

M4Clase 2 -Metodologías Activas de Aprendizaje -



¡Bienvenidas y bienvenidos a nuestra segunda clase del Módulo 4!

Les damos la bienvenida al módulo 4 del trayecto formativo, en el cual abordaremos el eje de **Metodologías activas de aprendizaje**, en la enseñanza de la Educación Tecnológica mediada por la Educación Digital.

Este módulo cuenta con 4 semanas que transitaremos a través del campus virtual y 2 encuentros presenciales.

¿Están listas y listos para poner en acción todos los conocimientos adquiridos?

¡¡Iniciemos el recorrido!!

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE: STORYTELLING

- ☰ Metodologías activas de aprendizaje
- ☰ Narraciones y Storytelling
- ☰ Pero ¿Qué es Storytelling?
- ☰ Storytelling digital
- ☰ ¿Qué debemos tener en cuenta para una práctica adecuada de storytelling?
- ☰ A modo de resumen

GAMIFICACIÓN

- ☰ ¿Qué es la Gamificación?
- ☰ Diferencia entre Gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos
- ☰ Bases de una estrategia de Gamificación
- ☰ El rol del profesor

MOMENTO DE INTERCAMBIO

-  Actividad - Avanzando con el TP Integrador

A MODO DE CIERRE

- ☰ Spoiler alert

Metodologías activas de aprendizaje

Como hemos visto durante la semana anterior, las metodologías activas de enseñanza buscan que los alumnos tomen un rol activo dentro del proceso de SU aprendizaje. Dejando así de lado la idea que señala que el maestro es el que tiene todo el conocimiento y la verdad absoluta, y que el alumno necesita ser instruido sin intervenir en el proceso del conocimiento.

De esta manera, las metodologías activas pretenden transformar la educación adentrándose en la forma de aprender del estudiante. Tienen como finalidad aumentar en él la retención y reflexión acerca de lo aprendido.

Cabe ahora preguntarnos, ¿podremos conjuntar la tecnología con metodologías activas para mejorar el proceso educativo? La respuesta es simple: sí, siempre que se establezca un proceso transdisciplinario que permita conjuntar lo mejor de ambas en pos de obtener estudiantes más competentes y activos, que se involucren en la consecución del conocimiento.

Si realmente nos damos la oportunidad de diseñar actividades con las diferentes metodologías activas, aplicando los recursos que nos brinda la tecnología, podemos lograr un conocimiento significativo y que el alumno utilice estas herramientas en su vida cotidiana.

Para saber cómo introducir estas metodologías en el aula, veremos en un detalle un poco más profundo algunas metodologías activas. Esta semana ahondaremos en: **Storytelling** y comenzaremos a conocer las bases de la **Gamificación**.

CONTINUAR

Narraciones y Storytelling

La narración de historias es una práctica social que se ha producido a lo largo de la historia y de diversas maneras. Contar un cuento, anécdota, interpretar una obra de teatro, cantar una canción... Todas estas experiencias son enriquecedoras en el plano educativo al ser narraciones creativas para el aprendizaje que combinan elementos cognitivos, lingüísticos y emocionales.

El storytelling utiliza las técnicas tradicionales de la narrativa para construir relatos que conecten con el alumnado. El objetivo es crear historias que les emocionen.

Este tipo de proceso de enseñanza y de aprendizaje tiene diferentes aplicaciones en el aula: explicar una historia o contenido de una manera atractiva puede hacer que el estudiante desarrolle la escucha activa, estimule su creatividad y fomente su motivación mediante el relato de las experiencias del protagonista de la historia.

De esta manera, en el ámbito educativo, el storytelling permite a los estudiantes entender más fácilmente temáticas complejas como por ejemplo, la inmigración. Así, a través de una historia protagonizada, por ejemplo, por un niño inmigrante, los estudiantes interiorizan el problema y se fomenta la empatía.

