

Instituto

Escuela Normal Superior “Mariano Moreno” - escuelanormaluruguay1114@yahoo.com.ar

Equipo

Coordinadora: Bourdetta, Viviana

Docentes Investigadoras: Conte, Esteban - Quinodóz, Carolina - Russo, Ma. Alejandra

Título

Gamificación en la formación docente inicial

Resumen

El presente trabajo se plantea a partir de la necesidad de inquirir sobre las estrategias de enseñanzas en la formación docente inicial con la convicción de que el tradicional proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, razón de ser del sistema educativo formal, se ha visto interpelado por las nuevas generaciones de estudiantes.

Por lo tanto, buscamos analizar la esencia del juego en la enseñanza. A tal efecto, nos centraremos en el análisis del discurso de estudiantes y educadores –del campo de la formación general; del campo de la formación específica y del campo de la práctica-que tienen a su cargo cátedras en esta institución. Hacemos referencia a los docentes de los profesorados de “Educación Técnico Profesional en concurrencia con título de base”, “Educación superior en Ciencias de la Educación”, “Educación Tecnológica” y “Filosofía”. Intentamos explorar y describir un estado de situación, mostrar recurrencias y elementos significativos del discurso de un grupo social cuya función es enseñar, en un contexto atravesado por la presencia de las TIC. Este acercamiento nos permitiría identificar, en el discurso de los docentes, rasgos que interfieren positiva o negativamente en la formación de futuros formadores.

Los docentes en la formación docente inicial enfrentamos al desafío de motivar a un alumnado inmerso en pantallas y al mismo tiempo debemos diseñar actividades centradas en el estudiante para el desarrollo de competencias de un futuro docente. En este contexto, nos planteamos el interrogante: si las estrategias de enseñanza basadas en el juego pueden contribuir al desarrollo de competencias, tanto específicas como transversales, al mismo tiempo, ¿pueden aumentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje?

Buscamos que los resultados de esta investigación sirvan como insumo para cursos, talleres, seminarios, u otra propuesta educativa que fomente la enseñanza, desde la mirada de la gamificación, como elemento significativo en el aprendizaje del conocimiento.