



www.
juanamanso.
edu.ar



LA CREACIÓN DE RECURSOS INTERACTIVOS CON LA HERRAMIENTA H5P





Presentación

Las trayectorias educativas tradicionales se encuentran puestas en jaque. Entre los rasgos de época, existen distintos objetos culturales que resultan valiosos para ser incorporados en nuestras propuestas educativas, ya que presentan modos novedosos de construir conocimiento, de manera potente y significativa. Las narrativas no lineales y la gamificación son algunas de las características que pueden tomar los recursos interactivos y los videojuegos educativos. A lo largo de este curso se abordarán esas temáticas como ejes centrales para fomentar un acercamiento a ellas y a su inclusión en las prácticas educativas, sosteniendo que “abrir puertas a experiencias divergentes puede ser un camino interesante para favorecer itinerarios formativos enriquecedores, personalizados y colectivos que resulten inspiradores para acercar a otros modos de aprender, teniendo en cuenta los escenarios digitales contemporáneos” (Lion y Perosi, 2019).

Objetivos

- Conocer y experimentar acerca del uso y las funcionalidades de la herramienta H5P para la creación de recursos interactivos.
- Explorar y aplicar algunas de las herramientas vinculadas a la producción de videos interactivos y vistas 360°.
- Iniciar la creación de escenarios de ramificaciones que potencien las narrativas no lineales.
- Comprender la potencialidad de la gamificación del contenido curricular.

PREGUNTAS CLAVES

¿Qué potencialidades tiene la herramienta H5P? ¿De qué manera se puede implementar? ¿Cuáles son los tipos de contenido multimediales que se pueden crear con la herramienta H5P? ¿Es una herramienta gratuita? ¿Cómo crear videos interactivos y vistas 360 en H5P? ¿Cómo elaborar escenarios de ramificación en H5P? ¿Qué son las narrativas no lineales? ¿Cuáles son los aportes que tiene la inclusión de videojuegos en una propuesta educativa?



Programa

Clase 1. Recursos interactivos.

H5P: UN PROYECTO DE TRABAJO COLABORATIVO. Acerca de H5P y sus posibles integraciones. Distintas herramientas que ofrece H5P para la creación de recursos educativos. Diseño y producción de videos interactivos y vistas 360° en H5P.

NARRACIÓN NO LINEAL: UN POSIBLE ELEMENTO DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS. Acerca de la narración no lineal. La simulación como estrategia de aprendizaje. Diseño y producción de simulaciones en H5P. La herramienta "Escenarios ramificados".

GAMIFICACIÓN: LA INCLUSIÓN DE VIDEOJUEGOS COMO RECURSO EDUCATIVO. Acerca de la inclusión de los videojuegos en las prácticas educativas. Videojuegos de software libre, gratuitos y privativos. Selección de videojuegos educativos.

Clase 2. Las claves de los expertos.

Entrevista a Javier Di Salvo.

Clase 3. Experiencias compartidas.

Presentación y análisis de experiencias de inclusión de recursos interactivos en las propuestas de enseñanza.

Resumen de puntos clave.

Cierre. ¿Qué aprendimos en este recorrido?



Hoja de ruta

1 Los recursos interactivos	2 Las claves de los expertos	3 Experiencias compartidas	4 Resumen de puntos claves	5 Actividad final
- Acerca de H5P y sus integraciones. - Herramientas H5P para la creación de recursos educativos. - Acerca de la narración no lineal y la simulación como estrategia de aprendizaje. - La inclusión de videojuegos como recurso educativo. - Lecturas. - Actividad 1.	- Entrevista a Javier Di Salvo. - Cuenta brevemente cómo incluye actividades interactivas en el aula y cuáles son las respuestas de sus estudiantes. - Habla sobre la inclusión de videojuegos en el aula y cuáles son sus ventajas. - Actividad 2.	- Videojuegos en el aula. - Videojuegos para aprender historia. - Una docente se convierte en personaje de sus cuentos - Actividad 3.	- Síntesis de saberes construidos. - Versión descargable del curso.	Se realiza una vez finalizado el recorrido por todos los contenidos. Es individual y obligatoria. Se trata de un cuestionario con preguntas de tipo verdadero o falso o multiple choice, en las que se debe indicar la o las respuestas correctas. Disponés de 3 intentos y aprobás con el 60% de las respuestas correctas.

LA CREACIÓN DE RECURSOS INTERACTIVOS CON LA HERRAMIENTA H5P

JUANA MANSO
- PLAN FEDERAL -

Recomendaciones

Te presentamos algunos de consejos que podrás poner en práctica a lo largo del curso y que, seguramente, te serán de utilidad.

Antes de comenzar:

- Administrá el tiempo que le vas a dedicar al curso.
- Armá una agenda semanal: creá tu propio cronograma (que puede incluir solo los horarios de estudio o todas tus actividades diarias).
- Utilizá herramientas que pueden ayudarte a recordar las tareas (calendario, anotaciones, alarmas, recordatorios, etc).
- Definí metas por alcanzar cada día (completar un módulo, resolver una actividad, etc.).
- Establecé una rutina. Por ejemplo: ingresar al curso en un determinado horario cada día, completar un módulo y luego tomar un recreo, dedicar tiempo a la ejercitación, etc.



- Buscá el equilibrio: un buen desempeño tiene relación directa con la dedicación, siempre teniendo en cuenta ciertos límites. Pasar todo el día sentado estudiando y sin ninguna pausa tampoco es saludable. Nuestro cerebro logra plena concentración durante determinados períodos de tiempo, luego el nivel de atención disminuye. Por ello, un recreo es reparador.

