

Desarrollo pedagógico Constructivista con enfoque en el Aprendizaje Significativo del contenido: Educación Vial para usuarios, niños (a) de 9 a 11 años, para la organización Mil Ideas Internet, ubicada en la ciudad de Bogotá, localidad Antonio Nariño.

Elaborado por:

Autora:

Jennifer Bernal Riveros

Código:

1033728760

Especialización:

Pedagogía para el Desarrollo Autónomo del Aprendizaje

Docente y asesor

Dra. Syrley Mahecha – Docente

Especializaciones de la Escuela de Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (UNAD) ESCUELA  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN (ECEDU) ESPECIALIZACIONES

Bogotá, D.C., 2018.

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	
<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Desarrollo pedagógico Constructivista con enfoque en el Aprendizaje Significativo del contenido: Educación Vial para usuarios, niños (a) de 9 a 11 años, para la organización Mil Ideas Internet, ubicada en la ciudad de Bogotá localidad Antonio Nariño.
<b>Modalidad del trabajo</b>	Proyecto Aplicado
<b>Línea de investigación</b>	Educación y desarrollo humano. Línea pedagogía, didáctica y currículo.
<b>Autores</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ausbel David (2008), Pedagogía constructivista y Significativa</li> <li>2. Adell, J. y Castañeda, L. (2010), Pedagogías Emergentes – Tecnologías emergentes de las TICS.</li> <li>3. Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chema, Didáctica de la gamificación.</li> <li>5. Oxley y Cols (2008), Educación en Seguridad Vial para niños y niñas.</li> <li>6. Método: Cuantitativo – Cuasi Experimental</li> </ol>
<b>Institución</b>	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
<b>Fecha</b>	08 de agosto, 2018
<b>Palabras Claves</b>	E- learning, Educación, Aprendizaje, Gamificación, Seguridad vial, Pedagogía Significativa y Pedagogías Emergentes.
<b>Descripción</b>	El propósito es presentar el desarrollo del contenido pedagógico enfocado en el aprendizaje significativo de educación en seguridad vial con el fin de alcanzar las competencias ciudadanas en: competencias aprender a aprender, competencias cognitivas: interacción con el mundo físico y natural, competencias emocionales: la autonomía e iniciativa personal, competencias comunicativas, competencias integradoras: social - ciudadana y competencia digital, mediante la utilización de un soporte web 2.0, una guía de temas en talleres y actividades pedagógicas para los usuarios, basado en las aplicaciones, la conceptualización, el planteamiento y la resolución de problemas, diseñado para los

	<p>niños de 9 a 11 años usuarios de la organización Mil Ideas Internet, luego se dará entrega a la organización junto con una encuesta de diagnóstica de un antes frente al conocimiento previo que tengan los usuarios del tema en seguridad vial y un después de haber desarrollado el contenido, esta encuesta será aplicada en su debido momento ( cuando la organización Mil Ideas Internet desee aplicarla), finalmente se entregará una encuesta de satisfacción a la organización Mil Ideas Internet quien evaluará el contenido pedagógico realizado y la confiabilidad de su uso.</p> <p>El conjunto de las actividades responde al tratamiento de los factores de riesgo vial más frecuentes en cada una de las edades. En consecuencia, la programación didáctica de cada una de ellas busca la consecución de los objetivos y de las actitudes, valores y comportamientos viales que deben adquirir los niños y niñas para garantizar su seguridad vial y contribuir al desarrollo de las competencias básicas. El material didáctico que se ofrece comprende: un componente impreso (Juego de mesa), un componente electrónico (soporte web), componentes de consulta bibliográfica.</p>
<b>Fuentes</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós. Barcelona. Pedagogía significativa: Aprendizaje a través de la experiencia.</li> <li>2. Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías Emergentes, Pedagogías Emergentes: E- learning educación con las TICS, Barcelona.</li> <li>3. Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chema, Didáctica de la gamificación en la clase, Editorial Edinumen, (2014 – 2016), en Gamificación: Enseñanza y Aprendizaje.</li> <li>4. Oxley, J., Congiu, M., Whelan, M., D’Elio, A., &amp; Charlton, J. (2008). Enseñar a los niños pequeños a cruzar las carreteras de forma segura: Seguridad Vial para niños y niñas.</li> <li>5. Shadish, William R., et al., Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference, Houghton Mifflin Company, Boston, 2002, págs. 103-243.</li> </ol> <p>Método: Cuantitativo – Cuasi Experimental.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portada</li> <li>• RAE Resumen Analítico</li> <li>• Índice General</li> <li>• Índice de Tablas y Figuras</li> <li>• Introducción</li> <li>• Objetivos</li> <li>• Marco Teórico</li> <li>• Aspectos Metodológicos</li> <li>• Resultados</li> <li>• Discusión</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Referencias</li> <li>• Anexos</li> </ul>
<b>Metodología</b>	<p>Método: Cuantitativo: Cuasi Experimental</p> <p>Metodología: Paso a paso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación diagnóstico conocimiento previo (Antes).</li> <li>• Realización de Guiones pedagógicos con enfoque en pedagogía significativa.</li> <li>• Desarrollo Multimedia con enfoque en pedagogía Emergente como lo es incluir la tecnología en el aula: Diseño y programación en la web 2.0 del contenido.</li> <li>• Aplicación de la temática: Seguridad Vial.</li> <li>• Contextualización del tema: (Desarrollo del contenido pedagógico y virtual)</li> <li>• Desarrollo Aplicativo. (Juego de mesa, Consciencia vial, ¡salva tu vida!</li> <li>• Evaluación competencias en: Comunicación, Conocimiento de la interacción del mundo físico y natural, Social y Ciudadana a través de información digital y física del tema Educación Vial. (después, cuando la organización Mil Ideas Internet desee aplicarla).</li> <li>• Aplicación Encuesta de satisfacción. (Organización Mil Ideas Internet).</li> <li>• Resultados.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>La finalidad de este proyecto es proporcionar contenido pedagógico Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo y con un complemento de pedagogía Emergente para la vinculación de las TIC. Como conclusión de este proceso se pudo detectar la importancia de los procesos de formación y búsqueda de apoyo en herramientas digitales para generar experiencia a partir de conocimientos previos que el usuario tenga, ayudando así en la construcción de contenidos pedagógicos y el desarrollo de competencias que llevarán al logro del impacto social, junto con la motivación que se genera cuando la emoción se vincula en el proceso de aprender a aprender, a pensar, a sentir, actuar y desarrollarse como persona en un contexto que es de todos, donde la tolerancia, el respeto y la igualdad de condiciones no nos es ajena de una necesidad que día a día se debe construir a partir de lo que se sabe, luego se aprende y luego se aplica, como lo es la Seguridad vial.</p>

