



# Desde la Rectoría

## Circular Informativa.

Año 3, # 121. 4 al 10 de mayo de 20  
Año 5, # 33. 2 al 6 de octubre de 2017 (2° época)



*"Ten fe ciega no en tu capacidad para el triunfo, sino en el ardor con que lo deseas".*

HORACIO QUIROGA

### Trabajando la motivación 4: el juego

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ocaña, 2009).

El juego tiene gran valor como instrumento de aprendizaje: Lo natural es aprender jugando. Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes. El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes.

La gamificación del aula es una metodología que implica utilizar el funcionamiento y la mecánica del juego en un contexto educativo, aprovechando así sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo. Para ello, se pueden poner en práctica diversas estrategias y utilizar los recursos que pone a nuestra disposición Internet. Las ventajas del aprendizaje basado en juegos son múltiples: la motivación de los alumnos, ayuda al razonamiento y la autonomía, permite el aprendizaje activo, da al alumno el control de su aprendizaje, proporciona información útil al docente, potencia la imaginación

y la creatividad, fomenta las habilidades sociales y contribuye a la alfabetización digital

#### **Siete consejos para gamificar una clase**

1. **Definir un objetivo claro.** Para que la gamificación sea un éxito se debe establecer qué conocimientos o actitudes se quiere que los alumnos adquieran o practiquen mediante el juego. Puede ser una asignatura completa, los contenidos de un trimestre o un tema concreto que se les resiste. También se puede tener como fin potenciar ciertos comportamientos, desarrollar ciertas destrezas o competencias. En cualquier caso, es importante definir el objetivo antes de comenzar a diseñar el juego.

2. **Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego.** El paso decisivo para aplicar la gamificación es ser capaz de plasmar el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida. Se puede comenzar por una opción sencilla (en muchas ocasiones, las más eficaces y motivadoras) y, por ejemplo, inspirarse en algún juego tradicional que ya se conozca para que la primera prueba sea más fluida, tanto para el profesor como para los estudiantes. El trivial, la oca o cualquier juego de preguntas y respuestas o de emparejar conceptos puede ser una opción perfecta para empezar. También se pueden dar los primeros pasos en la gamificación utilizando juegos educativos como los que se recopilan en Vedoque, Cyberkidz o JueduLand.

3. **Proponer un reto específico.** Una de las preguntas esenciales cuando se encara por primera vez un juego es: "¿Qué tenemos que conseguir?". Igual que el docente debe tener claro el objetivo didáctico del juego, los alumnos deben estar al tanto de cuál es el obje-

### Esta Semana

#### **Lunes 02 de octubre:**

Horario de orientación de clase.  
1 hora: Orientación de clase: Planeación de octubre  
clases de 45 minutos  
9 a.m. proyecto de vida con 11º2 (Aula 234, Resp: Flor Ángela)  
Inducción electricidad a estudiantes 8º

#### **Martes 03 de octubre:**

Horario normal  
Cierre de Master  
Capacitación a mediadores de la mañana  
9 a.m. proyecto de vida con 11º3 (Aula 234, Resp: Flor Ángela)  
1 p.m. Capacitación a docentes de 9º y 10º (Fundación Sanar)  
4 p.m. Capacitación a mediadores 5º

#### **Miércoles 04 de octubre:**

Horario normal  
6:30 Habilidades para la vida a padres de familia  
8 a.m. Inicia Auditoría ICONTEC  
8:30 a.m. Coordinador Jorge en reunión SENA  
9 a.m. proyecto de vida con 11º1 (Aula 234, Resp: Flor Ángela)  
9 a.m. Habilidades para la vida en 4º5  
11:30 a.m. Reunión líderes de áreas SER+I (I.E. Isolda)  
Inducción ecología y comercio a estudiantes 8º  
2 p.m. Funciones ejecutivas con grupo focal 9º  
4 p.m. taller mediadores 9º, 10º y 11º

#### **Jueves 05 de octubre:**

Horario normal  
Auditoría ICONTEC  
9 a.m. proyecto de vida con 11º4 (Aula 234, Resp: Flor Ángela)  
10 a.m. Olimpiadas de matemáticas (I.E. San José)  
1 p.m. Taller con 9º2  
2 p.m. comité académico SER+I

#### **Viernes 06 de octubre:**

Jornada recreativa en sede San Francisco  
Entrega informes grupos pendientes:  
6:30 a 9:30 jornada de la mañana: entrega de informe y aplicación de encuesta  
4º grado en clases normales  
10 a.m. Comisiones de promoción 6º, 7º y 8º  
10 a.m. Reunión rectores con metodologías flexibles.  
11:30 a.m. Cierre auditoría Calidad ICONTEC  
Todos los grupos de la media entregan informes a partir de la 1 p.m. (No hay jornada única)  
Todos los docentes de la tarde cumplen jornada de 1 a 7 p.m.  
1 p.m. a 4 p.m. Entrega de Informes  
4:30 Comisiones de evaluación

#### **PROYECTANDONOS:**

✓ 9 al 13 de octubre: semana de desarrollo institucional:  
6:30 a.m. Capacitación en la Felipe De Restrepo.  
11 a.m. Trabajo institucional  
1 p.m. Reposición tiempo de paro con estudiantes.