Al momento de realizar el curso:

- Buscá un espacio cómodo y bien iluminado.
- Elegí un momento de tranquilidad para realizar las actividades con concentración.
- Reducí al máximo las posibles distracciones: apagá la tele, silenciá las notificaciones del celular, cerrá pestañas del navegador que no utilices, realizá una actividad por vez.
- Explorá el campus antes de comenzar con los contenidos.
- Leé la bibliografía e ingresá en todos los recursos disponibles en cada sección antes de realizar las actividades y la evaluación final.
- Descargá los documentos disponibles.
- Realizá ejercicios: poner en práctica los contenidos del curso te permitirá comprobar lo que aprendiste e identificar los puntos que necesitás revisar. Y es una oportunidad para mejorar tu aprendizaje y trasladarlo a tu vida personal o laboral.

Para finalizar:

- Elegí aprender cosas nuevas cada día siempre que sea posible.
- Desarrollá la automotivación: la voluntad y la iniciativa son dos características fundamentales para seguir aprendiendo y alcanzar nuestras metas.
- No tengas miedo de equivocarte: si algo falla, animate y tratá de cambiar, pero nunca te rindas. ¡Creé en vos y en tu conocimiento!



Clase 1:

Introducción

A lo largo de esta clase trabajaremos en la importancia de la inclusión de recursos interactivos en nuestras planificaciones didácticas. Para eso, presentaremos la herramienta de H5P y las distintas opciones que esta plataforma propone. Se abordarán también los pasos a seguir para la creación de recursos.

Se presentará, también, la noción de narrativas no lineales, ejemplificando con casos de simulación y armado de árboles de ramificaciones. A su vez, se trabajará sobre el concepto de gamificación de los contenidos como una de las características de los recursos interactivos. Finalmente, se presentan algunos aportes en torno a la inclusión de los videojuegos en las propuestas educativas facilitando otros modos de aprender que contemplan los escenarios digitales contemporáneos.

1. H5P: UN PROYECTO DE TRABAJO COLABORATIVO

Acerca de H5P

H5P es una herramienta gratuita y abierta que se encuentra disponible en las aulas virtuales de la Plataforma Federal Juana Manso. Permite crear contenido interactivo, compartirlo, reutilizarlo y modificarlo en cualquier momento. Cuando los contenidos son creados desde la plataforma de H5P son considerados "públicos", de forma tal que cualquier usuario o usuaria puede reutilizarlos y/o modificarlos. A su vez, H5P brinda diferentes opciones para enriquecer los recursos que incluimos en nuestras propuestas educativas.



Las producciones pueden adaptarse de una manera sencilla a las planificaciones didácticas. Las TIC son consideradas "herramientas cognitivas" (Jonassen y Carr, 1998; Jonassen 2006; Lajoie, 2000, en Coll, 2008), permiten que los y las estudiantes puedan presentar y representar de diversas maneras el conocimiento y la reflexión.



Características de H5P:

- **Multiplataforma.** Se puede utilizar en dispositivos móviles, notebooks, netbooks o tablets y con cualquier sistema operativo.
- **Software libre.** Los contenidos generados en H5P pueden ser modificados accediendo a su código fuente y de esta manera personalizarlos bajo tus preferencias ya que su licencia es MIT. Esta licencia es de software libre permisiva, impone muy pocas limitaciones, y permite reutilizar y modificar el código de la aplicación.
- **Acceso.** Se puede utilizar desde el interior de tu aula virtual en Moodle o mediante el registro de usuario en el sitio web <http://www.h5p.org>.
- **Contenido integrado.** Puede embeberse en cualquier plataforma que admita contenido integrado (iframes), por ejemplo, en Canvas, Moodle, Wordpress o Drupal.

Creación de recursos con H5P

H5P nos permite crear diversos recursos educativos digitales tales como videos interactivos, vistas 360°, creación de imágenes yuxtapuestas, preguntas de opción múltiple, ejercicios de arrastre, textos lacunares, dictados, juegos de memoria en los que puede incluirse audios, esquemas de información, encuestas, collages, líneas de tiempo y sopa de letras, entre otros.

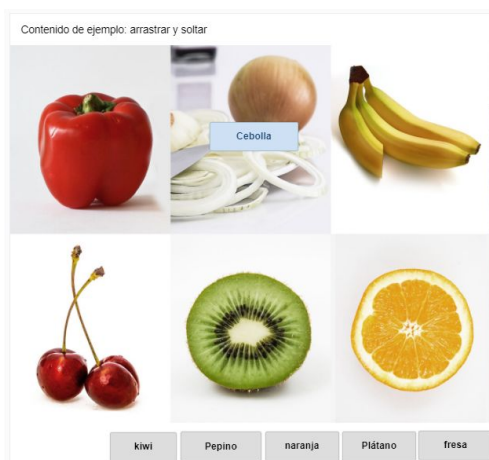
¡Exploremos algunas de las posibilidades que ofrece H5P para la creación de recursos!

¡Atención! Si bien el sitio de H5P está en inglés, y por el momento no cuenta con una versión en español, te sugerimos que al acceder a la página permitas al navegador traducir el contenido al español. Si utilizás Google Chrome desde tu computadora, en la parte superior se te va a abrir directamente la posibilidad de traducir la página web desde otro idioma, debés hacer clic en "Traducir" y Chrome traducirá automáticamente la página web en ese momento.



- Herramienta **"Arrastrar y soltar"**.