## Tabla de Contenidos

### Índice General

Introducción	Pág.7
Objetivos	Pág.9
• Objetivos generales	Pág.9
• Objetivos específicos	Pág.10
Marco teórico	Pág.10
• Pedagogía Constructivista	Pág.11
• Aprendizaje significativo	Pág.11
• Tipos de aprendizaje significativo	Pág.12
• Pedagogías Emergentes	Pág.13
• La gamificación en la educación y la dinámica en un trasfondo pedagógico	Pág.13
• Educación vial para niños y niñas	Pág.14
• Infancia y movilidad	Pág.14
• Educación vial en niños y niñas de 9 a 11 años	Pág.15
Aspectos metodológicos	Pág.16
Resultados	Pág.21
Discusión	Pág.30
Conclusiones	Pág.32
Recomendaciones	Pág.34
Referencias Bibliográficas	Pág.36
• Anexos	Pág.41
• Encuesta – diagnostico antes y después	Pág.41
• Contenido temático	Pág.42
• Encuesta de satisfacción (Organización Mil Ideas Internet)	Pág.44
• RAE	Pág.44

## Lista de tablas y figuras

Figura 1	Pág.12
Tabla 1	Pág. 18
Tabla 2	Pág. 19
Figura 2	Pág.22
Figura 3	Pág.23
Figura 4	Pág.24
Figura 5	Pág.25
Figura 6	Pág.26
Figura 7	Pág.27
Figura 8	Pág.28

## 1. Introducción

Según establece la Resolución 1564 de 2014, se dicta directrices para que cada Institución educativa del sector público o privado aplicar el tema de Educación en Seguridad Vial. El campo educativo, es sin duda uno de los sectores con mayor poder de transformación, pero generalmente es también uno de los más difíciles de transformar, la educación es, sin lugar a dudas, la herramienta más eficaz para hablar de ambientes urbanos con equidad; por ello, formar ciudadanos respetuosos y transmitir en los establecimientos educativos el sentido de la comunidad es uno de los mejores aportes que podemos hacer para una transformación desde lo interno entendiéndose como parte de una comunidad hasta lo externo comprendiendo que el respeto, la tolerancia y el seguir las normas nos hacen más igualitarios en la calle.

Adicionalmente, con el surgimiento de las tecnologías de la información y la comunicación, los alumnos pueden aprender a desarrollar un nivel de conocimiento entre lo individual y lo social. En este sentido, la gamificación tiene un papel fundamental en la educación a través de la pedagogía Constructivista con enfoque en un Aprendizaje Significativo, que logra adquirir herramientas a partir de las experiencias que el estudiante tiene cuando aprende de manera didáctica, pues el juego está íntimamente ligado con la motivación, la gamificación establece objetivos didácticos para los alumnos generando en ellos un elemento competitivo.