Con esta técnica, además, se trabaja el aprendizaje colaborativo, la motivación y la creatividad. En este sentido, los alumnos crean sus propias historias combinando no solo elementos narrativos, sino también multimedia: imágenes, voz o música.

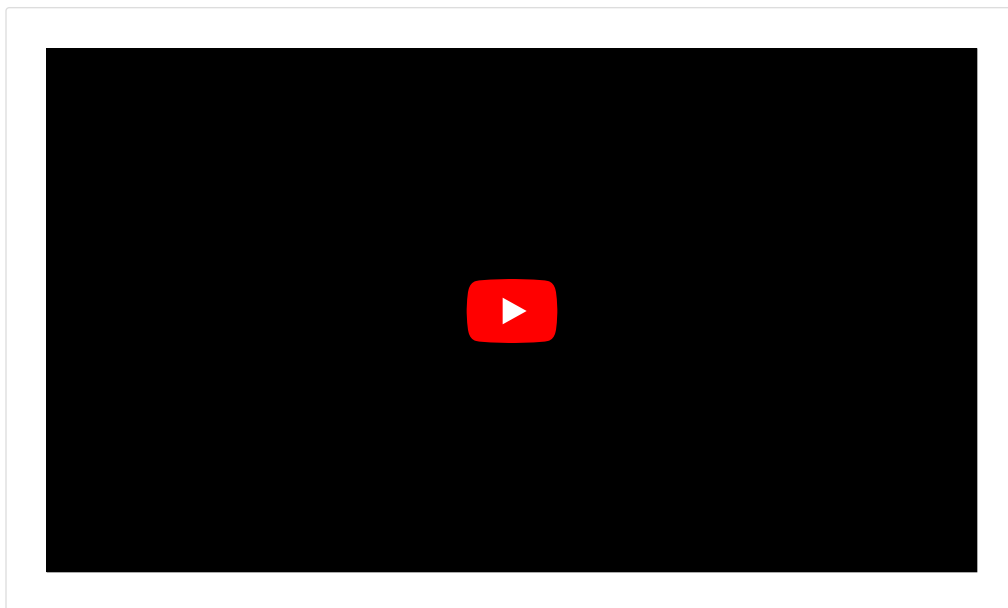
CONTINUAR

Pero ¿Qué es Storytelling?

Storytelling es el arte de contar historias, incentivando las emociones.

Se define como un arte, porque las historias deben estar presentadas, de tal forma que sean capaces de crear un significado personal en el oyente. Es decir, transmitir emociones que busquen internalizarse en el receptor.

En otras palabras: cautivarlos al punto que se enamoren del aprendizaje por todo lo que significa y lo que lo rodea.



El storytelling ("**story**"= historia, "**telling**"= contar) ha sido utilizado en diferentes ámbitos. Principalmente, en el marketing, aunque en esta ocasión nos centraremos en el educativo.

¿Y por qué usar una estrategia de negocio en la educación?

Porque, al igual que la gamificación, es una eficaz **herramienta comunicativa**, puede ser aprovechada para enseñar conocimientos y valores, despertando el interés y la motivación de nuestros estudiantes.

El objetivo es que, en las aulas se difundan contenidos educativos a través de historias bien contadas, con el fin de que sean más fáciles de recordar, buscando convertir al estudiante en el protagonista de estas narrativas.

No se trata solamente de leer un cuento, se trata de adaptar esta historia al contexto para generar un impacto emocional y cognitivo en quien lo escucha. Así, narrar una historia requiere de un elemento clave, la interpretación. Esto implica personificar a los personajes de la forma más realista posible.

Y, si es el caso, el uso de vestimenta o disfraces, así como elementos llamativos y sensoriales que puedan apoyar de mejor manera la historia.

Además, cuidar elementos como la entonación, pronunciación, volumen, puntualización y lenguaje, puede ser de gran ayuda.

