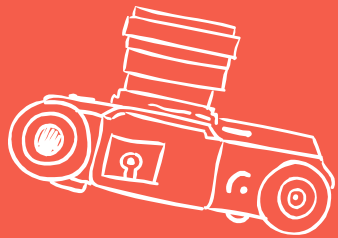
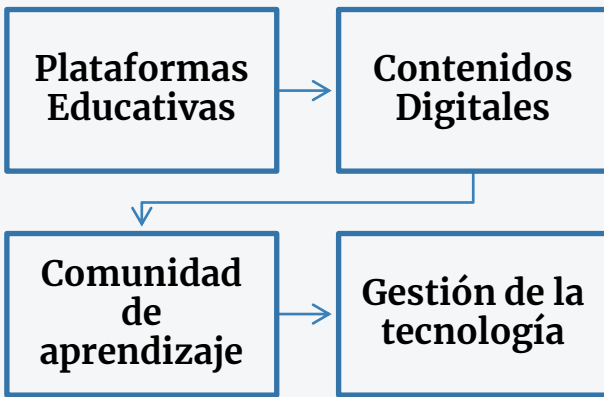


# DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES MEDIANTE GAMIFICACIÓN

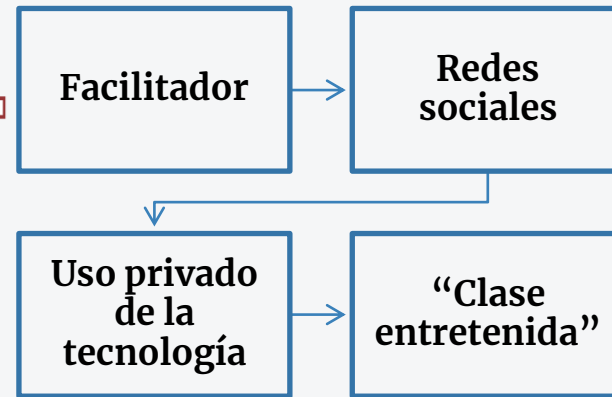


# ¿QUÉ SE ESPERA DEL DOCENTE?

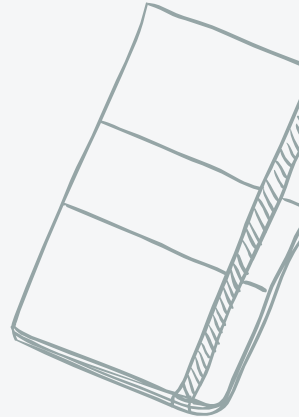
## EN LA INSTITUCIÓN



## FUERA DE LA INSTITUCIÓN



¿QUÉ COMPETENCIAS DEBEN  
DESARROLLAR LOS DOCENTES?!





**Competencia Tecnológica:**

Capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y su utilización en el contexto educativo.



**Competencia Pedagógica:**

Capacidad para utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional.



**Explorador**

**Integro**

**Innovador**



**Competencia Investigativa:**

Capacidad de aprovechar las posibilidades que brindan las TIC para la gestión del conocimiento





**Competencia Comunicativa:**

Capacidad para expresarse, establecer contacto y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de diversos medios y con el manejo de múltiples lenguajes, de manera sincrónica y asincrónica.

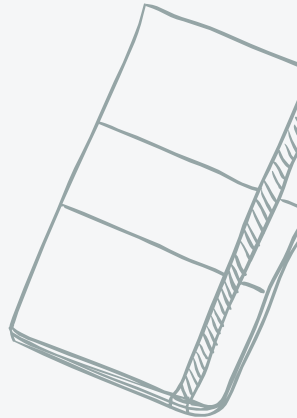


**Competencia de Gestión:**

Capacidad para utilizar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva los procesos educativos; tanto a nivel de prácticas pedagógicas como de desarrollo institucional.



Ministerio de Educación Nacional  
Colombia, 2013

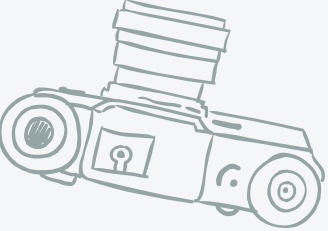


¿QUÉ COMPETENCIAS DIGITALES  
NECESITAN DESARROLLAR LOS  
DOCENTES?