Permite asociar dos o más elementos, estableciendo conexiones conceptuales de forma visual.



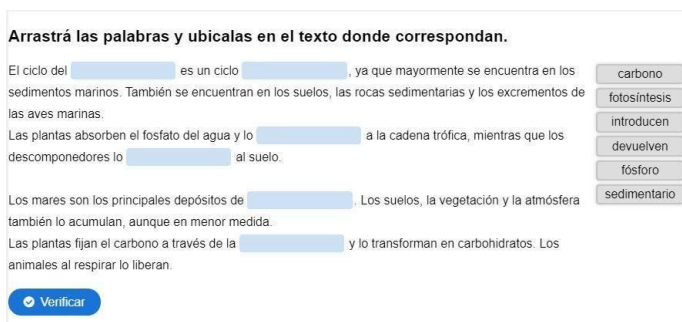
En el siguiente ejemplo se muestran las posibilidades de esta herramienta, donde las asociaciones se establecen de forma visual. Si bien el ejemplo es sencillo, la herramienta es interesante porque ofrece una retroalimentación inmediata y puede utilizarse para actividades de conocimiento tópico que requieran información visual, por ejemplo, las partes de una célula, los órganos del cuerpo humano o los países en un mapa.

¡Accedé al ejemplo!

<https://h5p.org/drag-and-drop>

- Herramienta **"Arrastrar las palabras"**.

Permite arrastrar una palabra a los blancos para completar la oración.



El siguiente ejemplo va en línea con el anterior. Muestra las posibilidades de la herramienta, donde las oraciones están incompletas y hay que arrastrar los conceptos faltantes. Si bien el ejemplo es sencillo, la herramienta es interesante

porque ofrece una retroalimentación inmediata y puede utilizarse para actividades de conocimiento tópico, por ejemplo, el trabajo de capitales, de fenómenos históricos o de operaciones algebraicas, entre otras.

¡Accedé al ejemplo!



<https://h5p.org/drag-the-words>

- Herramienta **"Yuxtaposición de imágenes"**.



Permite la superposición de dos imágenes para compararlas al deslizar el mouse.

En el siguiente ejemplo podemos ver el caso de una misma ciudad antes y después de un fenómeno natural, como una inundación. Al mover el mouse podemos ir viendo cómo fue el impacto

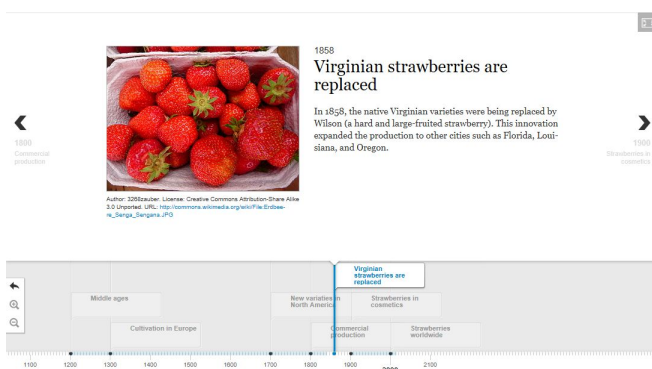
del agua en la ciudad.

¡Accedé al ejemplo!

<https://h5p.org/image-juxtaposition>

- Herramienta **"Línea de tiempo"**.

Permite la inclusión de imágenes en la cronología.



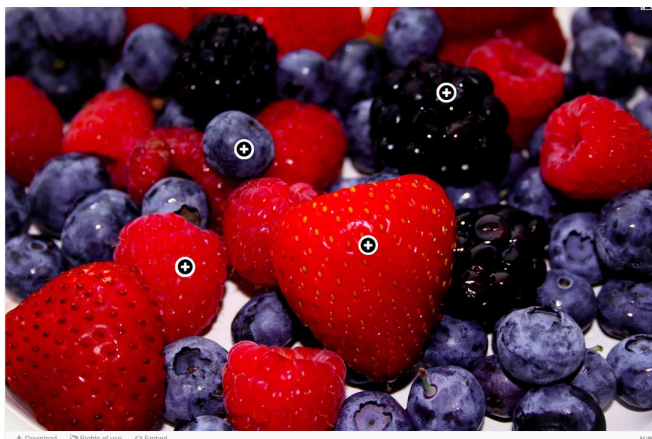
En el siguiente ejemplo podemos ver una línea de tiempo enriquecida por múltiples recursos, imágenes, textos y links.

¡Accedé al ejemplo!

<https://h5p.org/timeline>

- Herramienta **"Imágenes con interacciones"**.

Permite la creación de una imagen interactiva con capas de información adicional.



En el siguiente ejemplo podemos ver distintas interacciones en la imagen principal a la que podemos sumarle múltiples recursos que permitan profundizar en el contenido de la imagen principal.

¡Accedé al ejemplo!

<https://h5p.org/image-hotspots>

Ahora bien, profundicemos sobre dos de las herramientas que ofrece H5P para el diseño y la producción de recursos digitales: los videos interactivos y las vistas 360°.

La herramienta “Videos interactivos” de H5P

Los videos interactivos son un buen recurso para enriquecer videos propios o videos disponibles en la web, generando capas de información que adicionen y profundicen el contenido. Las capas de información pueden ser con imágenes, tablas, texto y enlaces externos, o incluir autoevaluaciones del tipo selección múltiple, verdadero/falso, rellenar espacios en blanco, arrastrar y soltar, con los que el y la estudiante puede interactuar en un momento dado, durante la reproducción del video.

