

## Trabajo práctico integrador: Banco digital

### Autores/as:

- Tedino, María A.
  - Correo: [anabel.tedino@gmail.com](mailto:anabel.tedino@gmail.com)
  - Colegio Martín Zapata, UNCuyo.
- Fernández, Silvia.
  - Correo: [profesilviafernandez@gmail.com](mailto:profesilviafernandez@gmail.com)
  - Colegio Martín Zapata, UNCuyo.

### Resumen:

Las/los estudiantes realizan un trabajo en grupo -por proyecto-, en el aula virtual, con diferentes herramientas informáticas. Algunas de las actividades se llevan adelante con Inteligencia Artificial (IA).

Partimos de la creación de un banco digital. La docente las/los guía y apoya en cada paso. El trabajo es evaluado de manera continua. Lo llevan a cabo de manera colaborativa, trabajando en grupos de dos y tres estudiantes. El proyecto es un "ensamble", que contempla diferentes áreas de la organización y puesta en marcha de la empresa.

Creamos y elegimos estrategias innovadoras; repensar los sistemas académicos y mejorar la experiencia del estudiante en el aula y en el proceso educativo. Incorporamos elementos de gamificación, rastreo de las actividades, etc. Permitimos que las/los estudiantes trabajen de forma colaborativa, que puedan hacer diferentes cosas con diversas herramientas y elegir las libremente, en algunos casos. Se incorporan páginas de IA para algunas etapas del proyecto, con práctica en clase presencial. Son guiadas/os por la profesora.

**Palabras clave:** gamificación; aulas virtuales; Inteligencia Artificial; TIC.

### 1. Contexto de la actividad

Llevé a cabo la experiencia de gamificación en el aula virtual correspondiente a la asignatura "Informática aplicada a la gestión", del 5° año del colegio secundario Martín Zapata, de la UNCuyo.

Soy profesora de 5to año 3era división. Lo realicé con mis alumnas/os en 2022 y 2023. La profesora Silvia Fernández lo implementó, de manera similar, en otro quinto año, en el cual dicta la misma materia.



La propuesta comprende ejercitaciones de las unidades 2, 3 y 4 del programa del curso. Utilicé el **trabajo por proyectos**. Se trata de una propuesta asincrónica a través del aula virtual del curso dentro de la plataforma del colegio, que acompaña el dictado sincrónico de las clases.

## 2. Descripción de la experiencia

### 2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Las/los estudiantes están transitando el último año del colegio secundario. Tienen conocimientos de informática, programación. Utilizan comercio electrónico; algunas/os ya tienen tarjetas de débito y/o crédito. Se pensó este trabajo por proyecto para integrar sus conocimientos del espacio curricular y, además, saberes de materias previas y de sus propias experiencias con comercio electrónico. Es una manera divertida de aplicar sus conocimientos, sin el estrés de un examen, con trabajo colaborativo y varias actividades diferentes que logran un producto terminado. La evaluación fue, finalmente, individual. Ellas/os estaban entusiasmadas/os y comprometidas/os con el trabajo.

### 2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

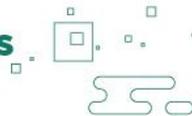
Presentaron sus trabajos en forma y tiempo. Incluso varios grupos hicieron más actividades de las propuestas, por ejemplo, publicaron su página en la web, crearon publicaciones y cuentas en redes sociales, etc. Todos lograron cumplir los objetivos, recibieron las insignias y el certificado de gamificación.

La experiencia fue montada sobre la plataforma Moodle, donde utilicé diferentes componentes para la gamificación y toma de datos.

Con una duración aproximada de tres semanas, "Banco digital" apunta a que las/los alumnas/os logren explorar y ejercitarse en comercio electrónico, funciones de marketing, y tomar decisiones en la confección del organigrama de la empresa. El aula virtual rastrea la finalización de las diversas actividades asincrónicas durante el desarrollo del trabajo. Al llegar al final, pueden disponer del certificado.

Mediante una presentación en Genial.ly, expliqué los desafíos y las partes del trabajo por proyecto. Utilicé diferentes herramientas como Genial.ly, Canva y bancos de imágenes gratuitas. Esta propuesta no se centra en la competencia sino en la motivación: durante el desarrollo del juego las/los alumnas/os no compiten entre ellos; no hay ganadores, todos logran obtener las insignias.

Partimos de la creación de un banco digital. La docente las/los guía y apoya en cada parte. El trabajo es evaluado de manera continua. Lo llevan a cabo de manera colaborativa, en grupos de dos y tres estudiantes. Se prevén diferentes



etapas con entregas en el aula virtual. Se rastrea la realización de las actividades. Se ganan insignias con la elaboración y entrega de las partes del trabajo. Cuando los grupos llegan al final, obtienen un certificado de gamificación.

Las/los estudiantes pueden utilizar, en algunas partes del trabajo práctico, herramientas de IA. En el caso de usarlas, deben citar las fuentes. En la instancia en la que deben crear la página web del banco digital, usan una herramienta que genera páginas web; durante una clase aprendieron a utilizarla.

Durante las clases, van obteniendo insignias. Cuando finalizan las actividades de cada unidad de la materia, si hacen bien sus trabajos, ganan una. Al terminar este trabajo por proyecto se llevan la última insignia, correspondiente al nivel más alto.

### 3. Valoración de la experiencia

Los resultados son positivos. Por un lado, se ven reflejados en la motivación de las/los estudiantes por realizar todos los ejercicios en tiempo y forma. Se las/los notó entusiasmadas/os y contentas/os con la actividad. Pudieron crear publicaciones para redes sociales para la publicidad del banco, entre otros aprendizajes. Les interesó trabajar e incorporar herramientas de IA.

### 4. Conclusiones de la experiencia

Considero que la experiencia es positiva. Las/los estudiantes se mostraron entusiasmados en hacer el recorrido propuesto. Pudieron practicar los temas estudiados de manera grupal (al final hay una instancia de evaluación oral individual).

Cuando culmine el trabajo, habrá una encuesta anónima que nos permitirá conocer la opinión de las/los estudiantes respecto a la propuesta.

### 5. Bibliografía de referencia

Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1( 53), 1-20. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>

Insignias. Recuperado de <https://docs.moodle.org/all/es/Insignias>

Agenda educativa. *ABP: 7 claves para trabajar por proyectos en la escuela*. Recuperado de: <https://agendaeducativa.org/abp-7-claves-para-trabajar-por-proyectos-en-la-escuela/>