Comunicación y  
colaboración




Información y  
alfabetización  
informativa

Creación de  
contenido



Resolución de  
problemas

Seguridad



Marco Común de  
Competencias Digitales  
Docente (Intef, 2017)



## Comunicación y colaboración

Interacción mediante las tecnologías digitales

•Compartir información y contenido

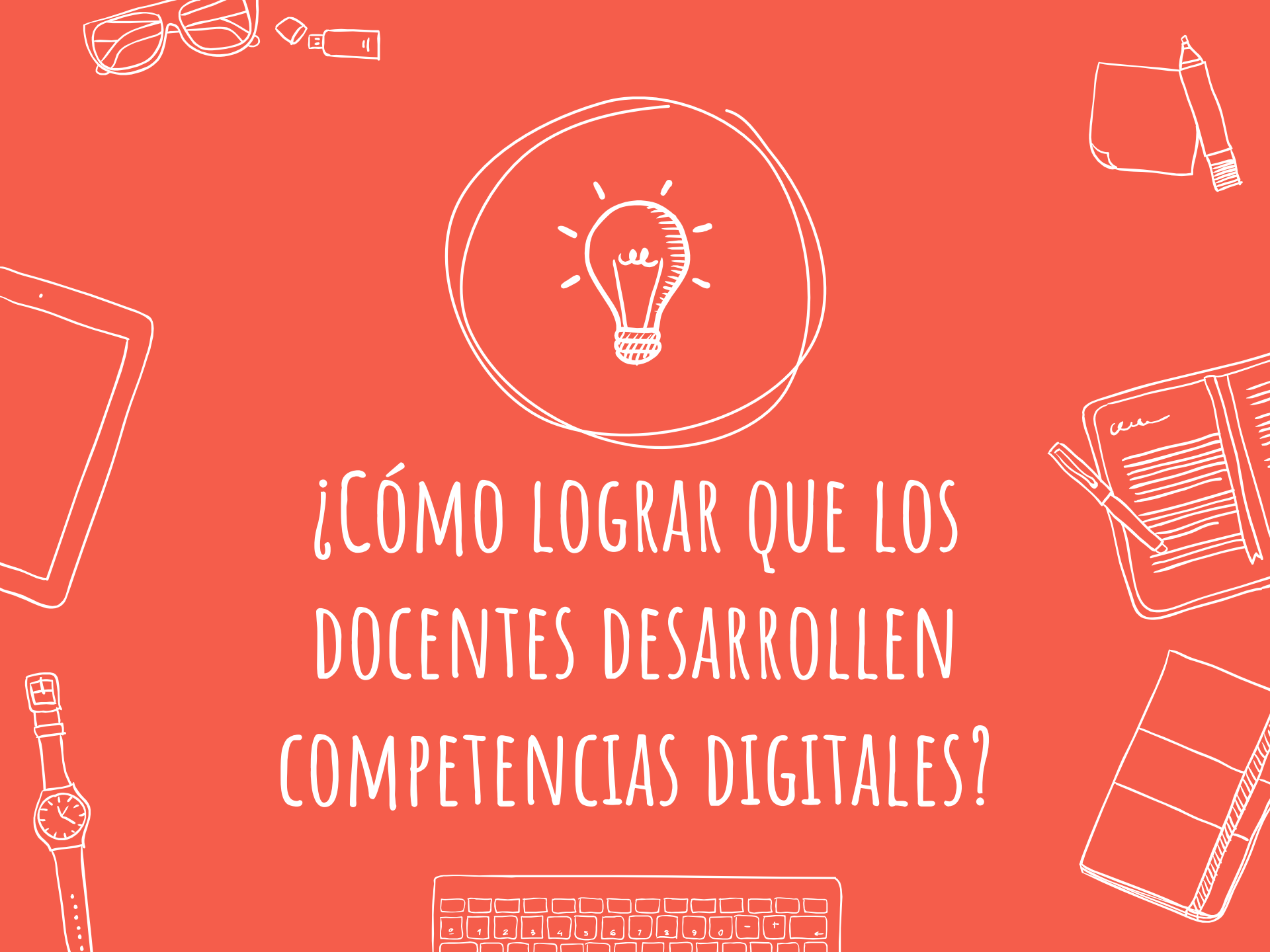


## •Creación de contenidos digitales

•Desarrollo de contenidos digitales



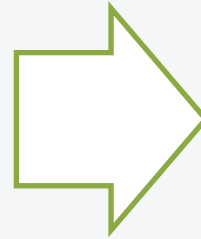




¿CÓMO LOGRAR QUE LOS  
DOCENTES DESARROLLEN  
COMPETENCIAS DIGITALES?

