

Enfoque 4.0 offline: prácticas docentes y casos de éxito
Offline 4.0 Approach: Teaching Practices and Success Stories
Abordagem Offline 4.0: Práticas de Ensino e Casos de Sucesso

Iris Denisse Gamboa Rico: ID. 0000-0002-2962-3186

Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Chihuahua, México,

Plantel 7, San Isidro. Email: i.gamboa@cecytechihuahua.edu.mx

Resumen

Compartir el nuevo enfoque del docente 4.0 *offline*. Se describe una estrategia innovadora de enseñanza basada en la gamificación para el nivel medio superior. Tras la experiencia de educación a distancia durante la pandemia, se plantea un modelo presencial que integra aprendizajes formales e informales en un entorno dinámico y motivador. La propuesta central es Universe II LEOYE, un universo de cinco mundos (Notas, Síntesis, Paráfrasis, Resumen y Sinopsis) en los que los estudiantes, organizados en comunidades, diseñan avatares y superan retos distribuidos en cuatro niveles: búsqueda de información, elaboración de tutoriales, aplicación creativa mediante productos culturales (memes, TikToks, obras artísticas) y juegos competitivos. El sistema de recompensas incluye trofeos, escudos e insignias, lo que fomenta la colaboración, la motivación y la perseverancia. La estrategia se fundamenta en el enfoque docente 4.0 offline, que combina lo digital y lo humano, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y promoviendo competencias transversales. Se destaca que la gamificación convierte la evaluación en un proceso de perfeccionamiento continuo, reduciendo la reprobación hasta niveles históricos de 0%. Entre sus ventajas figuran la accesibilidad de materiales, el desarrollo socioemocional y la aplicabilidad en diversos contextos; entre las desventajas, el ruido y la exigencia constante de los alumnos. En conclusión, el docente se concibe como diseñador de ambientes de aprendizaje significativos, capaces de enganchar a los jóvenes mediante tendencias actuales y fortalecer tanto sus competencias académicas como emocionales. El enfoque 4.0 offline se presenta como un modelo humanista que busca excelencia educativa y formación integral.

Palabras clave: docente 4.0 *offline*, aprendizaje informal, gamificación, metodología 4.0, ambiente de aprendizaje.

Abstract

Sharing the new approach of the offline teacher 4.0. An innovative teaching strategy based on gamification for upper secondary education is described. Following the experience of distance learning during the pandemic, a face-to-face model is proposed that integrates formal and informal learning in a dynamic and motivating environment. The central proposal is Universe II LEOYE, a universe of five worlds (Notes, Synthesis, Paraphrase, Summary, and Synopsis) in which students, organized into communities, design avatars and overcome challenges distributed across four levels: information search, tutorial creation, creative application through cultural products (memes, TikToks, artistic works), and competitive games. The reward system includes trophies, shields, and badges, fostering collaboration, motivation, and perseverance. The strategy is based on the offline teacher 4.0 approach, which combines the digital and the human, adapting to students' needs and promoting transversal skills. It is highlighted that gamification transforms assessment into a continuous improvement process, reducing failure rates to a historic low of 0%. Among its advantages are the accessibility of materials, socio-emotional development, and applicability in diverse contexts; among its disadvantages are noise and the constant pressure from students. In conclusion, the teacher is seen as a designer of meaningful learning environments, capable of engaging young people through current trends and strengthening both their academic and emotional skills. The offline 4.0 approach is presented as a humanistic model that seeks educational excellence and holistic development.

Keywords: offline 4.0 teacher, informal learning, gamification, 4.0 methodology, learning environment.

Resumo

Compartilhando a nova abordagem do professor offline 4.0. Uma estratégia de ensino inovadora baseada na gamificação para o ensino médio é descrita. Seguindo a experiência do ensino a distância durante a pandemia, um modelo presencial é proposto, integrando aprendizagem formal e informal em um ambiente dinâmico e motivador. A proposta central é o Universo II LEOYE, um universo de cinco mundos (Anotações, Síntese, Paráfrase, Resumo e Sinopse) no qual os alunos, organizados em comunidades, criam