CONTINUAR

Storytelling digital

Trasladar esta práctica al ámbito digital es más sencillo de lo que pensamos. El uso de algunas plataformas digitales como blogs, redes sociales, webs o vídeos, resulta ser accesible y dinámico en el aula.

De hecho, abren el campo y la posibilidad de participación, sea como narrador o lector. De tal modo que todos pueden exponer sus puntos de vista a través de comentarios o feedbacks.

Ciertamente, pone a prueba destrezas relacionadas con este campo, permitiendo el uso de herramientas multimedia diversas para un trabajo adecuado.

Asimismo, el uso de vídeos es de los más recomendados en estos casos, pues a través de estrategias como el stopmotion, se puede dar vida a los personajes, animando y configurando historias.

Sin duda, esta puede ser una oportunidad para trabajar aspectos como (Sánchez et al., 2019; Schmoelz et al., 2018):

- **Investigación:** Recolección de ideas y documentación de la información para crear la historia.
- **Escritura:** Diseñar el guion de la trama.
- **Organización:** Gestionar recursos, tiempo y todos los elementos necesarios para trabajar en la historia.
- **Interpersonales:** Al trabajar con los compañeros para sacar adelante el proyecto.
- **Resolución de conflictos:** Toma de decisiones antes, durante y después de la presentación de la propuesta.
- **Evaluación:** Valorar el trabajo propio y de los otros.

El storytelling se vuelve mucho más atractivo, cuando se incorporan las nuevas tecnologías, ya que permite incluir animaciones e interactividad, donde los mismos estudiantes son capaces de crear sus propias historias.

Esto puede aprovecharse para incentivar la creatividad, la comunicación y el trabajo colaborativo en el aula.

Aplicaciones para crear o invitar a tus estudiantes a elaborar los storytelling



ThingLink

Es una aplicación muy sencilla para elaborar contenido visual interactivo y compartir en línea a fin de contar una historia. Para ello te ofrece la opción de hacer Tagging dentro de ciertas imágenes, enlazando vídeos, contenido, etc. Tiene una versión gratuita algo limitada y una premium.

Es una excelente plataforma gratuita para los más pequeños, los cuales podrán desarrollar historias con ilustraciones. Es muy intuitiva, podemos crear y compartir storybooks digitales. Ofrece una variedad de imágenes y gráficos, pero podemos insertar figuras y escenas personalizadas.



StoryJumper

CONTINUAR

¿Qué debemos tener en cuenta para una práctica adecuada de storytelling?

Como bien se ha mencionado, lo importante del storytelling es transmitir un mensaje. Si este mensaje llega a través de una experiencia lúdica y dinámica, probablemente enganchará más a los estudiantes. Para ello, hacemos mención a algunas consideraciones a tomar en cuenta en la aplicación de narraciones creativas para el aprendizaje.

Apelar a las emociones

La comunicación de información, limitada al aspecto cognitivo, tiende a fracasar, pues no es eficaz.

Para poder activar mejor la asimilación de contenidos debemos dar un tono emocional a los relatos.

Y, de esta forma, generar más conexiones neuronales considerando la importancia de las emociones en el aprendizaje (Ferrés y Masanet, 2017).

Narrar e imaginar

Otra alternativa altamente recomendada es la de integrar diversas historias para crear una narración creativa nueva. En ese sentido, combinar personajes de diversos cuentos puede ser algo muy divertido e interesante. Asimismo, puede ser una historia nueva, con personajes creados en la clase y que se enfrenten a conflictos establecidos por el profesor.

Seguir una estructura básica

Ahora, como cualquier historia que vamos a contar, debemos establecer ciertos elementos básicos en el relato:

Introducción: Presenta a los personajes, sus características (importante ser descriptivo y detallista para que los estudiantes puedan visualizarlas e imaginarlas), el entorno en el que se desenvuelven y el contexto general.

Desarrollo: La narrativa contextualiza el ambiente y los personajes muestran sus características en la historia.