Seguramente muchos de nosotros hemos olvidado el valor didáctico del juego, pero en el fondo, ¿a quién no le gusta jugar?, todo esto nos lleva a pensar en la importancia de procurar transformar la sociedad a través de la unión entre educación, tecnología y gamificación.

Con el anhelo de poder implementar la educación vial en el aula, este proyecto que tiene un lineamiento en educación y desarrollo humano: didáctica y currículo, un proyecto aplicado, ha considerado facilitar al docente y al estudiante herramientas como: desarrollo de contenidos en pedagogía Constructivista con un enfoque en el Aprendizaje Significativo, Cartilla Alumno (desarrollo de talleres en clase) PDF, Juego de mesa (Trabajo en grupo con sus pares y su familia, en clase y en casa), Espacio de contenidos, desarrollo tecnológico con

un soporte web 2.0 de Mil Ideas Internet (Practica). Estas herramientas suministradas a los docentes y Alumnos, es con el fin de orientar y ejecutar debidamente las actividades para la educación vial de las diferentes áreas, e incluso de forma transversal o como actividad complementaria.

El contenido del trabajo pedagógico se irá desarrollando a partir de teorías tales como la pedagogía significativa: aprendizaje a través de la experiencia, pedagogías emergentes: E-learning educación con las TICS, la didáctica de la gamificación (juego) en la clase y seguridad vial para niños y niñas. A partir de la implementación teórica se trabajará el método cuantitativo cuasi experimental, dando resultado de la encuesta (diagnóstico previo del aprendizaje ya obtenido por los niños y niñas, antes de tomar el curso), finalmente a partir de los resultados se realizará una discusión y los aportes pertinentes para la aplicación del contenido pedagógico desarrollado para los usuarios de la empresa Mil Ideas Internet niños y niñas de 9 a 11 años.



## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo General**

Elaborar contenido Pedagógico Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo y Didáctica en Gamificación (juego), con un soporte web 2.0 (práctica), para niños de 9 a 11 años con el fin de alcanzar las competencias ciudadanas en: Competencias aprender a aprender, Competencias cognitivas: Interacción con el mundo físico y natural, Competencias emocionales: La autonomía e iniciativa personal, Competencias comunicativas, Competencias integradoras: Social - ciudadana y Competencia digital.

### **2.2. Objetivos Específicos**

- Desarrollo del contenido pedagógico Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo y didácticas en temas específicos para el desarrollo educativo en Seguridad Vial, por medio de pedagogías emergentes (TIC). Este contenido estará soportado por una web 2.0.
- Elaboración de cartilla pedagógica para usuarios Mil Ideas Internet niños y niñas de 9 a 11 años con un contenido de siete módulos y con una metodología diseñada a partir de la pedagogía significativa y emergente: tipos de competencias, etapa de exploración, actividad reto, etapa guiada, proyecto síntesis (valores ciudadanos), evaluación y práctica código QR.
- Implementar la importancia del juego como herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje (desarrollo de un juego de mesa: Conciencia vial, ¡salva tu vida!).
- Fomentar las competencias ciudadanas de aprender a aprender, cognitivas: interacción con el mundo físico y natural, emocionales: la autonomía e iniciativa personal, integradoras: social – ciudadanas y digitales.

### **3. Marco Teórico**

Con el fin de poder argumentar y justificar la propuesta educativa que ofrece Mil Ideas Internet a los usuarios niños y niñas de 9 a 11 años, se estima que es preciso presentar unos referentes que sirvan de base teórica para el diseño y programación de las actividades que se proponen en materia de educación vial: el enfoque pedagógico constructivista social a través de un aprendizaje significativo, la importancia de la inclusión de pedagogías emergentes frente a la necesidad de los recursos tecnológicos de la educación innovadora, la importancia de la gamificación como un contenido didáctico que ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, la resolución creativa de conflictos y el trabajo en equipo, la contextualización o demanda social en lo vial, el aporte de las estadísticas sobre la accidentalidad en estas edades, la necesidad de proteger a los más vulnerables, la importancia de la estrategia de Seguridad Vial de educación para los usuarios niños y niñas de 9 a 11 años.

#### **3.1. Pedagogía constructivista**

Según Bryn Holmos (1944), el contexto social es la construcción del conocimiento y Lev S. Vigotsky (1896-1934) y de Jean Piaget (1896-1980) tienen un marcado énfasis en una búsqueda epistemológica sobre cómo se conoce la realidad y cómo se aprende.