avatares e superam desafios distribuídos em quatro níveis: busca de informações, criação de tutoriais, aplicação criativa por meio de produtos culturais (memes, TikToks, trabalhos artísticos) e jogos competitivos. O sistema de recompensas inclui troféus, escudos e distintivos, fomentando a colaboração, a motivação e a perseverança. A estratégia é baseada na abordagem do professor offline 4.0, que combina o digital e o humano, adaptando-se às necessidades dos alunos e promovendo habilidades transversais. Destaca-se que a gamificação transforma a avaliação em um processo de melhoria contínua, reduzindo as taxas de reprovação a um mínimo histórico de 0%. Entre suas vantagens estão a acessibilidade dos materiais, o desenvolvimento socioemocional e a aplicabilidade em diversos contextos; entre suas desvantagens estão o ruído e a pressão constante dos alunos. Em conclusão, o professor é visto como um designer de ambientes de aprendizagem significativos, capaz de engajar os jovens por meio das tendências atuais e fortalecer suas habilidades acadêmicas e emocionais. A abordagem offline 4.0 é apresentada como um modelo humanista que busca a excelência educacional e o desenvolvimento integral.

Palavras-chave: professor offline 4.0, aprendizagem informal, gamificação, metodologia 4.0, ambiente de aprendizagem.

Enviado: agosto 8, 2022

Aprobado: noviembre 15, 2022

Introducción

Por muchos días añoraba tener el espacio para poder capacitarse en diversos temas educativos con capacitadores de renombre nacional, y porque no, hasta internacional, poder diseñar estrategias de enseñanza aprendizaje significativas que tuvieran únicamente los aprendizajes imprescindibles que nuestros estudiantes requieren al egresar del Nivel Medio Superior.

El 19 de marzo del año 2020 iniciamos una nueva era educativa, de la manera más épica que pudiéramos imaginar. De un viernes a un lunes tuvimos que conectarnos con los grupos a los cuales les impartíamos clases, con los medios que pudiéramos tener, adecuando las actividades a conservar la salud emocional propia y sobre todo de nuestros estudiantes. Debíamos entonces, aprender a dar clases desde casa, con plataformas que nos facilitaran los espacios de interacción para lograr aprendizajes eficaces, empezamos a participar en seminarios nacionales e internacionales, en un mismo espacio de interacción, pero todos desde la comodidad de nuestros hogares.

Nuestros jóvenes enfrentaron un reto similar, para ellos fue entrar a una nueva era de aprendizaje. El hacer uso de la tecnología para algo más de las redes sociales, el pasar día y noche en la casa o en algunos casos, tener que ser los que salieran a trabajar por su condición de juventud y de menor riesgo de muerte, y seguir cumpliendo con las actividades que los docentes diseñamos para su proceso educativo mermado por barreras comunicativas. Pero hoy, a pesar de todas las adversidades enfrentadas, aquí estamos, dos años después, muchas videoconferencias *web*, seminarios *web*, herramientas de enseñanza aprendizaje digitales aprendidas, un Plan de estudios con aprendizajes imprescindibles, muchas plataformas de educación a distancia, sincrónicas y asincrónicas, estrategias didácticas por medio de retos, pero, sobre todo: un enfoque bien trazado de la praxis docente diferente, un enfoque humano, digitalizado, simplificado, un enfoque 4.0.

La inquietud por diseñar esta estrategia nace desde que se aplicó un juego en *Wordwall* que consistía en identificar las clases de palabras por un laberinto, ese juego se aplicó en el salón de clases, se les compartió el enlace por *Messenger* y se solicitó que le subieran el volumen a su celular, a la par el enlace ya se había compartido en un laboratorio de cómputo, para los alumnos que no pudieran realizarlo en el salón. El resultado fue: los

alumnos que no tenían celulares, solos iban al laboratorio para poderlo realizar, cada enlace fue utilizado más de 1000 veces, en un salón de 44 estudiantes, los alumnos leían sus apuntes para poder saber cuál palabra correspondía y en las evaluaciones docentes los alumnos comentaron que les había gustado mucho ese tipo de actividades.

