoraciones de los docentes y los directivos de las propuestas gamificadas</p>

JLV

LG

AR



<b>Febrero 2024</b>	<p>Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.</p> <p>Encuentros en Palmira, Potrerillos y Capital.</p> <p>Redacción de un informe de las fortalezas y debilidades de las propuestas, las intervenciones y los resultados, así como de las valoraciones de los docentes y los directivos de las propuestas gamificadas</p>
<b>Marzo 2024</b>	<p>Formación continua del equipo de trabajo de extensionistas en reuniones de trabajo.</p> <p>Realización de un encuentro mensual entre extensionistas y directivos para valora el proceso, analizarlo y realizar ajustes de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto extensión</p> <p>Redacción de un informe de las fortalezas y debilidades de las propuestas, las intervenciones y los resultados, así como de las valoraciones de los docentes y los directivos de las propuestas gamificadas</p> <p>Aplicación en un grupo de estudiantes las propuestas gamificadas para el desarrollo de la ortografía.</p> <p>Cierre del proyecto.</p>
<b>Abril 2024</b>	<p>Cierre del proyecto.</p> <p>Publicación de los resultados.</p>

#### **Dificultades encontradas**

Se suspendieron y se postergaron algunos talleres y encuentros por problemas emergentes de tipo climático o por dificultades que se presentaron en las instituciones, a modo de ejemplo, en la escuela de Potrerillos hubo dificultades con la cisterna y se suspendieron las actividades, pero se compensaron las actividades con encuentros virtuales y tareas asincrónicas.

#### **Logros alcanzados**

Evaluación positiva de la propuesta por el 100% de los docentes y directivos participantes del proyecto. Elaboración de un proyecto, por escuela participante publicado en el aula virtual y en las redes sociales creadas para tal fin.

#### **Conclusiones finales**

A lo largo de este proyecto de extensión se ha evidenciado el interés por conformar un espacio de construcción compartida de saberes en el cual “**haciendo con el lenguaje**” los actores involucrados tomen conciencia de la importancia del rol docente como factor de cambio social e internalicen que el desarrollo de la **competencia comunicativa y, en especial, de la competencia ortográfica** en la escuela primaria constituye una herramienta “esencial” para la lograr una interacción clara y precisa y sostener la unidad lingüística del idioma.

Para ello, se le proporcionaron a los docentes de las escuelas participantes herramientas tecnopedagógicas que les permitieron comprometerse con el aprendizaje a través de experiencias que enriquecieron y profundizaron sus saberes, tanto disciplinares como tecnológicos y pedagógicos, permitiendo que sean docentes renovados y cercanos a las necesidades de sus estudiantes. Estos como merecedores de una educación que proactiva y, predominantemente, prospectiva.

El tipo de relación pedagógica que impone aprender a enseñar ortografía teniendo en cuenta los intereses de los destinatarios en un Entorno Virtual de Aprendizaje con propuestas gamificadas. dio lugar al despliegue de estrategias variadas de vinculación con los estudiantes en las que adhiriendo a los propuesto por Prieto Castillo (2013)

JLV

LG

AR

Agregar valor pedagógico significa producir materiales ricos en texto y contexto, en sugerencias de aprendizaje, en personalización, en comunicación de experiencias, en posibilidades de reconocimiento de la propia situación, en aproximaciones al contexto inmediato y al más general, en recuperación de la memoria, en esperanza, en construcción de futuro, en diálogo, en encuentro, en alegría y fuerza expresiva.

Por otra parte, la producción de secuencias gamificadas en cada una de las escuelas que participaron del proyecto es la muestra cabal de lo exitoso del mismo; en la que los estudiantes experimentaron un aprendizaje disruptivo ya que aprendieron jugando, y esta experiencia a la vez, desafía al equipo de extensión a seguir en el camino de las pedagogías emergentes.