“Si se dan conocimientos acabados a los niños, éstos nunca se perciben así mismos como capaces de elaborar sus propias ideas las cuales, aunque parcialmente correctas o bien incorrectas pueden tener un cierto valor funcional y formativo. Además, se inhibe la búsqueda, la confrontación, el movimiento de ideas, la hipotetización, la imaginación, la fantasía y el error. Pero si además de lo anterior se pide una sola respuesta en clase y en los exámenes, la dada por el maestro, la que “viene en el libro” se está limitando por no decir castrando la potencialidad de todo alumno a participar activamente en la construcción de su conocimiento”. (Según Dr. Ramón Ferreiro, Ph.D. Nova Southeastern University, (2016), (pp. 01).

La construcción del conocimiento se plantea a partir del desarrollo personal.

También hay autores que resaltan que:

Haciendo énfasis en la actividad mental constructiva, actividad auto constructiva del sujeto para lo cual insiste en lograr un aprendizaje significativo mediante la necesaria creación de situaciones de aprendizaje por el maestro que les permiten a los alumnos una actividad mental, social y afectiva que favorece su desarrollo. El principal objetivo de la educación es formar un hombre y una mujer capaz de vivir plenamente, disfrutar, crear y trascender el aquí y el ahora. Por lo tanto, no es posible educarlo en y para la repetición, se requiere auspiciar su actividad y su independencia crítica y creativa; se necesita desarrollar sus sentimientos y valores su actuación transformadora, así como desarrollar su autonomía personal (moral e intelectual) y social.

(Ramón Ferreiro, Ph.D. Nova Southeastern University, 2016, p. 01).

### **3.2. Aprendizaje Significativo**

La idea central que subyace a esta teoría se apoya en la famosa consideración que Ausubel hace y con la que sintetiza su concepción de la enseñanza.

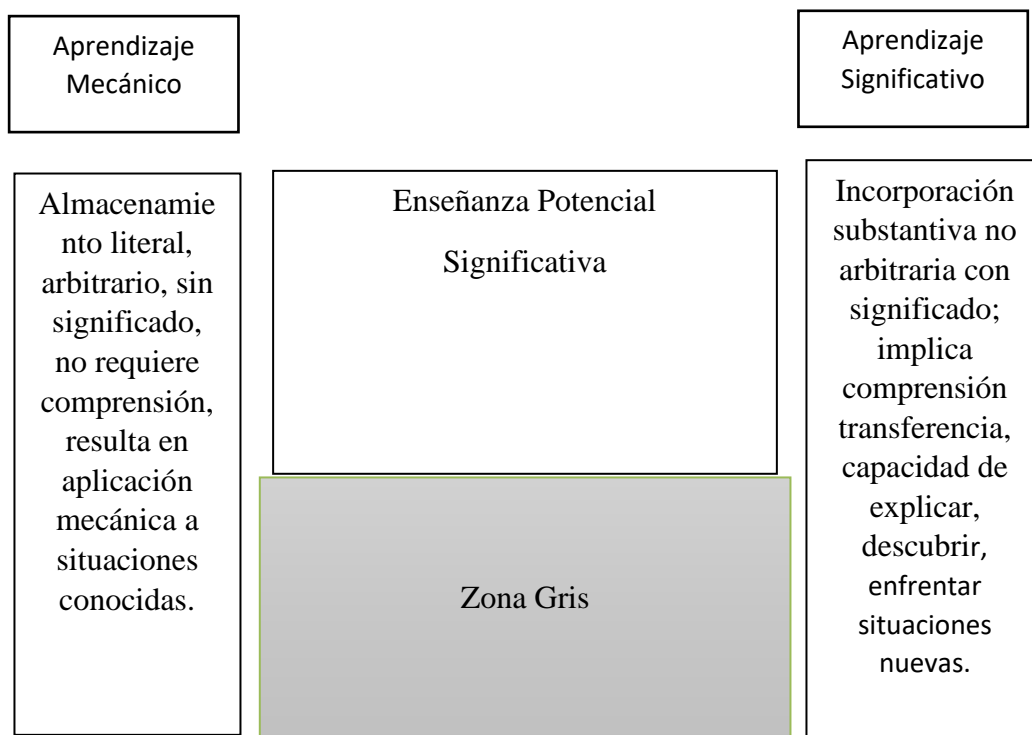
También hay autores que resaltan que:

Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante es lo que el alumno ya sabe. Hay que averiguarlo y enseñar de acuerdo con eso.

(David Ausubel, Requisitos Para El Aprendizaje Significativo, 1963, p.05).