El objetivo de esta ponencia es compartir como por medio de la gamificación en el aula se pueden unir: el resultado de dos años de aprendizaje y perfeccionamiento de la práctica educativa en una educación a distancia y los jóvenes que regresan a nuestras aulas en esta nueva realidad pospandémica. Analizar lo que mejor nos funcionó para atraer la atención y el cumplimiento de nuestros estudiantes, mezclar los aprendizajes informales con los formales y lograr que el regreso a las aulas sea un espacio de fortalecimiento de las habilidades socioemocionales que nos lleve a formar jóvenes de excelencia académica.

Universe II LEOYE es una estrategia que adentra al estudiante por medio de un avatar a un universo de competencias en comunidades, en el cual deberán pasar por cinco mundos, cumpliendo en cada uno de ellos 4 niveles que los lleven a desbloquear el mundo siguiente, la travesía no es fácil, ya que deben enfrentar retos que podrán hacerlos ganar trofeos o escudos para salir triunfadores y obtener la presea dorada de cada mundo de este universo tan peligroso.

Lo que hace exitosa la estrategia de enseñanza aprendizaje (López Aymes, G.2012) es que los jóvenes sienten que están dentro de un mundo virtual, dentro de una competencia y que se tienen que ayudar entre ellos para cumplir con todas las actividades, los estudiantes aprenden a ver la evaluación como un proceso de perfección que los llevará a poder desbloquear el otro aprendizaje esperado y así continuar avanzando. Es el segundo semestre que se aplica y se puede evidenciar que se logra al máximo el aprendizaje entre los estudiantes, se puede implementar la transversalidad con todas las asignaturas y sobre todo se logra minimizar la reprobación en el aula al... 0%, sí, así como lo escucharon, podrán desertar, pero no reprobar.

Desarrollo

Tal vez se han preguntado ¿por qué utilizar el término 4.0 *offline*? es un referente de lo que podemos hacer en el aula pospandémica. Para (Calvo, 2020, pág. 62) la evolución de la educación 1.0 comienza con los correos electrónicos, los *blogs* institucionales, se avanzó al 2.0 con las redes sociales y la búsqueda de información en *Google*, después llegamos a la era 3.0 en donde se multiplica la capacidad de búsqueda e interacción de datos en la *web* y define la era 4.0 como el espacio de interacción entre lo digital y lo personal, como Siri, Allegra, espacios en los cuales se puede interactuar entre la información, el profesorado y el alumnado NEM (2022).

Es entonces cuando descubrimos que la educación 4.0 es el eje central de la estrategia, analizando el siguiente concepto:

La educación 4.0 posee la capacidad de adaptarse a las innovaciones tecnológicas, los cambios en el mercado del trabajo, las necesidades de formación de los estudiantes, así como las condiciones de movilidad nacional e internacional en los ámbitos temporales, espaciales, didácticos, este último aspecto refiere a la capacidad del docente de realizar adecuaciones pedagógicas y priorizar los intereses de aprendizaje del alumno. (Calvo, 2020, pág. 66).

Hablar de una estrategia de aprendizaje es hablar de un modelo pedagógico, el cual para (Calvo, 2020, pág. 69) establece que este involucra todas las metodologías de aprendizaje en un mismo modelo.

De este modo, las competencias requieren una base sólida de conocimientos y ciertas habilidades, los cuales se integran para un mismo propósito en un determinado contexto. Los planes de estudio que adopten el enfoque en competencias no menoscpiarán la adquisición de conocimientos, pero sí enfatizarán su importancia como un recurso fundamental en la formación de los estudiantes.

Uno de los grandes retos para los docentes es la obligación de reflexionar sobre los procesos de aprendizaje de los alumnos, sus dificultades y sus logros, abandonar la idea de que los buenos maestros son aquellos que son técnicos especialistas en la aplicación

de estrategias formuladas y mecanismos establecidos, para dar paso a la crítica y la reflexión sobre sí mismos. En este sentido los docentes se educan mientras mejoran su práctica y mejoran su práctica mientras educan, los verdaderos transformadores son los que encuentran en su deseo por encontrar nuevas soluciones a las problemáticas encontradas, conscientes de su compromiso para con sus alumnos, su afán por aprender y el servicio a la sociedad, es decir una inclusión clara de la pedagogía crítica como la base de la investigación- acción en la búsqueda de soluciones a los problemas de aprendizaje.