Conflicto: Aquí, se introduce el problema al que se enfrentarán los protagonistas. En esta parte, es muy válido plantear a los alumnos preguntas del tipo: "¿Qué harías tú en este caso?", "¿Qué tendrías en cuenta para tomar una decisión?", "¿Cómo crees que se siente el personaje?", "¿Por qué crees que actuó de esa manera?".

Resolución: En este apartado ya solucionamos el conflicto principal. Se explica al grupo lo que ha sucedido y las consecuencias de ello.

Reflexión: Un aspecto muy importante es analizar lo que los estudiantes piensan sobre la historia, los personajes, el conflicto y la solución. Asimismo, esta parte puede derivar en otras actividades que permitan desarrollar las ideas más en profundidad. Por ejemplo, escribir otro final alternativo, personificar al protagonista/antagonista,

dibujar aquellos elementos que hayan llamado la atención y por qué, abstraer ideas de lo que implicaría un conflicto como el del cuento en el mundo real, etc.

Guía para crear un storytelling en educación:

Historias, hay muchas, pero para crear un buen storytelling que cumpla realmente las expectativas, lo primero de lo que debemos partir, es de: un objetivo, es decir, *¿qué queremos conseguir con esta historia?, y ¿Cuáles teorías y conocimientos estarán presentes en ellas?*

Teniendo claro tus objetivos, ya podemos empezar la narrativa, pero más allá del contenido teórico que desees transmitir, para que storytelling sea exitoso y no termine en una historia aburrida, debemos tener presente, 4 aspectos importante:

1

Antes de iniciar la elaboración de tu storytelling, debes tener claro el punto de partida de tu historia y saber cómo terminará.

2

Decide, a través de qué emociones quieres conectar y empatizar con tus estudiantes. Puede ser una alegría o preocupación, una necesidad, un miedo, un sueño, etc. Pero independientemente del sentimiento que elijas, es importante, que haya soluciones positivas, a fin de dejar la satisfacción de que sí se puede solucionar un problema.

3

Puesto que, además del conocimiento se está buscando la motivación y captar la atención en un contexto emocional. Debemos plantear historias que generen intriga, curiosidad o suspenso, para que tus estudiantes se sientan incitado a querer saber qué sucederá.

4

Toda historia en un storytelling ha de tener como mínimo un protagonista. Esto con el fin de que a tus estudiantes les importe conocer lo que sucede en el relato.

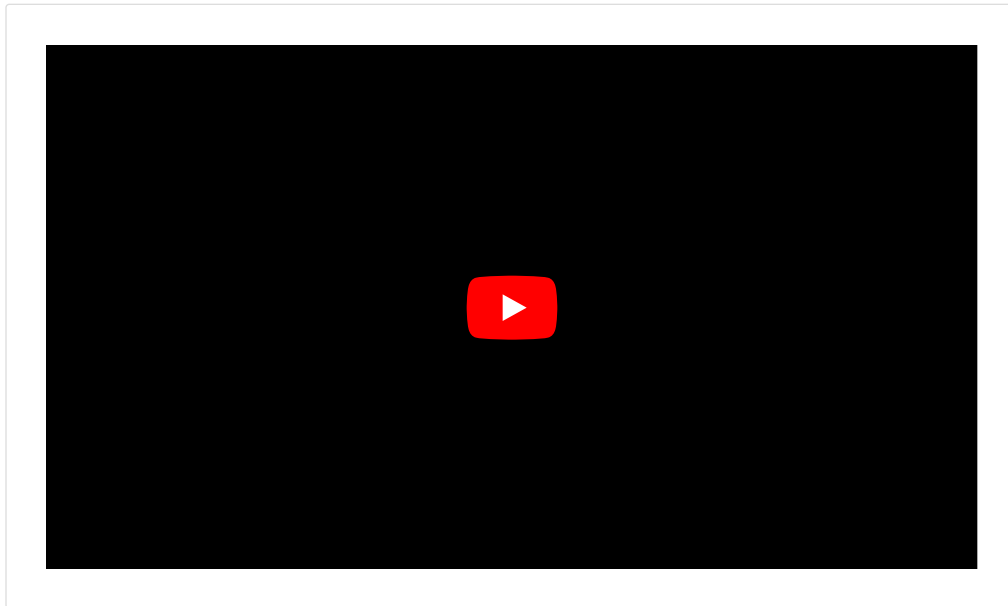
A este personaje debe ocurrirle algo, ya sea positivo o negativo. Para que tus estudiantes puedan empatizar con él. Este personaje se convertirá en el eje principal y debe reflejar valores. Así sea un súper héroe, debe poseer cierto grado de vulnerabilidad, ya que de esta manera resultará más cercano.