# ¿...JUGAMOS...?

Se trata de utilizar la capacidad o predisposición del ser humano para jugar en contextos en los que aparentemente el juego no es posible



**Gamificación**

# GAMIFICACIÓN

- El uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego ("gaming thinking") para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas

Kapp, 2012

Marczewski,  
2013

- La aplicación de metáforas de los juegos a tareas de la vida real para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea

- El proceso de usar el pensamiento de juego, las mecánicas y las dinámicas de los juegos para atraer a los usuarios y resolver problemas

Zichermann,  
2013

# ¿...CON QUIÉNES JUGAMOS...?

**2017 – 2018**

**24 horas  
presenciales – 24  
horas T.Autónomo**

**Herramientas  
Web para el e-  
Aprendizaje**

**90  
participantes**

**Diferentes  
niveles  
educativos**

**Docent  
es en  
Forma  
ción**



# ESCENARIO DEL JUEGO



## RICK AND MORTY

Basado en la Temporada 2 – Episodio 5

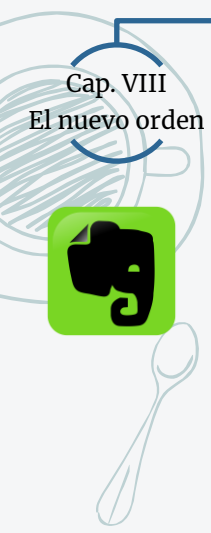
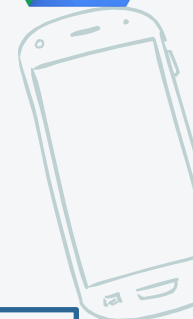


# Interacción mediante las tecnologías digitales

Compartir información y contenido

Compartir información y contenido





Cap. I  
El comienzo del fin



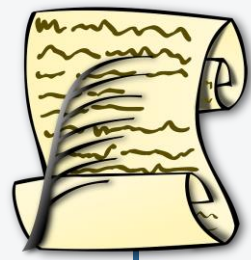
Cap. II  
Construyendo el camino a la victoria