Ahora se sabe que, en el proceso de aprender, las personas construyen sus propias representaciones simbólicas de los conocimientos. Que el aprendizaje significa la reorganización de estructuras cognitivas, proceso enriquecido por la demanda de tareas diversas y las experiencias educativas.

Es ahí en donde la reforma educativa deberá ser énfasis para que sea más atractiva y que cumpla con los requerimientos buscados por los jóvenes. Que cumpla con los objetivos deseados y tantas veces buscados, que por una circunstancia u otra no lo puede lograr, de esta manera el joven estudiante permanecerá durante todo el periodo escolar del nivel medio superior.

Gamificación

Universe II LEOYE

Al inicio de la estrategia se les plantea a los estudiantes que entraremos a un universo “Herramientas para el análisis de textos”, el cual contiene 5 mundos: Mundo I Notas, Mundo II Síntesis, Mundo III Paráfrasis, Mundo IV Resumen y Mundo V Sinopsis.

Los alumnos se organizan en equipos diversos y previamente buscan textos que les agraden a los integrantes.

Cada estudiante diseña su avatar fantástico que lo identifique, con los superpoderes que quieran que posea. Anexo 2. En los cinco mundos las actividades son similares, se completan con cuatro niveles:

I El sabio. Buscar información que los lleve a entender que es la herramienta de análisis de textos que se está aprendiendo.

II Tutorial. La comunidad hace un tutorial de cómo se utiliza la herramienta.

III Work. Las actividades que se planteen para la aplicación de esta herramienta, utilizando los textos que les sean de su agrado, realizarán desde memes de memes, Tiktoks en vivo, obras de arte, etc.

IV Play. Todos los mundos tienen un juego de competencia entre equipos, ganador recibirá un trofeo y un premio, al juntar dos premios se gana un escudo, el cual podrá elegir, van desde salir 5 minutos, ponerle trabajo extra a un equipo, trabajar fuera del salón, etc.

Hasta que el nivel esté completo por todos los integrantes pueden acceder al otro, si dentro de la comunidad están realizando actividades que no son del mundo, se asignará una insignia de pausa y para quitarla deberás de realizar el Word que la maestra les asigne (ejemplo: parafraseen de manera mecánica la primera estrofa de las mañanitas). Si el equipo junta tres vidas perdidas, se desintegra, dándoles oportunidad a los demás equipos a aceptar a las almas perdidas y obtener un escudo si el avatar sobrevive (presenta los trabajos realizados).

Se entrega un tablero por equipo el cual deberán ir completando los niveles de cada mundo, si el trabajo por nivel en el instrumento de evaluación nos informa que es: deficiente se pone en amarillo, si es bueno, el nivel se marcará de verde y si es excelente se marcará de rosa, se puede avanzar de amarillo a rosa en cualquier momento, mientras el equipo complemente la actividad; este proceso se realizará de comunidad en comunidad, entre la misma comunidad o el videojuego los puede evaluar. Ver Anexo.

Los materiales para la estrategia se pueden adaptar a los diversos contextos, no son costosos, si no tienen oportunidad de sacar copias o de imprimir, los mismos alumnos pueden diseñar sus propios tableros, trofeos, stickers, etc. O bien, el docente puede utilizar sellos, calcomanías, dulces, marcadores de distintos colores, etc. La única limitante es limitar a la imaginación para el diseño de material.

Cierto es, que no es una estrategia sencilla, en algún punto debe recaer la magia, el docente debe adecuar las actividades a retos, debe motivar a los estudiantes, debe crear un ambiente en el aula propicio para la gamificación y los mismos estudiantes por motivación irán apoyando o motivando a los otros para que realicen las actividades y así todos los integrantes puedan avanzar al siguiente nivel del juego.

Ventajas de la estrategia

Divertida

Aplicable en todos los contextos

Materiales accesibles Colaboración

Todos terminan las actividades, motivados unos por otros. Desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Desventajas

Los alumnos te persiguen por la clase, cada que terminan un nivel.

Quedas con las manos con tinta por el tablero o por los sellos.

Ejerce ruido y espacios de trabajo en equipo, todo el piso es campo de batalla. No tienes alumnos en intersemestral.