La idea es buscar una mayor conexión emocional entre tus alumnos con el personaje, cuyas preocupaciones y luchas, lo hagan más humano y tus estudiantes se identifiquen con él, mediante sus propias experiencias como son: el amor, la esperanza, el miedo, la aventura, el esfuerzo o la lucha por sus sueños, etc.



CONTINUAR

A modo de resumen



¿Qué se busca al incorporar el storytelling en la educación?

Al presentar o invitar a nuestros estudiantes a contar historias estamos promoviendo:

- **La reflexión:** las historias buscarán en el estudiante la reflexión, al darle un significado personal desde su propio contexto, experiencia y perspectiva.
- **Colaboración:** podemos enriquecer la experiencia del storytelling, promoviendo el contraste de perspectivas diferentes, incluyendo las distintas emociones que sintieron los estudiantes, con el fin de intercambiar opiniones y experiencias, a fin de estimular la creatividad.
- **La creatividad:** al estar en contacto con una historia, el estudiante se identificará o no con los personajes de la misma y desarrollará su propio punto de vista y perspectiva.

Su postura, con relación a la historia influirá en la imaginación, la inspiración y la intuición; estimulando la diversidad de ideas, mientras se desarrolla la historia.

- **La solución de problemas:** estas historias, ayudan al estudiante a ver el problema desde diversos puntos de vistas y por ende a ampliar las alternativas de solución a un problema determinado.

Si además, incorporamos el intercambio de opiniones entre sus compañeros, con todas las distintas posturas ante un conflicto, acrecentaremos el abanico de opciones para darle solución a los problemas presentados.

Una historia bien contada, puede tener el poder de transmitir conocimientos y además cautivar al estudiante, motivando el interés por aprender mucho más de un tema.


Con el storytelling se busca, crear historias que se conecten con nuestra parte emocional, con el fin de lograr un aprendizaje que permita al estudiante establecer su propio método para resolver las diferentes situaciones planteadas.

CONTINUAR

¿Qué es la Gamificación?

Por su denominación en inglés **Gamification**, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes

El término "Gamificación" es bastante reciente, su primer uso documentado data del año 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). Este concepto de origen anglosajón, Gamification, comenzó a utilizarse en los negocios para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción. Aunque la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia no es del todo nuevo, esta tendencia se potenció con el uso de medios digitales (Zichermann y Cunningham, 2011). P