¡Accedé a un ejemplo!

<https://h5p.org/interactive-video>

En este ejemplo podemos ver una receta, cómo se van desplegando distintas interacciones y tipos de ejercicios sobre los ingredientes. En el caso de responder de manera incorrecta, nos invita a volver a ver el video. Allí, encontramos ejercicios de opción múltiple, de elección de las palabras correctas, de escritura de las palabras que faltan, de arrastre de imágenes y luego un resumen para escoger las ideas centrales del video. A continuación, compartimos un tutorial en donde encontrarás



los primeros pasos que tenés que dar para la creación de videos interactivos a través de la Plataforma Federal Juana Manso.

- Ingresá a tu aula virtual en la plataforma Juana Manso y activá la edición del curso.
- Hacé clic en "Añadir una actividad o un recurso", la primera posibilidad que aparece es la de utilizar un recurso de H5P.
- Allí podés embeber un recurso de la página de H5P genérica o utilizar los que se encuentran incrustados en esta licencia. Para eso, hacé clic en "Seleccionar tipo de contenido" y seleccioná la opción "Video interactivo". Finalmente, hacé clic en "Usar".
- Pensá un título y copió un link. Otra opción: subí un vídeo desde tu computadora.
- También, podés generar una breve descripción del video y elegir un período de tiempo del mismo. Debajo del video encontrás el botón "Editar derechos de autor". Allí, completá los datos correspondientes. Pasá al siguiente paso, "Añadir interacciones".
- Una vez cargado el video, encontrarás un menú con distintas herramientas. Podés utilizar las opciones: creación de tablas, incorporación de hipervínculos y generación de cuestionarios de verdadero o falso, entre otras. Tenés la opción de seleccionar el período de tiempo donde querés que suceda cada una de las opciones.
- También, podés generar de manera opcional una actividad de síntesis, con retroalimentación inmediata.
- Por último, seleccioná la opción "Guardar y regresar al curso", una vez que terminaste la edición del material.
- ¡Listo! Ya creaste un video interactivo.

Podés ver un video explicativo cliqueando el siguiente [link](#).



La herramienta “**Vistas 360°**” de H5P

Las imágenes 360° pueden enriquecerse con explicaciones, videos, sonidos y preguntas interactivas. Las imágenes crean escenas que también se pueden vincular entre sí para dar al usuario la impresión de moverse entre entornos.

¡Accedé al ejemplo!

<https://h5p.org/virtual-tour-360>

En este ejemplo se puede tener una vista 360° de un teatro romano. Dentro de las interacciones se encuentran imágenes específicas sobre distintas piezas, que se amplían en capas de información con texto, videos e imágenes. A continuación, compartimos un tutorial en donde encontrarás los primeros pasos que tenés que dar para la creación de recursos en vistas 360° a través de la Plataforma Federal Juana Manso.

- Ingresá a tu aula virtual en la plataforma Juana Manso y activá la edición del curso.
- Hacé clic en “Añadir una actividad o un recurso”, la primera posibilidad que aparece es la de utilizar un recurso de H5P.
- Allí, podés embeber un recurso de la página de H5P genérica o utilizar los recursos que se encuentran incrustados en esta licencia. Para eso, hacé clic en “Seleccionar tipo de contenido” y seleccioná la opción “Virtual tour 360°”. Finalmente, hacé clic en “usar”.
- Pensá un título y hacé clic en “nueva escena”.
- Allí, podés elegir si querés crear una imagen 360 o una imagen estática. Seleccioná el título de la escena, escribí una descripción de la misma, identificá los botones que querés utilizar y elegí un fondo. Si querés, podés incluir sonido. Volvé hacia arriba a la derecha para guardar el material.
- Si querés, podés agregar interacciones con retroalimentación de texto, sonido, imagen, videos y más escenas.



- También, podés agregar un punto de partida a la imagen que inicia el recorrido.
- Por último, seleccioná la opción “Guardar y regresar al curso”, una vez que terminaste la edición del material.
- ¡Listo! Ya creaste una imagen 360°.

Podés ver un video explicativo cliqueando el siguiente [link](#).

2. NARRACIÓN NO LINEAL: UN POSIBLE ELEMENTO DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS

Acerca de la narración no lineal

La narración no lineal es un elemento que se diseña para reaccionar a la aportación de su receptor, de allí su característica de interactiva. La narrativa no lineal posee componentes que resultan sumamente interesantes a la hora de crear un recurso, o bien seleccionarlo para su inclusión en una propuesta de enseñanza y de aprendizaje.

Asistimos a un momento donde las tecnologías y la producción audiovisual han generado nuevos lenguajes y formas de creación y representación del conocimiento.

Las maneras de construcción de relatos han dejado de presentar una estructura lineal, donde podía distinguirse de manera diferenciada el comienzo, el nudo y el desenlace, sino que podemos hablar de narrativas no lineales o incluso de narrativas transmedia.

La tecnología es más que un recurso externo, genera transformaciones en la conciencia de los sujetos, nuestros estudiantes. Con ello se generan nuevas formas de comunicación, con distintas posibilidades de interacción producto de la inclusión de las redes sociales en escena.

La narración no lineal adquiere otras características como:

- **Colaboración**, entre distintos usuarios que se encuentran y complementan en la construcción de la narración. A su vez, la inclusión de redes sociales permite



la retroalimentación a través de las menciones, generando entornos de colaboración.