Cap. III  
El mensaje



Cap. IV  
Reunidos por un mismo destino



Cap. V  
La síntesis definitiva



Cap. VI  
El ahoacado



Cap. VII  
Interplanetario crítico



Cap. VIII  
El nuevo orden



Cap. IX  
Las escrituras ancestrales



Cap. X  
El interrogatorio



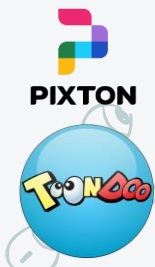
Cap. XI  
Recolección en la Nebulosa



Cap. XII  
Hacia las fronteras del cosmos



Cap. XIII  
Relatos estelares



Cap. XIV  
Mensaje para el cosmos





# SISTEMA DE PUNTOS Y RECOMPENSAS

Puntos para  
equipo con mejor  
trabajo en cada  
capítulo



Recompensa para  
el grupo con  
mejores  
puntuaciones

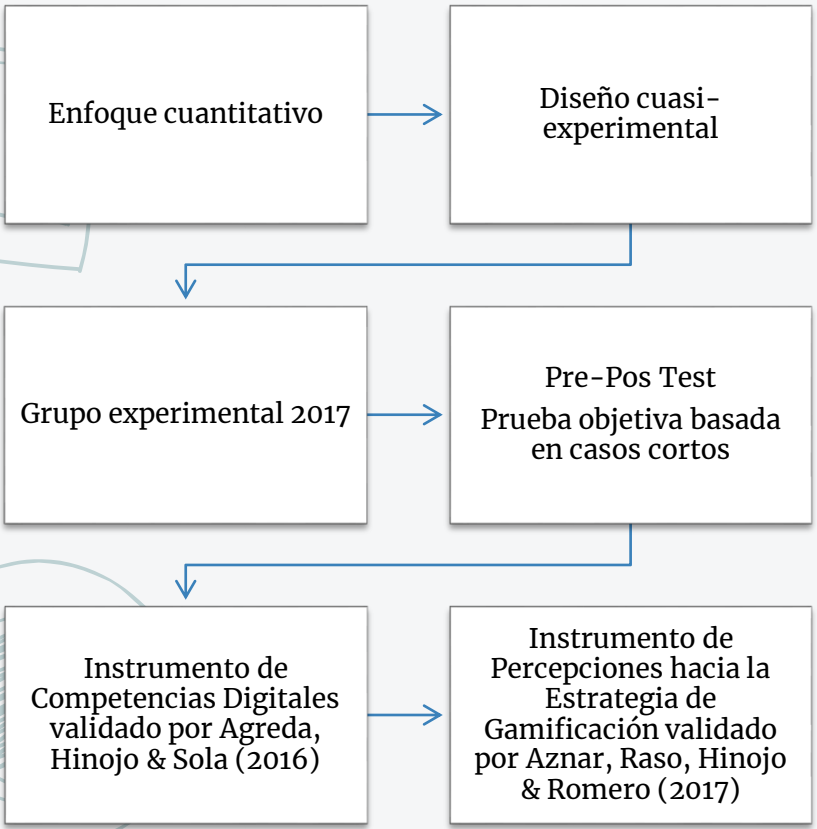


Puntos para los  
tres primeros  
lugares en el  
ranking de kahoot





# DISEÑO DE LA METODOLOGÍA



Variable independiente

• Estrategia de gamificación

Variable dependiente

• Desempeño académico en función del desarrollo de competencias digitales\*

- Área 2: Comunicación y colaboración
  - 2.1 Interacción mediante medios digitales
  - 2.2 Compartir información y contenidos digitales
- Área 3: Creación de contenidos digitales
  - 3.1 Desarrollo de contenidos digitales
- Percepción de los docentes hacia la estrategia de gamificación

Pruebas estadísticas descriptivas e inferencial

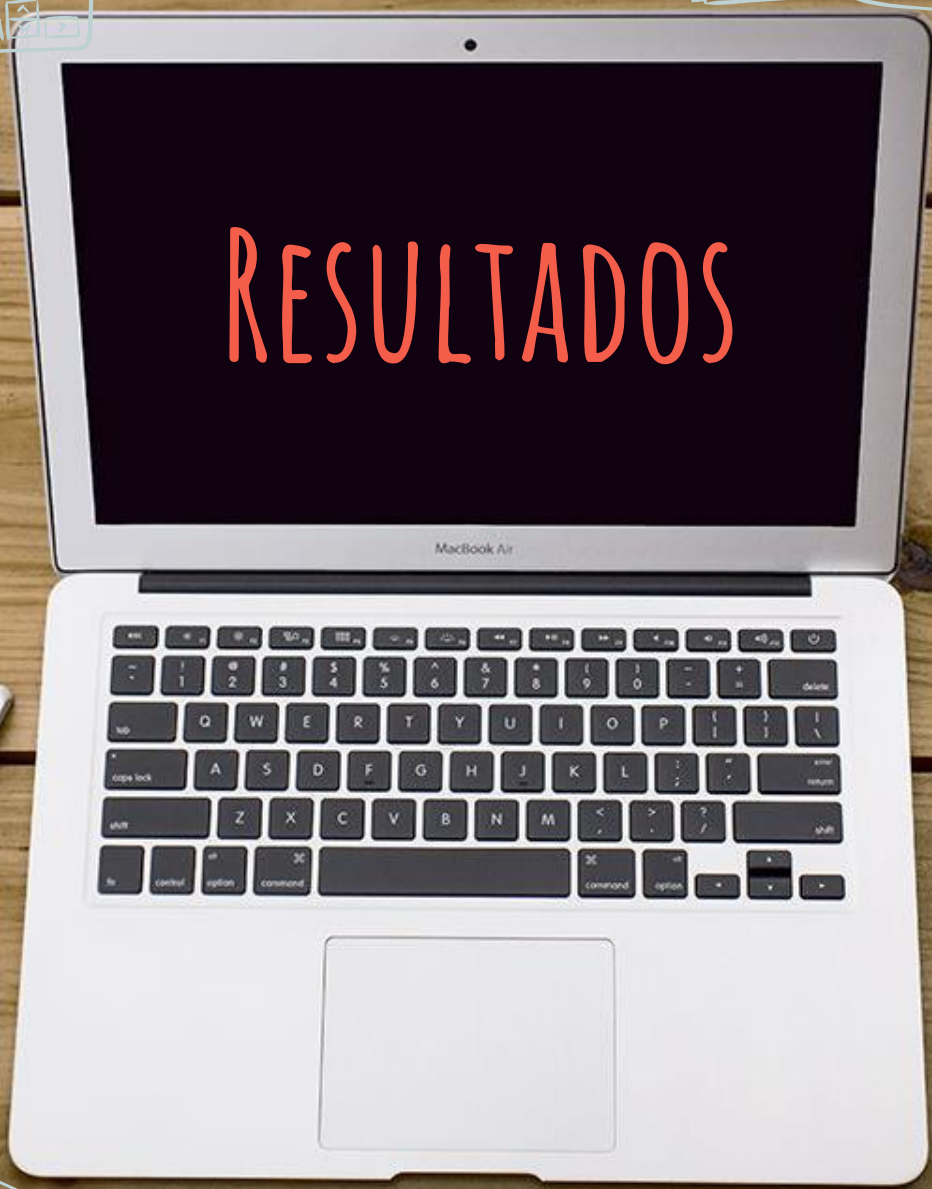
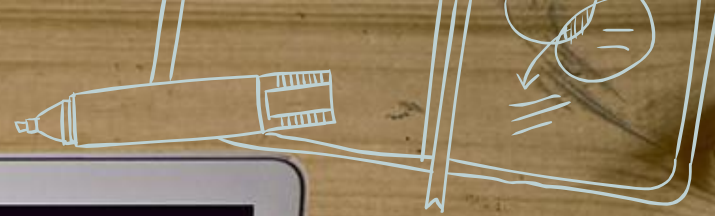
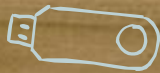
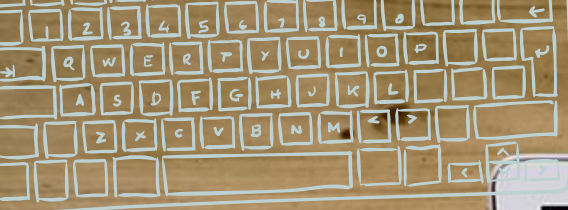
Pruebas estandarizadas para el pre y el post test