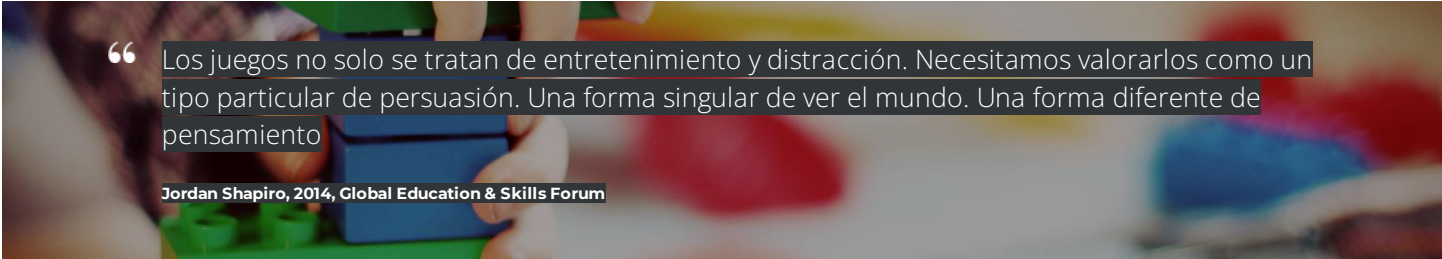


“ El juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede, tratar, tratar, tratar... ¡El juego es inherente al ser humano!

Alex Games, 2014, Director de Diseño de Educación, Microsoft

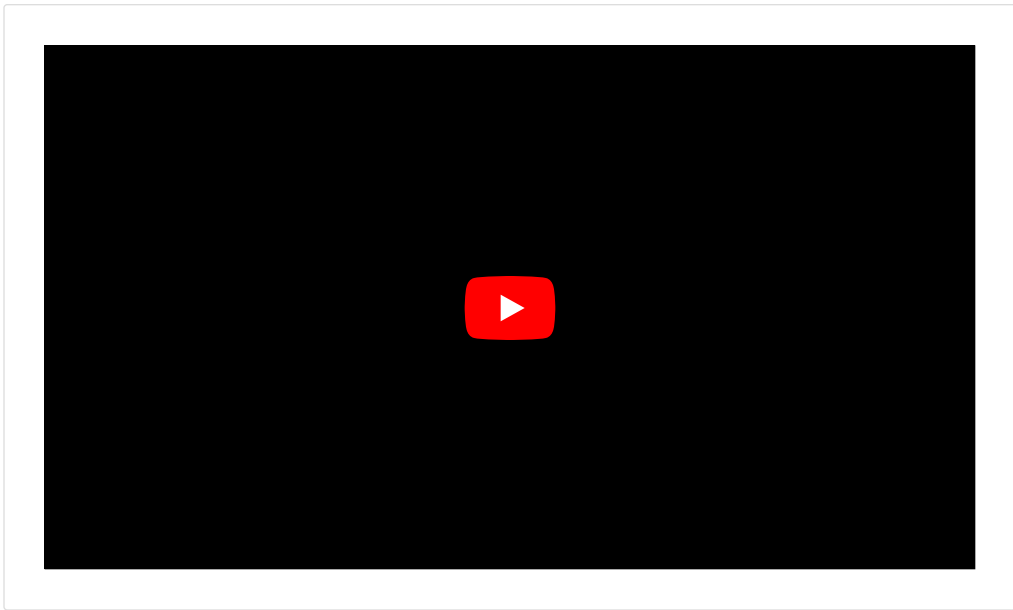
También llamada ludificación, es una estrategia de enseñanza que incorpora elementos de diseño y mecánica de juegos. Implica el diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos. No es un juego como tal, pero se nutre del diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos.

La idea es crear un ambiente didáctico atractivo para para al alumno o alumna y aprovechar la predisposición natural de los estudiantes con actividades lúdicas para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, de valores y el desarrollo de competencias en general. La gamificación puede ser usada en todos los niveles educativos, desde preescolar hasta hasta posgrado, además de áreas como la formación e integración laboral.



“ Los juegos no solo se tratan de entretenimiento y distracción. Necesitamos valorarlos como un tipo particular de persuasión. Una forma singular de ver el mundo. Una forma diferente de pensamiento

Jordan Shapiro, 2014, Global Education & Skills Forum



CONTINUAR

Diferencia entre Gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos

Dado el reciente uso del término Gamificación en la educación, éste se ha empleado erróneamente, de manera indistinta con algunos otros conceptos relacionados con el empleo del juego o las características del mismo para motivar y crear un ambiente propicio para el aprendizaje. Esta confusión cobra sentido, porque lo que se ha denominado Aprendizaje Basado en Juegos (Game-based Learning) y Juegos Serios (Serious Games) hacen uso del juego con el propósito de motivar el aprendizaje. Pese a que estos conceptos se relacionan, no son equivalentes.