- **Transmedia**, posibilita la convergencia de múltiples lenguajes y plataformas.
- **Efímera**, las redes sociales permiten que los relatos se desvanezcan en un tiempo muy corto, tal como sucede cuando subimos una historia en Instagram, Snapchat y/o Whatsapp.
- **Ubicua**, puede narrarse en cualquier momento y lugar.



Actualmente se habla de usuarios prosumidores quienes se ubican a la vez como consumidores y productores de contenido.

Desde este contexto, la educación y los procesos de enseñanza y de aprendizaje no pueden estar ajenos a la mirada identitaria de los nuevos sujetos y del conocimiento que tienen en estos modos de narrar.

Debemos usar las distintas tecnologías de forma innovadora para fomentar el trabajo colaborativo y reflexivo.

La simulación como estrategia de aprendizaje



Las simulaciones promueven experiencias de aprendizaje vinculadas con la posibilidad de resolver problemas genuinos y relevantes de nuestro entorno, en un contexto cuidado. Uno de los grandes objetivos que persigue la simulación es la construcción significativa y contextualizada del aprendizaje.

El aprendizaje basado en simulaciones está constituido centralmente por la teoría de *aprender haciendo*, desde experiencias directas y a partir de problemas auténticos y reales. Estos problemas en su mayoría están asociados a narrativas interactivas y no lineales, generalmente se corresponden a estructuras de árboles, donde las múltiples decisiones del estudiante influyen en el desarrollo de la historia. Según Cabero (2016), el uso de la simulación permite “por un lado obtener nuevos conocimientos por descubrimiento a partir de la práctica, como también, por otro lado, comprobar la



validez de los conceptos teóricos en un marco de aplicación” (Cabero Almenara, Costas, 2016).

La herramienta “Escenarios de ramificación” de H5P

¿Cómo generar simulaciones con H5P? Entre los recursos que H5P presenta y que podemos utilizar desde la Plataforma Juana Manso, existe el **“Escenario de ramificación”**. Esta herramienta nos permite generar contenido para crear distintas situaciones problemáticas en donde se deben tomar decisiones, ver las consecuencias y el impacto de manera automática. Las elecciones determinarán el próximo contenido que vean. Este tipo de recurso es ideal para generar dilemas y juegos serios. La herramienta está organizada en forma de árboles de decisión, donde cada bifurcación se presenta como una pregunta o dilema con dos o más opciones posibles, lo que permite generar proyectos de simulaciones frente a situaciones reales.

El contenido puede incorporarse en distintos formatos, como texto, imágenes, videos y recursos previamente diseñados en H5P, tales como imágenes y videos interactivos, presentaciones de diapositivas, etc.

¡Veamos un ejemplo!

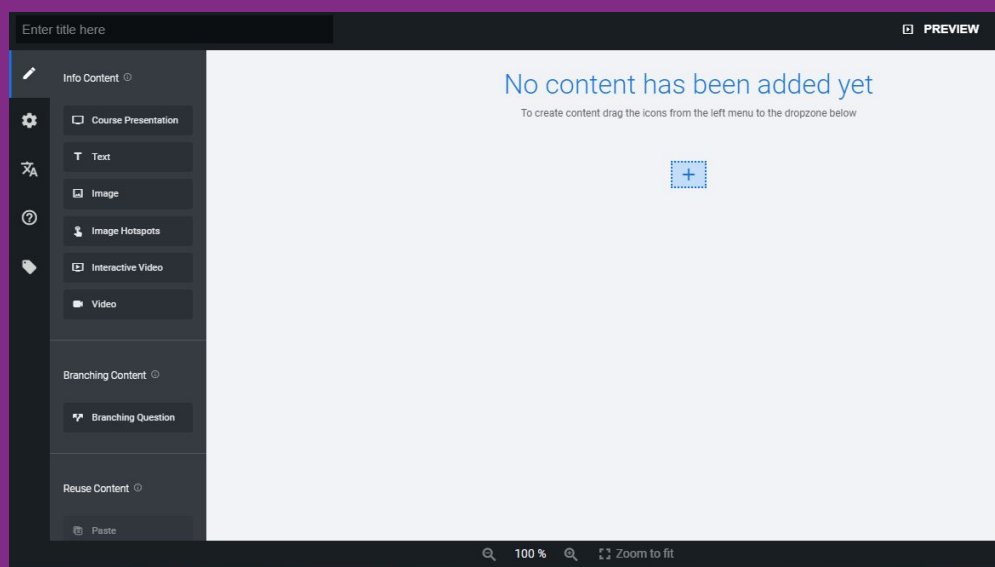
<https://h5p.org/node/723193>

En este ejemplo se le presenta a los y las estudiantes las distintas decisiones que se pueden tomar frente a la simulación de una entrevista laboral. El y la estudiante recibe retroalimentación inmediata y puede ver cómo van impactando sus elecciones y las consecuencias que estas generan. A continuación, compartimos un material audiovisual en donde encontrarás los primeros pasos que tenés que dar para la creación de recursos en escenarios de ramificación a través de la Plataforma Federal Juana Manso.

- Ingresá a tu aula virtual de la plataforma Juana Manso y activá la edición del curso.