Instrumento para medir la percepción de los docentes hacia la gamificación

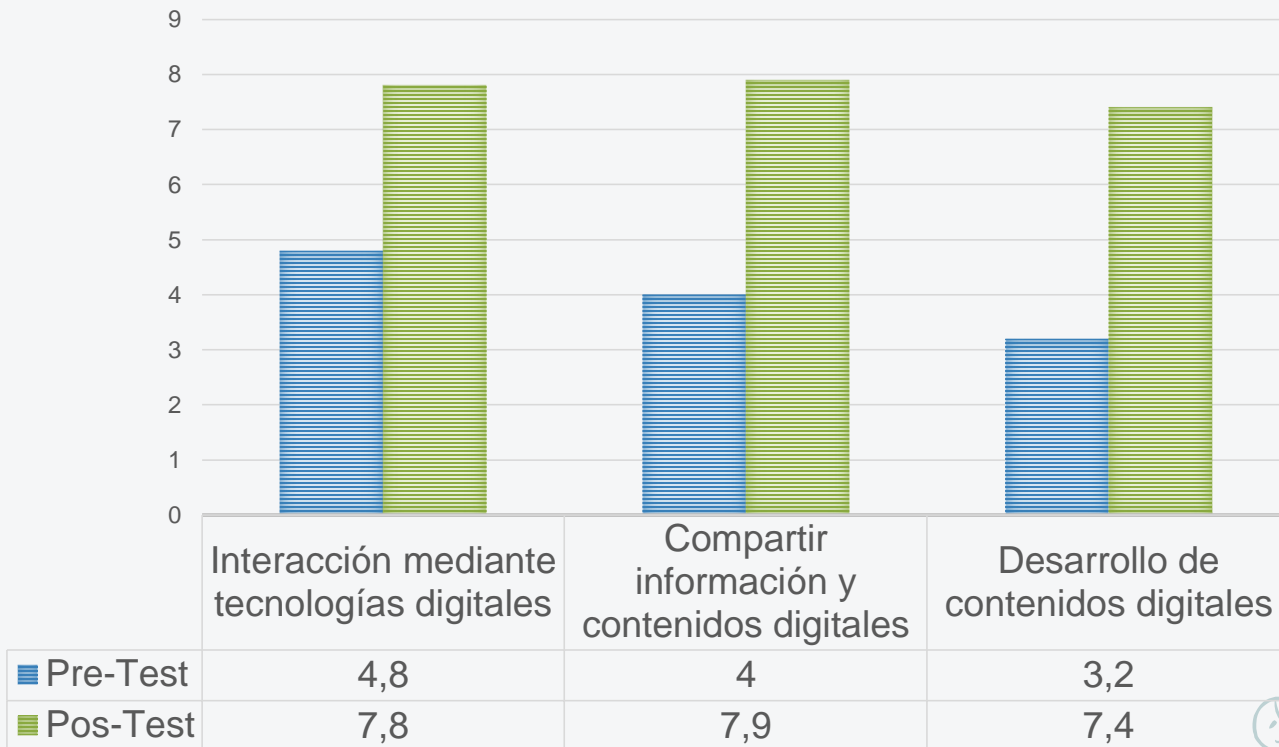
Instrumento para medir las competencias digitales de los docentes