GAMIFICACIÓN	JUEGOS SERIOS	APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS
<p>Como se ha descrito anteriormente, la Gamificación en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino <i>tomar algunos de sus principios o mecánicas</i> tales como los <i>puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse</i>, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Deterding et al., 2011; Kim, 2015). La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.</p>		

GAMIFICACIÓN	JUEGOS SERIOS	APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS
<p>Son juegos tecnológicos diseñados con un propósito más allá del mero entretenimiento, es decir, pensados y creados con fines educativos e informativos, por ejemplo, simuladores o juegos para crear conciencia (Dicheva et al, 2015). Este tipo de juegos sitúa al jugador en un contexto muy particular con el objetivo de desarrollar un conocimiento o habilidad específica. Por esta razón es difícil incorporar un Juego Serio a una situación de aprendizaje diferente para la que fue creado. Un Juego Serio puede ser descrito como un juego con propósito; busca incidir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real.</p>		

GAMIFICACIÓN	JUEGOS SERIOS	APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS
<p>Es el uso de juegos como medios de instrucción. Este usualmente se presenta como el aprendizaje a través de juegos en un contexto educativo diseñado por los profesores. Generalmente son juegos que ya existen, cuyas mecánicas ya están establecidas, y son adaptadas para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real (EdTechReview, 2013).</p>		



img: observatorio.tec.mx

CONTINUAR

Bases de una estrategia de Gamificación

Elementos del juego

Diversos autores se han inmerso en el mundo de los juegos y videojuegos para describir los elementos que estos contienen en su diseño y que favorecen al ambiente de aprendizaje. Existen diversos marcos de referencia para el diseño de la Gamificación tales como: *Mechanics, Dynamics & Aesthetics - MDA* (Hunicke, LeBlanc y Zubeck, 2004; Zichermann y Cunningham, 2011), *Mechanics, Dynamics & Emotions - MDE* (Robson et al., 2015) y *Dynamics, Mechanics & Components - DMC* (Werbach y Hunter, 2015), entre otros

Es importante mencionar que **no hay acuerdo en la clasificación y en la descripción de los elementos de juego** (Dicheva et al., 2015). Sin embargo, podemos identificar que las categorizaciones más utilizadas son: mecánicas, dinámicas, componentes, estéticas y emociones (Wiklund y Wakerius, 2016).

A continuación se presentan algunos elementos de juego con el propósito de ver las posibilidades que tienen para gamificar una clase. Al diseñar una estrategia de Gamificación no es necesario considerar todos los elementos que se describen, sino tomar aquellos que por sus características puedan ser más valiosos para la experiencia de aprendizaje que se busca lograr.