Es importante aplicar este tipo de estrategias, porque nuestros jóvenes se enganchan con actividades que sean tendencia, y les permita una puesta en acción de todos sus conocimientos previos, es el juego el que lleva a sumergir a los estudiantes a una realidad presencial, apoyar a otros compañeros y lograr el bien común.

Conclusión

El reto como maestro ya no solo es enseñar sino producir aprendizaje significativo, es decir, que el alumno aprenda lo que el maestro está viviendo. Debemos buscar la forma o los productos para transferir aprendizaje, tratar de cambiar ideologías y modos de transmitir nuestros conocimientos. Buscar la manera más fácil de que el joven estudiante aprenda. El propósito del todo docente debe ser contribuir en el avance educativo de nuestro país, para lograrlo debe prepararse profesionalmente y actualizar sus conocimientos constantemente. Y el resultado será alumnos aprendiendo.

Considero que este tipo de estrategia lleva a fortalecer capacidades como la agilidad para ser los primeros en terminar y hacerlo de manera excelente poniendo en práctica todo lo aprendido.

El rol del docente sigue siendo el de diseñar la magia de encuentro en los ambientes de

aprendizaje enganchando a nuestros estudiantes y que sigan aprendiendo, que estos ambientes sean contextualizados.

Se puede pensar que esta estrategia está diseñada para usar mucho material o generar gastos, pero no, esta estrategia, al contrario, basta con la imaginación y un ambiente factible para que su éxito sea el esperado.

El maestro habrá de implementar estrategias interdisciplinarias, basados en la transversalidad con la cual se integran las competencias que habrán de convertirse en las herramientas de vida de los alumnos, una responsabilidad mayúscula tiene que ver con el desarrollo emocional y cognitivo del alumno en el presente y en el futuro.

Es necesario que el docente desarrolle el papel de líder del equipo basado en la mediación de las actividades y el reencuentro entre el joven y el trabajo colaborativo, el cambio en el énfasis puesto en la enseñanza hacia el aprendizaje se trata de generar procesos más acordes a las necesidades habituales de los alumnos, de su realidad diaria, de su edad, pero anticipando siempre el desarrollo de herramientas básicas para asegurar su aprendizaje en el futuro.

El cambio requerido en los sistemas de educación a partir de la implementación del modelo educativo 2017 y su Marco Curricular es la base más fuerte de esta estrategia, todo modelo educativo ejerce un ajuste en las metodologías de enseñanza, pues es el docente

Se debe de crear un ambiente de aprendizaje y así generar un entorno multidireccional, donde cada uno de los agentes involucrados interactúen entre sí y así puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje. En la última década, se ha aplicado de manera exponencial el acceso a la información, ya que con un solo “clic” podemos obtener gran cantidad de dato, he aquí donde encontramos una herramienta muy efectiva para desarrollar un ambiente de aprendizaje más dinámico.

El enfoque 4.0 plantea a los docentes actuales como uno de los principales retos a la evaluación, bajo un enfoque constructivo social, permite a todos los involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje contar con la oportunidad de hacer un seguimiento detallado de los trayectos individuales de los educandos en pro de una medición más justa que posibilite a los mismos la toma de decisiones oportunas.

Se considera que si cada uno de los docentes cumplieran al pie de la letra lo que se menciona anteriormente lograríamos sacar alumnos con buena calidad educativa, es decir,

el nivel de conocimientos sería más alto, esto ayudaría en todos los aspectos, tanto sociales como laborales, ya que seríamos un país con personal altamente calificado, y por consecuencia esto atraería mayores fuentes de empleo, y la sociedad sería diferente en el aspecto de comportamiento.

Considero que en esto recae la magia de un enfoque humanista, de un enfoque 4.0 *offline* hacer del aprendizaje un punto de encuentro, una realidad inclusiva, humana y de excelencia, que trabaja desde el corazón elimine la reprobación y logre el fortalecimiento del ser humano.

Referencias

- Calvo, J. (2020). La Educación 4.0 en México. *Colección Encrusijada UNICACH*, 63-64.
- López Aymes, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. Docencia e investigación, enero/diciembre, número 22, págs. 41-60.
- NEM (2022). *Gobierno de Mexico*. Obtenido de Gobierno de México:
<http://sems.gob.mx/curriculoems>