#### **Para Resaltar:**

- ✓ **DE CUMPLEAÑOS.** Esta semana estará festejando cumpleaños el profesor RAUL ALBERTO ARREDONDO (2 de octubre). También lo hará nuestro excompañero ALBERTO DE JESÚS VÁSQUEZ. (7 de octubre) para ambos compañeros deseamos un día lleno de alegría, amor y mucha felicidad en unión de sus familias y allegados.
- ✓ **RECONOCIMIENTO 1:** Excelente la TERTULIA LITERARIA liderada por RAFAELA VEGA. Un espacio donde nuestros estudiantes mostraron sus dotes literarias en un ambiente de acogimiento y respeto. Se vale repetir.
- ✓ **RECONOCIMIENTO 2:** Para el grupo de estudiantes que estuvieron amenizando la tertulia con sus intervenciones musicales y poéticas.
- ✓ **RECONOCIMIENTO 3:** Para GERSON DÍAZ y el grupo de estudiantes que estuvieron en la realización del "Canelazo". TAMBIEN SE VALE REPETIR.
- ✓ **RECONOCIMIENTO 4:** Para los docentes y directivos que hicieron presencia en la tertulia, incluso más allá de la jornada laboral.
- ✓ **RECONOCIMIENTO 5:** Para el profesor FELIPE SÁNCHEZ quien hizo presencia en el foro municipal ambiental proyectando nuestra especialidad en gestión ambiental.
- ✓ **RECONOCIMIENTO 6:** Para nuestros estudiantes de la especialidad de Gestión ambiental quienes participaron en la actividad de siembra y apadrinamiento de árboles desarrollada el sábado 30 de septiembre. Además esperaron con paciencia y mucho orden desde las 8 a.m. hasta las 11 a.m.

tivo lúdico del juego y qué tienen que hacer para lograrlo. A veces se tiende a complicar los juegos hasta tal punto que se diluye el destino final de los mismos. Es importante centrarse en un reto concreto y motivador, explicárselo a los alumnos y tenerlo siempre presente antes, durante y tras el desarrollo del juego, para analizar cómo ha sido la experiencia, detectar aciertos y errores y aprender para la próxima sesión.

**4. Establecer unas normas del juego.** Las reglas sirven para reforzar el objetivo del juego, pero también evitan que el caos se apodere del desarrollo del mismo, delimitan comportamientos, promueven una competición limpia o facilitan ciertos acontecimientos o encrucijadas que puedan interesarte. Deben crearse unas normas concisas, revisarlas una a una con los alumnos para que estén claras y observar siempre su cumplimiento por parte de todos los participantes en el juego.

**5. Crear un sistema de recompensas (badges).** La recompensa es parte fundamental del juego. De hecho, hay sistemas de gamificación que se basan únicamente en establecer puntuaciones o premios que se aplican en el desarrollo tradicional de la clase y que sirven para valorar la adquisición de contenidos pero también los comportamientos, la capacidad de trabajo en equipo, la participación en el aula, los trabajos extra... Hay sistemas online como ClassCraft u OpenBadges que permiten establecer puntuaciones y premios a ciertos logros obtenidos. Se puede optar por estos o por un sistema de puntuación tradicional que debe resultar claro y estar accesible o visible en el aula para mantener la motivación.

**6. Proponer una competición motivante.** La gamificación debe ser social e incluir una sana competencia como parte indispensable del juego. No es necesario el enfrentamiento directo e individual, se puede optar por juegos cooperativos en los que los participantes tendrán que colaborar y aportar de diversas maneras para lograr la recompensa final. Pero incluso en ese caso habrá cierta competencia por participar, ayudarse unos a otros, resolver el siguiente paso, alcanzar el logro antes que el resto de compañeros o mejorar las puntuaciones propias.

**7. Establecer niveles de dificultad creciente.** El funcionamiento de un juego se basa en el equilibrio entre la dificultad de un reto y la satisfacción que se obtiene al superarlo. Por eso, conforme el alumno avanza y practica, el nivel de dificultad debe ir en aumento para adaptarse al dominio que ha ido adquiriendo. De este modo se mantendrá la tensión reto-superación y, por lo tanto, la motivación del estudiante para seguir jugando y superándose. Como en los pasos anteriores, la experiencia que se vaya adquiriendo en la gamificación ayudará al docente a delimitar mejor los niveles, atendiendo al uso que se haga del juego y los resultados obtenidos.

Fuentes:

[http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/17sept\\_NdP\\_El-aprendizaje-basado-en-juegos.pdf](http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/09/17sept_NdP_El-aprendizaje-basado-en-juegos.pdf)

<http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>