ELEMENTOS DEL JUEGO 0000459 + < >

Libertad para equivocarse
 Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

Elementos del juego: *Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.*

Recompensas
 Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

Elementos del juego: *Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.*

Retroalimentación
 Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

Elementos del juego: *Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.*

Estatus visible
 Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

Elementos del juego: *Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.*

img: observatorio.tec.mx

ELEMENTOS DEL JUEGO 0000459 + < >

Cooperación y Competencia
 Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

Elementos del juego: *Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.*

Restricción de tiempo
 Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

Elementos del juego: *Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.*

Progreso
 Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

Elementos del juego: *Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.*

Sorpresa
 Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

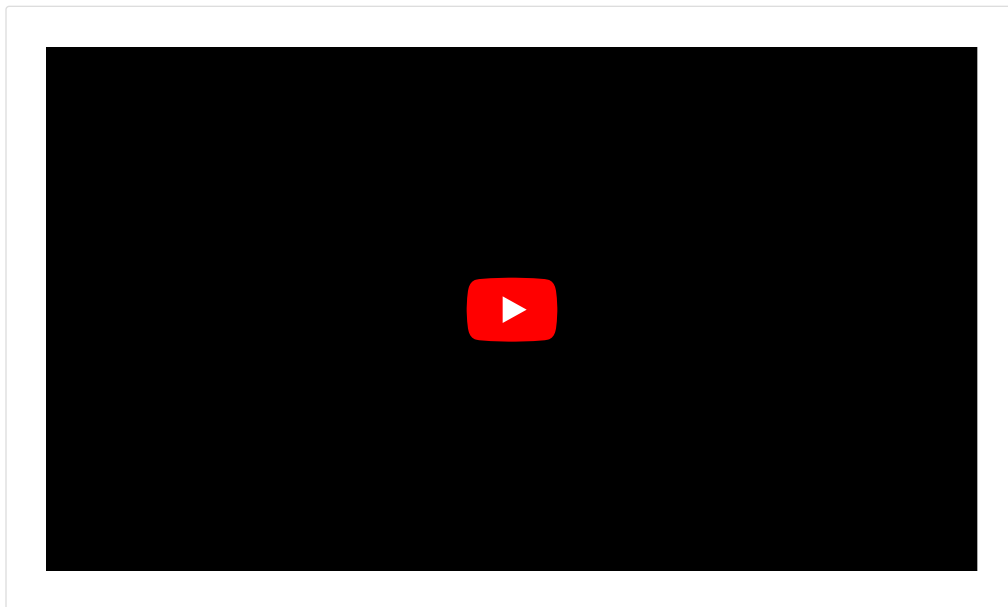
Elementos del juego: *Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.*

img: observatorio.tec.mx

CONTINUAR

El rol del profesor

El rol del profesor en la implementación de la Gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado.



Antes de diseñar un ambiente gamificado para una clase, un tema o todo un curso, se debe establecer el objetivo por el cual desea implementar esta metodología. Ya sea para mejorar la participación en un grupo de bajo desempeño, incrementar las habilidades de colaboración, motivar a que los estudiantes entreguen su tarea a tiempo, entre otros. Tener un objetivo claro al gamificar hace más fácil diseñar el curso y posteriormente evaluar si este se cumplió.

CONTINUAR

Actividad - Avanzando con el TP Integrador



Aclaración: En este espacio se comparte solamente la consigna de la actividad realizada en el Trayecto. No requiere de participación.

La semana anterior, les propusimos que elijan un contenido de Primer Ciclo y un contenido de Segundo Ciclo que pueda ser abordado con metodologías activas de aprendizaje y alguna de las herramientas exploradas durante algún módulo de la formación.

En esta oportunidad, les pedimos que **elijan uno** de los dos contenidos pensados (el de Primer ciclo Ó el de Segundo ciclo), y creen una historia que permita explicar dicho contenido teniendo en cuenta lo visto en esta clase sobre storytelling. (recuerden su estructura y los pasos para realizarlo)

Deberán presentarlo utilizando una **herramienta digital**. Esta puede ser: *Presentaciones con diapositivas; Canva; ThingLink; StoryJumper; Scratch*; o bien la herramienta digital con la que se sientan más a gusto y consideren que sea apta para esta metodología.

En caso de poder descargarse, deberán adjuntar el archivo. En caso que la herramienta permita la visualización online, podrán entregar el link correspondiente.

CONTINUAR

Spoiler alert

**SPOILER
ALERT!**

Durante esta clase conocimos a qué llamamos **Storytelling** y cómo utilizarlo en educación. Además conocimos las bases de la **gamificación**.

En la propuesta de la próxima semana seguiremos profundizando en **Gamificación** y comenzaremos a trabajar con **Visual Thinking**.

¡Hasta la próxima semana!