Instrumentos

RESULTADOS



# DESEMPEÑO ACADÉMICO





# EVIDENCIAS





**Tú eres todopoderoso eres grande y mojestuoso.**

**INTERESES PERSON...**  
11 pines

**Seguir**

Buscar Musica MP3 descargar musica GRATIS

JUGAMOS a entender ¿QUIEN ES QUIEN? LOS PROFESIONES

**FUTURAS PROFESIO...**  
6 pines

**Seguir**

Panel 1: "Estamos perdidos en esta ciudad." "Es cierto, llegamos tarde a clases."

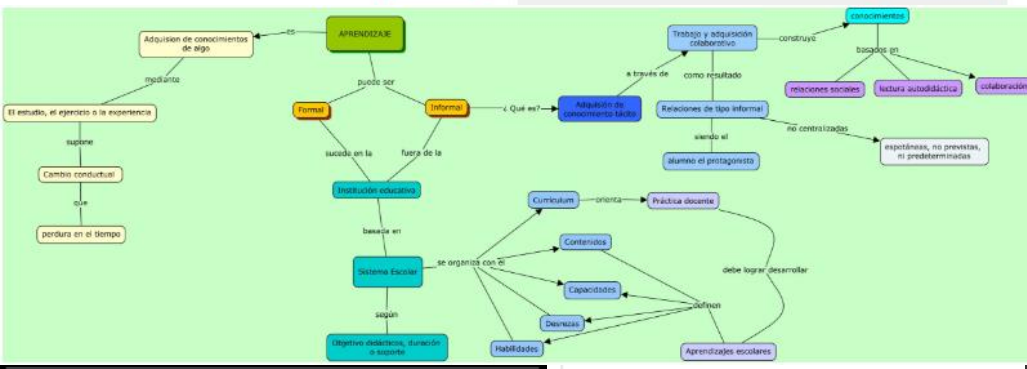
Panel 2: "Deberíamos preguntarle al agente de Tránsito." "Sí, es una buena idea!"

Panel 3: "Buen día, ¿En qué puedo ayudarlos?" "¿Hacia dónde es la Universidad Casa Grande?" "Señor Agente, ¡Buen día!"

Panel 4: "Es hacia el Noroeste, esa metróvía los lleva." "Muchas gracias, ¡Vamos compañera!"

Panel 5: "Ok vamos, estamos a tiempo, gracias." "Es casi la hora, apresure el paso." "Sí, casi llegamos!"

Panel 6: "Llegamos a tiempo, que bueno." "Sí, incluso antes que la profesora."



**CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA COMPETENCIA**

Cuando iniciamos una competencia en el curso de Matemáticas 1100 para el aprendizaje, se tienen los de la que nos interesa, pero fue una gran experiencia de cada capítulo de una semana.

Al iniciar empezamos con la exploración del P.E.E. Para ser el inicio de una nueva era digital para nosotros ya una vez terminada nos damos cuenta de cada habilidad de nuestro grupo, empezamos por leer el libro hasta tener un final.

Una vez terminada la exploración hacemos un plan para la competencia y cada una aprende un capítulo de su respectivo.