Para entender mejor el concepto del aprendizaje significativo de David Ausubel, puede ayudar a saber en qué consiste una versión opuesta: el aprendizaje mecánico, también llamado aprendizaje memorístico por este mismo investigador. Se trata de un concepto muy vinculado al aprendizaje pasivo, que muchas veces se produce incluso de manera no intencionada a causa de la simple exposición de conceptos repetidos que van dejando su marca en nuestro cerebro.

Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico están ubicados a lo largo de un mismo continuo, tal como sugiere la **Figura 1**.



Fuente: (Moreira, 2011), adaptado por Jennifer Bernal Riveros.

Figura 1: El continuo aprendizaje significativo ↔ aprendizaje mecánico. “El aprendizaje no es significativo o mecánico, no se trata de una dicotomía. Gran parte del proceso de aprender tiene lugar en la zona gris. El aprendizaje significativo es progresivo”.

### 3.3. Tipos de aprendizaje significativo:

Según, Arturo Torres, Psicología educativa del desarrollo. (2017), (pp. 01):

*Aprendizaje de representaciones:* se trata de la forma más básica de aprendizaje, en ella la persona otorga significado a símbolos asociados a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hacen referencia, recurriendo a conceptos fácilmente disponibles.

*Aprendizaje de conceptos:* es parecido al anterior se apoya en él para existir, de modo que ambos se complementan; sin embargo, hay una diferencia entre ambos, en el aprendizaje

de conceptos en vez de asociarse un símbolo a un objeto concreto y objetivo se relaciona con una idea abstracta, algo que en su mayoría de los casos tiene significado muy personal, accesible sólo a partir de nuestras propias experiencias.

*Aprendizaje de proposiciones:* este aprendizaje surge de la combinación lógica de conceptos. Por eso, construye la forma de aprendizaje significativo más elaborada, y a partir de ella se es capaz de realizar apreciaciones científicas, matemáticas y filosóficas muy complejas. Como es un tipo de aprendizaje que demanda más esfuerzos se realiza de modo voluntario y consistente.

### **3.4. Pedagogías Emergentes**

Según Adell, J. y Castañeda, L. (2012), En las últimas décadas el sistema educativo ha cambiado y la administración educativa ha decidido que las aulas implementen las TIC: tableros digitales, proyectores de vídeo y, quizá lo más extraordinario computadores portátiles con conexión a Internet en las maletas de los alumnos. La intención de todos estos cambios, es que los centros educativos preparen a los alumnos para la sociedad de la información no sólo enseñándoles a usar las TIC sino también usándolas como herramientas de aprendizaje. TICSE, (2011), (pp. 99).

Según lo anterior la pedagogía emergente tiene que ver con herramientas TIC, conceptos e innovaciones utilizados en diversos contextos educativos con el propósito de relacionarla con la enseñanza y el aprendizaje.

### **3.5. La Gamificación en la educación y la dinámica en un trasfondo pedagógico**

(Foncubierta y Rodríguez (2014), (pp.02) señalan una incorporación de elementos para el juego “se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno”. El beneficio de esta estrategia pedagógica es camuflar el aprendizaje en el juego proporciono a los alumnos un ambiente tranquilo y amigable en el que la competencia exige no cometer errores, pero con la diferencia que se tiene la posibilidad de tener el control de su propio conocimiento y formar parte de la dinámica en el desarrollo del logro.

### **3.6. Educación Vial para niños y niñas**

#### **3.6.1. La infancia y la seguridad.**

Según, Fernando Martín Poó Universidad Nacional de Mar del Plata – Mar del Plata – Argentina (2015, pág. 388):

1,24 millones de personas pierden la vida anualmente como consecuencia de siniestros viales, lo que posiciona a estos eventos como la novena causa de muerte en todo el planeta para todos los grupos de edad. La Organización Mundial de la Salud World Health Organization [WHO], (2013). La mayoría de las muertes involucran a los usuarios más vulnerables del tránsito entre los que se incluyen los niños y los ancianos. Según la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2009): “durante el año 2004 los traumatismos sufridos en el contexto vial representaron la segunda causa de mortalidad para los niños entre 5 y 14 años de edad los cuales se vieron afectados durante este año, y la principal causa de muerte para los que tienen entre 10 y 19 años. A nivel mundial, la infancia representa el 21% de los siniestros de tránsito con consecuencias fatales”.

#### **3.6.2. Infancia y movilidad.**

Los niños poseen características específicas (a nivel cognitivo, emocional, conductual y físico) así como formas de movilidad que los convierten en un grupo vulnerable en el contexto vial. Las diferentes etapas del desarrollo se caracterizan por cambios en los niveles de independencia y movilidad en la posibilidad de elegir diferentes modalidades de transporte. A medida que se producen esos cambios aparecen nuevas fuentes de peligro y al respecto, datos epidemiológicos muestran que el patrón de lesiones durante la infancia se modifica con el paso del tiempo.