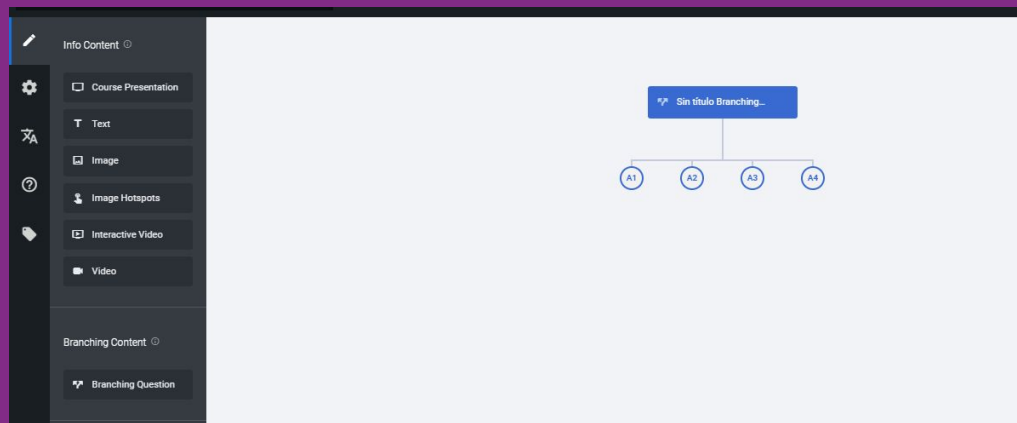
- Hacé clic en “Añadir una actividad o un recurso”, la primera posibilidad que aparece es la de utilizar un recurso de H5P.
Verás el botón “Seleccionar tipo de contenido” y seleccioná la opción “Escenario de ramificación o Branching Scenario (beta)”. Finalmente, hacé clic en “Usar”.
- Verás desplegar una pantalla donde podés agregar cualquier tipo de interacción.



- Podés elegir sobre qué contenido trabajar desde la barra que se encuentra a la izquierda . Por ejemplo, si querés seleccionar un video, hacé doble clic y subí uno de tu computadora o copió un enlace Luego, escribí un título.
- Hacé clic en “Branching Question” para armar el árbol de ramificaciones.



- Escribí las distintas alternativas desde el menú de opciones. Una vez finalizado, hacé clic en "Done".



- Repetí el mismo procedimiento cuantas veces sea necesario hasta finalizar el árbol.
- Podés elegir y combinar distintos tipos de recursos que se presentan en la barra lateral izquierda.
- También, podés probar y visualizar el ejercicio desde la opción "Prevista",
- Por último, seleccioná la opción "Guardar y regresar al curso", una vez que terminaste la edición del material.
- ¡Listo! Ya creaste un escenario de ramificación.

Podés ver un video explicativo cliqueando el siguiente [link](#).

3. GAMIFICACIÓN: LA INCLUSIÓN DE VIDEOJUEGOS COMO RECURSO EDUCATIVO

Acerca de la inclusión de los videojuegos

Los videojuegos nos ofrecen un abanico de estrategias para la resolución de problemas, llamadas mecánicas de juego y, a su vez, nos desafían a pensar en otros modos de enseñar y de aprender: interpela las propuestas educativas clásicas y ofrece oportunidades para la experimentación que entrecruzan los mundos posibles y alternativos, ficción y realidad. En esta línea, Lion y Perosi (2019) aportan que "La interacción con juegos tecnológicos da la posibilidad de pensar las realidades a partir



de escenarios ficticios o simulados y de proponer a los y las estudiantes el involucramiento en una historia, asumiendo un rol determinado en ella, que implica resolver situaciones y/o cumplir misiones” (Lion y Perosi, 2019).

Capturar las dinámicas de los videojuegos y trasladarlas a la didáctica es un gran desafío, nos permite enriquecer las prácticas, resignificarlas y repensarlas a partir de esta inclusión. En los videojuegos, por ejemplo, no se pasa de nivel hasta que se domina el anterior, y se va adquiriendo confianza en la toma de decisiones. Los jugadores pueden ir proponiendo soluciones alternativas, creativas y efectivas que permitan la resolución de problemas. A su vez, la inclusión de videojuegos en el aula permite la articulación de la brecha entre la educación formal y no formal, tendiendo puentes entre lo que sucede en las instituciones educativas y aquello que los y las jóvenes aprenden en el más allá de la escuela, reconociendo también las experiencias interactivas que se dan producto de la inclusión de las estructuras no lineales de los videojuegos como aspecto desafiante.

Tal como expone Paul Gee (2016), los videojuegos bien diseñados llevan a los jugadores a tener que aplicar permanentemente estrategias de resolución de problemas y situaciones. El aprendizaje basado en el juego no se mide en términos temporales, sino en la trayectoria que conduce a su dominio, sin importar el tiempo que tome” (Paul Gee, 2016).

En línea con lo que propone Paul Gee (2016), un videojuego es una máquina de enseñanza diseñada para resolver problemas. Las instrucciones de la información se dan a tiempo, es decir, en el momento en que que son aplicables o por encargo, cuando los y las estudiantes las necesiten. En su rol de jugadores, reciben retroalimentación de manera permanente, utilizable para futuros problemas o situaciones.

Se producen también situaciones colaborativas cuando los jugadores se sienten motivados e involucrados en el juego, acceden a sitios web de interés, donde colaboran con otros jugadores para elevar el juego a otro nivel. Lo repasan, intercambian.

Videojuegos de software libre, gratuitos o privativos



Una de las grandes discusiones sobre la inclusión de videojuegos en las prácticas educativas gira en torno a su acceso en relación a si son de softwares libre, gratuitos o privativos. Veamos una breve descripción de esta clasificación:

- El **software libre** es aquel cuyo código fuente puede ser utilizado, modificado y editado por cualquier usuario. Esto permite el desarrollo y la mejora continua. Esto no garantiza la gratuidad, difiere con el software gratuito.
- El **software gratuito**, en cambio, se distribuye de manera gratuita pero mantiene cerrado su código fuente, es decir, su copyright.
- Por otro lado, está el **software propietario o privativo**. En estos videojuegos no se tiene acceso al código y las licencias tienen un costo para su uso.