Se realizó un organizador gráfico con los compañeros del grupo (Pinaris, Maribel), donde el aprendizaje colaborativo se manifestó como punto fundamental de la materia. Luego la evaluación en tiempo real que involucra una sana competencia y creatividad al ser un instrumento vivo.

Si cuando todo es una batalla que en el momento nos sentimos que incluso de la página 1100 que cada una tenía que colaborar e ir incorporando cada día conforme se iba avanzando en la exploración.

Usted tiene 6 i

Para una experiencia muy buena y además enseñamos al grupo con el cual iniciamos y terminamos nuestro curso.

Cada uno de los días, desde que empezamos a trabajar en cada capítulo y como resultado de cada sesión realizamos un juego para aprender como habíamos aprendido.

Ad. fue que hemos experimentado cada día con una nueva exploración y como siempre hemos dado un curso para nosotros fue **APRENDIZAJE AUTÓNOMO** que nos permitió la más flexibilidad. La que estamos acostumbrados a que nos dan todo y no llegar a nada más.

Cuando iniciamos la exploración de los grupos de 4 personas dando cada una distintas funciones diferentes nosa entregamos nuestra función y también dare la metodología de la competencia de la estructura observamos 1100 para el aprendizaje personalista e ir desarrollando cada capítulo. En el primer día tenemos que aprender a enseñar que es un P.E.E para luego personalizarlo.

WIX

RATA

**Pirámide del Aprendizaje**

1956: Evaluación, Síntesis, Análisis, Aplicación, Comprensión, Conocimiento

2017: Crear, Evaluar, Analizar, Aplicar, Comprender, Recordar

**Creación de Orden Superior**

**Creación de Orden Inferior**

1. **CREAR**: Pertenecer en cada competencia, involucrar recursos propios y hacer algo nuevo. "Para innovar se debe tener creatividad, los aprendizajes generados, planificados y producidos."

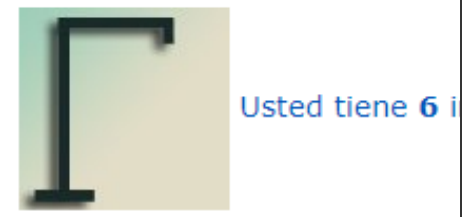
2. **EVALUAR**: Trabaja con los conceptos que los conocimientos originales de 1956, evaluar es el quinto proceso en la evolución necesaria. "Conoce los conceptos y análisis."

3. **ANALIZAR**: Descomponer el conocimiento en sus partes y presentar en otros contextos que relacionen con su estructura global.

4. **APLICAR**: Aplicación de un proceso aprendido, ya sea en una situación familiar o en una nueva.

5. **COMPRENDER**: Profundizar los conceptos significativos en parte de estudiantes educativos, como la lectura o las explicaciones del docente.

6. **RECORDAR**: Memorizar y traer a la memoria información relacionada con los temas que luego presento.





Letras: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Calificación : 0 %

Nivel en el juego completo : 0 %

# CONCLUSIONES



El proceso de familiarización con la tecnología demanda de tiempo



La actitud del docente por lograr nuevos aprendizajes es medianamente positiva




La carencia del recurso digital y el acceso a internet es el mayor limitante



El miedo a equivocarse está presente siempre.



Falta de reverse



No todos los centros educativos tienen los recursos necesarios para que docentes y estudiantes incorporen en su practica de aula



GRACIAS!

**Preguntas?**





# BIBLIOGRAFÍA

✕Boix-Mansilla, V., & Gardner, H. (1999). ¿Cuáles son las cualidades de la comprensión? En M. Stone Wiske, *La Enseñanza para la Comprensión* (págs. 215-256). Buenos Aires: Paidós.

✕Calderón-Rehecho, A. (2015). Ludificación: una oportunidad que debemos aprovechar. *Anuario ThinkEPI*, 9, 80 - 86.

✕Campbell, D., & Stanley, J. (1963). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin Company.

✕Carrera, F., & Coiduras, J. (2012). Indentificación de la competencia digital del profesor universitario: un estudio exploratorio en el ámbito de las ciencias sociales. *Revista de Docencia de Universitaria*, 10(2), 227.

✕Cascante, E., & González, F. (2013). La Formación de Educadores Costarricenses en el Marco del Diseño del Curriculum: Escenarios Emergentes, Perspectivas de los actores y gestión Curricular. *Revista Electrónica Perspectivas*, 6, 67-82.