Cuando los niños y niñas se desplazan en el contexto vial, se enfrentan a un ambiente cuyo diseño, en general no contempla sus características ni sus necesidades específicas, además, muchas situaciones del tránsito implican evaluaciones y decisiones complejas, para las cuales no siempre están preparados. La necesidad de que la educación vial incluya

contenidos concretos sobre comportamientos seguros y entrenamiento de habilidades específicas en lugar de información abstracta sobre códigos y normas viales, se convierte en una necesidad en una condición segura o en escenarios virtuales, y debe incluir retroalimentación con respecto a las decisiones tomadas.

### **3.6.3. Educación vial en niños y niñas de 9 a 11 años.**

Indica el, Instituto de Seguridad Vial de Fundación MAPFRE, Educación vial en el aula, guía didáctica 2º y 3º ciclo educación primaria, (2013, pág. 24):

Las características de la edad entre 9 a 11 años son edades que establecen cada vez más relaciones con el mundo que los rodea y muestran mayor fuerza y progresión en la coordinación motora. Se amplía el desarrollo de las operaciones concretas, elemento facilitador del razonamiento lógico y crítico, y serán capaces de recoger información, analizarla, criticarla y sacar conclusiones para proponer mejoras de determinados problemas o situaciones como pueden ser las encontradas en el ámbito de lo vial, día a día, frente al tráfico de personas y vehículos. El tema de la educación vial no solamente les atrae, sino que les apasiona y puede ser un buen momento para tratarlo de forma adecuada en el currículo.

## 4. Aspectos Metodológicos

### 4.1. Método: Cuantitativo Cuasi Experimental.

Según Ángela María Segura Cardona, Facultad Nacional de Salud Pública.

Universidad de Antioquia (Julio 2003), (pp. 01):

Los diseños que carecen de un control experimental absoluto de todas las variables relevantes debido a la falta de aleatorización ya sea en la selección aleatoria de los sujetos o en la asignación de los grupos experimental y control, que siempre incluyen una preprueba para comparar la equivalencia entre los grupos, y que no necesariamente poseen dos grupos (el experimental y el control), son conocidos con el nombre de cuasiexperimentos.

Por medio de este tipo de investigación podemos aproximarnos a los resultados de una investigación experimental en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absoluta de las variables. (Según, Willam R. Shadish, 2008).

### 4.2. Estrategia: Diseño del Antes / Después.

### 4.3. Ámbitos de aplicación: Social y evaluación de un contenido pedagógico.

Elaborar contenido pedagógico Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo y Didáctica en Gamificación, con un soporte web 2.0, para niños de 9 a 11 años con el fin de crear un proceso de enseñanza y aprendizaje, alcanzando las competencias ciudadanas en: aprender a aprender, cognitivas: interacción con el mundo físico y natural, emocionales: la autonomía e iniciativa personal, integradoras: social – ciudadanas y digitales.

### 4.4. Metodología:

Paso a paso:

- Aplicación diagnóstico conocimiento previo (Antes de aplicar el curso a los usuarios).
- Realización de Guiones pedagógicos con enfoque en pedagogía significativa: La metodología que se usará para este contenido pedagógico, tiene que ver con la teoría de Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós. Barcelona. Pedagogía significativa: Aprendizaje a través de la experiencia y la relación de la teoría del constructivismo donde tanto el docente como el estudiante construyen conocimiento a través de lo que ya se conoce, pero que se



puede complementar en el aula de clase, por lo cual esta teoría ayudo a construir una metodología que se ajusta al significado de aprender a través de la experiencia (practica) y la interiorización de los contenidos cuando estos permiten una asimilación. La metodología del contenido teórico del curso seguridad vial será aplicado con la siguiente propuesta pedagógica:

**Tema:** Aquí el estudiante asimilará cual será el tema a tratar.

**Objetivo General:** El estudiante interioriza cual será la meta general de aprendizaje al desarrollar el curso virtual.

**Meta de aprendizaje:** Este es el logro que desarrollará el estudiante mediante el ejercicio de aprender a aprender según las experiencias previas que el estudiante tenga y el complemento que el curso le brindará para entre juntos construir el conocimiento que el estudiante interiorizará o aprenderá verdaderamente.