Existen distintos videojuegos educativos, algunos de software libre, otros son gratuitos y también encontramos aquellos de uso privativo. También, existen algunas escuelas cuyos equipos docentes abordan la creación de videojuegos multidisciplinariamente.

Selección de videojuegos educativos

A la hora de elegir un videojuego para incluirlo en nuestra propuesta educativa, tenemos que considerar las especificaciones técnicas, pero principalmente las características pedagógicas. En esta línea, compartimos algunos aspectos para tener en cuenta al momento de buscar y seleccionar un videojuego con criterios pedagógicos.

- Diferenciar si el juego se va a incluir como un medio para aprender otra cosa, o bien si el fin es aprender a jugar.
- El videojuego tiene que promover la creación y planificación de estrategias, ya sea individuales o grupales.
- El videojuego tiene que presentar una propuesta con resolución de problemas de manera progresiva.



- Preguntarnos si se trata de un juego para experimentarlo de manera grupal o individual.
- Las reglas del videojuego tienen que ser simples y transparentes.
- La interfaz de usuario debe ser accesible.
- El contenido del juego tiene que ser adecuado a la edad y, a su vez, se tiene que alinear con el para qué de la enseñanza.

Veamos algunos ejemplos de videojuegos:

- **Minetest** se trata de un clon de Minecraft de código abierto, desarrollado por una comunidad de programadores voluntarios que se presenta como uno de los más completos. Es un juego de construcción tridimensional, al igual que Minecraft, pero funciona bien en dispositivos tecnológicos antiguos y sin muchas prestaciones. Los usuarios también tienen libre acceso al código fuente.
- **Minecraft: Education Edition** es la versión educativa de Minecraft, un videojuego de construcción tridimensional. Pretende generar interacciones en las que los y las estudiantes aprendan a la vez que juegan. Esto es posible a partir de la construcción de estructuras, con formas y tamaños ilimitados. A su vez, busca fomentar la creatividad generando estrategias de protección y supervivencia frente a las dificultades que presenta el juego como “un mundo peligroso”. Es un videojuego de uso privativo.
- **Emerging leaders. Liderazgo sustentable y creativo en sociedades emergentes** es un videojuego con desafíos que permite a los jóvenes tomar decisiones frente a problemas comunitarios. El objetivo es empoderar a los y las estudiantes para que se sientan miembros de la comunidad y se comprometan con las problemáticas sociales. El videojuego tiene tres propósitos: favorecer las capacidades cognitivas que enriquezcan los aprendizajes de los jóvenes, articular la brecha entre la educación no formal y



formal y fortalecer la construcción de liderazgos juveniles¹. Este videojuego es software libre.

- **Líderes audaces**, juego de entrenamiento que recrea situaciones de enseñanza y de aprendizaje para la educación de adultos. Ofrece también posibilidades de abordar desafíos creativos en equipos de trabajo buscando fortalecer las competencias blandas². Este videojuego es software libre.

Bibliografía sugerida:

- [Gee, James Paul \(2008\). "Cómo llevar los videojuegos a la escuela"](#)
- [Magadán, Cecilia \(2012\). "Clase 6. Decir y hacer: las nuevas alfabetizaciones en las aulas", Enseñar y aprender con TIC, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.](#)

¹ Caso tomado del libro *Didácticas lúdicas con videojuegos educativos, escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender*. Lion C. y Perosi V.

² Ídem.



Clase 2: las claves de los expertos

Entrevista a Javier Di Salvo

Es magíster en Tecnologías Integradas y Sociedad del Conocimiento. Actualmente es Subsecretario de Innovación Educativa en la Universidad Nacional de Luján y Director del Proyecto TECJoven en dicha universidad.

Además es Licenciado en Sistemas de Información por la Universidad Nacional de Luján. Obtuvo en la FLACSO la Diplomatura Superior en Educación y Nuevas Tecnologías, se recibió de Especialista Universitario en Sistemas Interactivos de Comunicación por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (ESP). Es Doctorando en Educación de la Universidad Católica de Santa Fe. Docente universitario de la Universidad Nacional de Luján y de la Universidad Pedagógica Nacional. Coordina proyectos relacionados con las TIC e E-learning en distintas instituciones públicas y privadas, en todos los niveles del sistema educativo. Tallerista y conferencista sobre temas relacionados a la Innovación Educativa con uso de TIC y Tecnologías Emergentes en el Ámbito Educativo.

Los aportes de Javier Di Salvo nos invitan a reflexionar sobre las posibilidades de incluir recursos interactivos y videojuegos en las prácticas educativas.

Te invitamos a ver los siguientes videos:

- [¿Cuáles son las recomendaciones que le darías a un docente a la hora de crear recursos interactivos? ¿Qué tiene que tener en cuenta para incluirlos en sus propuestas educativas mediadas por la virtualidad?](#)
- [¿Cuáles son los aportes que nos brindan los videojuegos en contextos educativos de virtualidad? ¿Cómo los incluirías de manera genuina en una propuesta de enseñanza?](#)



Actividad de reflexión...