### Bibliografía

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. págs. 13-32.
- Almaguer Luaiza, C. B. (2009). La lectura y las diferencias entre entender, comprender e interpretar. (A. A. Lectura, Ed.) La Lectura. Publicación en línea, 13(11).
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer del aula. Buenos Aires. Grupo Editor.
- Anijovich, R. & Cappelletti, G. (2017). La evaluación como oportunidad. Paidós.
- Asizpún, A.M., Boullón, M. Dudok, M. y otros (2013) Enfoque Neurolingüístico en los trastornos del lenguaje infantil. Semiología, evaluación y terapéutica aplicada. Buenos Aires. Librería Akadia Editorial.
- Ausubel, D., Novak., J. D. y Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas
- Ayuste, A., Gros, B., Valdivieso, S., y García, L. (2012). Sociedad del conocimiento. Perspectiva pedagógica. In Sociedad del conocimiento y educación (pp. 17-40). UNED.
- Brito, A., & Finocchio, S. (2009). (Enseñar a) leer y escribir, en presente y a futuro. Entrevista a Anne Marie Chartier. Propuesta Educativa (32), 65-71.
- Camps, A. & Zayas, F. (coords.) (2006) Secuencias didácticas para aprender gramática. Serie Didáctica de la Lengua y la Literatura, Ed. Graó, Barcelona.
- Cobo, C. (2016). La Innovación Pendiente.: Reflexiones (y Provocaciones)
- Contreras Espinosa, R. y Eguia, J.L. (editores) (2017): Experiencias de gamificación en aulas.
- InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Ins
- Díaz Barriga, A.F. y Hernández, R.G. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. 2ªed. México, Mc Graw Hill
- Elizondo Moreno, A., Rodríguez Rodríguez, J.V. y Rodríguez Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. Cuaderno de Pedagogía Universitaria Vol. 15 / no. 29 / enero-junio 2018 / República Dominicana / PUCMM  
file:///C:/Users/MI%20EQUIPO/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEmocionEnElAprendizaje-6855114.p df
- Escalante, B. (s.f.). La letra con canto entra [Conferencia]. Lugar desconocido.
- Karbaum Padilla, G. (2018) Narrativas social media y el prosumidor mediático.

JLV

LG

AR

- Correspondencias & Análisis*, 8, 219-238. <https://doi.org/10.24265/cian.2018.n8.11>
- López, M.I. & Miranda, I.G (2019). Modelo discursivo multidimensional. Documento de cátedra.
  - Facultad de Educación. UNCuyo
  - Marcelo, C. (2001). Aprender a enseñar para la sociedad del conocimiento. *Revista Complutense de Educación*, 12(2), 531-593.
  - Miranda, I. G., & López, M. I. (2015). Mediación Pedagógica de la Ortografía. Mendoza: Facultad de Educación. Informe de investigación. Disponible en: <https://es.calameo.com/books/005996635d18cbceacb5b>
  - Mishra, P., y Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), 1017-1054.
  - Montero, L. (2017). La relación entre la teoría y la práctica en la formación del Profesorado, en Colén, M.T. (coord.). *Retos y certezas sobre la construcción del conocimiento práctico en la formación de maestros*, (60-76). Barcelona: Octaedro.
  - Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a distancia (RED)*.
  - Ozollo, F. Leo, V. A. (2018) *Hacia una pedagogía emergente y disruptiva: la caída de los muros en la cultura digital informe final*. Informe final de investigación. Recuperado de: <https://es.calameo.com/books/00164526038399d7f3b54>
  - Ozollo, F., y Papparini, C. (2020). Pedagogizar la tecnología en tiempos de aislamiento. Saberes y prácticas. *Revista de Filosofía y Educación*, 5(1), 1-15.
  - Prieto Castillo, D. et al. (2013). Entrevista a Daniel Prieto Castillo: En torno a la palabra en la práctica de la educomunicación. *Aularia*, 2(2) Julio. pp: 281-287.

**Anexo de registro de actividades:**

A continuación, se presentan fotografías que testifican el trabajo de extensión realizado en las escuelas participantes del proyecto



Instancias de encuentro del equipo de extensión con estudiantes de cuarto grado en la escuela 1-648 Dr. Segundo Llaver

JLV

LG

AR



Momentos de capacitación a los docentes de la escuela 1-430 Cap. de Fragata Carlos A. Negri



Reflexión y análisis de la puesta en marcha del proyecto de extensión con los docentes de las escuelas asociadas.

JLV

LG

AR



Presentación de uno de los juegos logrados en esta propuesta de gamificación de la ortografía.



QR de acceso al juego desarrollado.

**Nota**

El otro juego construido colaborativamente tiene algunas interactividades instrumentales que deben modificarse, seguramente para el encuentro estará listo.

JLV

LG

AR