**Etapa de Exploración:** En esta etapa, el estudiante podrá desarrollar el contenido, pero de manera didáctica (Gamificación) A través de la teoría de Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chema, Didáctica de la gamificación en la clase, Editorial Edinumen, (2014 – 2016), en Gamificación: Enseñanza y Aprendizaje. La idea es que el estudiante pueda explorar nuevos conocimientos que motiven su aprendizaje a través de la didáctica del juego y este aprendizaje teórico sea tan intrínseco que el estudiante pueda compartirlo en la práctica de forma extintica a través del juego físico y la interacción con sus compañeros.

**Etapa Guiada:** esta tiene que ver con una reflexión sobre el contenido teórico aprendido, ¿Realmente el estudiante aprendió?, ¿Si el estudiante aprendió, que experiencia le genera este aprendizaje?

**Actividad Reto:** Es un ejercicio que llevara al estudiante aplicar la competencia que esté desarrollando en el curso.

**Proyecto de síntesis:** Es la aplicación de lo aprendido en el contexto social más cercano y la práctica de la resolución de problemas del contenido visto.

- Desarrollo Multimedia con enfoque en pedagogía Emergente como lo es incluir la tecnología en el aula: Diseño y programación en la web 2.0 del contenido: Este desarrollo está diseñado con un enfoque en la teoría de Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías Emergentes, Pedagogías Emergentes: E- learning educación con las TICS, Barcelona, donde

se nombra la importancia de incluir las TIC en el aula de clase como pedagogía urgente en el desarrollo del aprendizaje actual y las herramientas adecuadas para motivar al estudiante y hacer que su aprendizaje sea efectivo.

- Aplicación de la temática, Seguridad Vial: La teoría de Oxley, J., Congiu, M., Whelan, M., D’Elio, A., & Charlton, J. (2008). Enseñar a los niños pequeños a cruzar las carreteras de forma segura: Seguridad Vial para niños y niñas, es una de los autores que reconoce la importancia de enseñanza de este contenido, pero de forma didáctica y efectiva.
- Contextualización del tema: (Desarrollo del contenido pedagógico físico y virtual)
- Desarrollo Aplicativo. (Juego de mesa, Consciencia vial, ¡salva tu vida!): la importancia de la práctica para interiorizar el aprendizaje es esencial cuando se quiere que el aprendizaje sea efectivo, para ello Ausubel, D. P. (2002), considera que general experiencias resulta más efectivo para el aprendizaje y si esta experiencia se da por medio de una didáctica como lo es el juego, para los niños y niñas es una herramienta efectiva que ayuda a interiorizar el conocimiento de forma emocionante y motivante, a parte le genera retos que lo invita a la resolución de problemas.
- Evaluación competencias ciudadanas: aprender a aprender, cognitivas: interacción con el mundo físico y natural, emocionales: la autonomía e iniciativa personal, integradoras: social – ciudadanas y digitales. (cuando la organización Mil Ideas Internet desee aplicarl el desarrollo del contenido).
- Aplicación Encuesta de satisfacción. (Organización Mil Ideas Internet).
- Resultados.

### Cronograma y desarrollo de la propuesta

1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (2019)												
ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12
Encuesta diagnóstica (Previa a conocimientos del curso).				x								
Guión pedagógico					x	x	x					

(Cartilla Conciencia vial. ¡Salvemos nuestras vidas!) PDF.												
Desarrollo multimedia web 2.0 (Práctica – código QR Normas del Bici usuario).								x	x			
Desarrollo juego de mesa (Conciencia vial: ¡Salvemos nuestras vidas!).								x	x			
Encuesta de satisfacción (Mil Ideas Internet)										x		
Resultados y conclusión.									x			

Fuente: Adaptado por Jennifer Bernal Riveros.

Tabla 1: Cronograma y desarrollo de la propuesta

### Recursos y presupuestos

RECURSOS Y PRESUPUESTO		
RECURSO	DESCRIPCIÓN	PRESUPUESTO
<b>Equipo Humano</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Niños y niñas de 9 a 11 años usuarios Mil Ideas Internet.</li> <li>Tutor (Profesionales en formación).</li> <li>Equipo Multimedia (Mil Ideas Internet).</li> </ol>	\$ 5.000.000 (Patrocinado por Mil Ideas Internet).
<b>Equipos y Software</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Web 2.0</li> <li>Diseño gráfico.</li> <li>Programación web</li> <li>Computadores</li> </ol>	\$ 5.000.000 (Patrocinado por Mil ideas internet).

	5. Internet	
<b>Materiales y suministros</b>	1. Impresión de juego de Mesa	\$ 100.000
<b>TOTAL: \$ 10. 100.000</b>		

Fuente: Adaptado por Jennifer Bernal Riveros.