Javier presenta en sus videos la idea de concebir al docente como explorador de herramientas y creador de distintos recursos educativos para promover aprendizajes significativos en los y las estudiantes. Te proponemos que desde tu experiencia docente y los aportes de Javier Di Salvo respondas en un Padlet colaborativo:

¿Qué reflexiones te generan estos aportes? ¿Pudiste ponerlos en práctica? ¿Cómo incluirías de manera genuina este tipo de recursos en tus propuestas?

Te proponemos que compartas tu reflexión en el [Padlet colaborativo](#).



Clase 3: experiencias compartidas

¡Sigamos profundizando y conociendo experiencias!

Experiencia 1: "Videojuegos en el aula: Minecraft"

Veamos el caso sobre la inclusión de Minecraft en el aula de 6° grado del Colegio Benito Nazar, de la Ciudad de Buenos Aires. Allí, utilizan los videojuegos como recurso educativo para abordar temas curriculares, como fracciones y cuentas matemáticas.

https://www.youtube.com/watch?v=2lrWRosfzoE&list=PLncOCZ_bu7NKIS9VDj7YC4wcSOTxWngqg&index=2

Experiencia 2: "Videojuegos para aprender historia"

Conozcamos la experiencia de Rodrigo Sayal, docente de Formación Ética y Ciudadana en las escuelas de gestión estatal 35 DE 21, 3 DE 19 y 1 DE 20, quien desarrolló junto con otros y otras docentes aplicaciones educativas para enseñar historia argentina de modo lúdico.

https://www.youtube.com/watch?v=_aNpOQLc__I&list=PLncOCZ_bu7NKWe6-6cqA1y-DZOTGwYvij&index=2&t=0s

Experiencia 3: "Una docente se convierte en personaje de sus cuentos"

Veamos cómo Stella Maris Perez, docente de Nivel Inicial, recurre a las posibilidades que abre el universo digital para convertirse en personaje de los cuentos que narra y así, atrapar la atención de sus estudiantes del Jardín N° 942 (Presidente Derqui, Pilar, Buenos Aires).

https://www.youtube.com/watch?v=8A2YzEe1dIY&list=PLncOCZ_bu7NKWe6-6cqA1y-DZOTGwYvij&index=19

¡Manos a la obra!



Teniendo en cuenta los testimonios de los y las colegas y los contenidos que se trabajaron a lo largo del curso, te proponemos que:

1. Selecciones un recurso que hayas utilizado para abordar determinado contenido de tu materia.
2. Pienses cómo podrías readecuarlo para que el recurso sea interactivo.

Armes tu propio recurso interactivo. Para ello, tenés que utilizar las herramientas de simulación, las vistas 360° o los videos interactivos que se proponen desde la herramienta H5P. Una vez que selecciones cuál herramienta vas a utilizar para crear tu propio recurso interactivo, te sugerimos que vuelvas a mirar el videotutorial correspondiente. Para crear el recurso interactivo, tenés que registrarte de manera gratuita en la página de h5p.

3. Compartas en [Padlet](#) el recurso interactivo que creaste en h5p. Para ello, tenés que generar una publicación en [Padlet](#) y, copiar y pegar el enlace que te derive al recurso interactivo.



Síntesis y evaluación

Al final de este curso debemos haber logrado:

- Comprender el sentido de abordar una propuesta que integre recursos interactivos de una manera potente, donde el lugar del objetivo de enseñanza defina la selección de las herramientas más adecuadas.
- Conocer la integración de H5P a la Plataforma Federal Juana Manso y sus posibilidades a la hora de planificar una propuesta de enseñanza y de aprendizaje.
- Identificar las potencialidades de gamificar el contenido curricular para la elaboración de propuestas que ubiquen a los y las estudiantes en un lugar activo, como protagonistas de sus aprendizajes.



Bibliografía

- Rodriguez Nosti, Alejandro (2020). "La narrativa digital como práctica pedagógica". Universidad Nacional de Quilmes, http://libros.uvq.edu.ar/assets/libro8/la_narrativa_digital_como_prctica_pedaggica.html
- Portaluppi, María Cristina (2014). "La interactividad interpretativa". UNCuyo. Argentina.
- Valotta, María Eugenia (2014). "Motivación, decisión e integración: narrativa de una propuesta didáctica mediada por TIC". Revista Puertas Abiertas, nro 10. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de la Plata.
- Robles, Delia Beatriz (2012). "De la educación lineal secuencial hacia una pedagogía narrativa audiovisual en la era digital". Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, N°39. Universidad de Palermo. Buenos Aires.
- Gee, James Paul (2008). "Cómo llevar los videojuegos a la escuela".
- Magadán, Cecilia (2012). "Clase 6. Decir y hacer: las nuevas alfabetizaciones en las aulas", Enseñar y aprender con TIC, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Carina, Lion y Verónica Perosi, Verónica (comps.) (2019). "Didácticas lúdicas con videojuegos educativos. Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender". Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.
- <https://h5p.org/>
- Vallejo, Alcira y Gonzalez, Alejandro (2018). "Diseño de videos más efectivos, enriquecidos con interactividad, utilizando la herramienta H5P". Instituto de Investigación en Informática, Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Argentina.



- Vallejo, Alcira y Gonzalez, Alejandro (2018). "Creación de videos interactivos H5P". Instituto de Investigación en Informática, Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Argentina.
- Vallejo, Alcira y Gonzalez, Alejandro (2018). "Elementos de redireccionamiento H5P". Instituto de Investigación en Informática, Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Argentina.
- Vallejo, Alcira; Gonzalez, Alejandro; Quintana, Nelba (2019). "Uso de herramientas H5P para construcción de simuladores". Red Universitaria de Educación a Distancia de Argentina.