Tabla 2: Recursos y presupuestos

## 5.Resultados

Elaborar contenido pedagógico Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo y Didáctica en Gamificación (juego), con un soporte web 2.0 (práctica), para niños (a) de 9 a 11 años con el fin de crear un proceso de enseñanza y aprendizaje, alcanzando las competencias ciudadanas: aprender a aprender, cognitivas: interacción con el mundo físico y natural, emocionales: la autonomía e iniciativa personal, integradoras: social – ciudadanas y digitales, permitieron identificar los aprendizajes previos de los usuarios que se consideran imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos.

Las competencias que se pretenden adquirir para los usuarios niños (a) de 9 a 11 años se desarrollaran cuando la Organización Mil Ideas Internet desee aplicar el contenido pedagógico entregado, por ahora tenemos evidencia de un diagnóstico inicial de post - Intervención, es decir de los conocimientos previos que los usuarios poseen los cuales ayudaron a fortalecer el contenido teórico y pedagógico del tema Seguridad Vial con el fin de poder cubrir las necesidades presentadas para el cumplimiento y el alcance del logro a las competencias mencionadas con anterioridad.

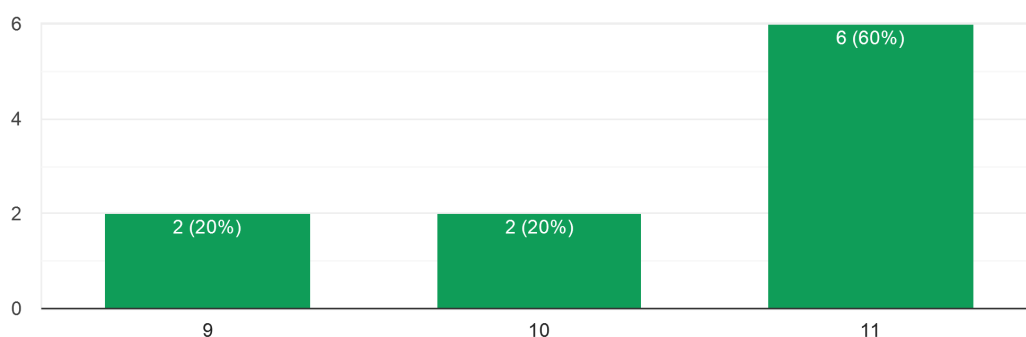
A continuación, se mostrará una lista de los usuarios que realizaron la encuesta diagnóstica: (Esta encuesta fue realizada por medio de un documento en Drive).

**Población:** 10 niños de 9 a 11 años, 5 niñas y 5 niños.

Ahora veremos el resultado de la encuesta diagnóstica aplicada a los 10 niños y niñas de 9 a 11 años de la población estudiada. (Estos resultados fueron arrojados del formato Drive).

### Edad (en número)

10 responses



Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).

Figura 2: Resultados encuesta diagnóstica (antes de iniciar el curso).

En primer lugar, se expone el número de población (10) niños (a), con sus correspondientes edades:

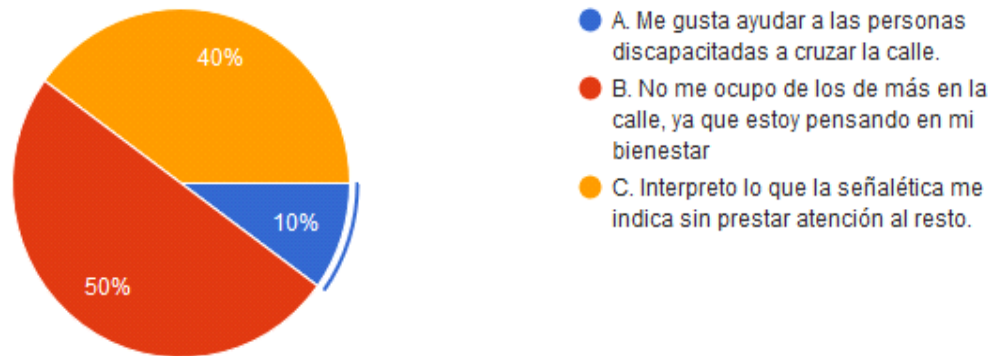
- 2 niños (a) de 9 años.
- 2 niños (a) de 10 años.
- 6 niños (a) de 11 años.

Es importante tener en cuenta estas edades ya que más adelante según las respuestas dadas por ellos se asemeja el rango de edad junto con el conocimiento previo.

- **Competencia Comunicativa**

¿Cuándo estás en un entorno urbano prestas atenciones a lo que está sucediendo a tu alrededor?

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me gusta ayudar a las personas discapacitadas a cruzar la calle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No me ocupo de los demás en la calle, ya que estoy pensando en mi bienestar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreto lo que la señalética me indica sin prestar atención al resto.</li> </ul>
--	--	--



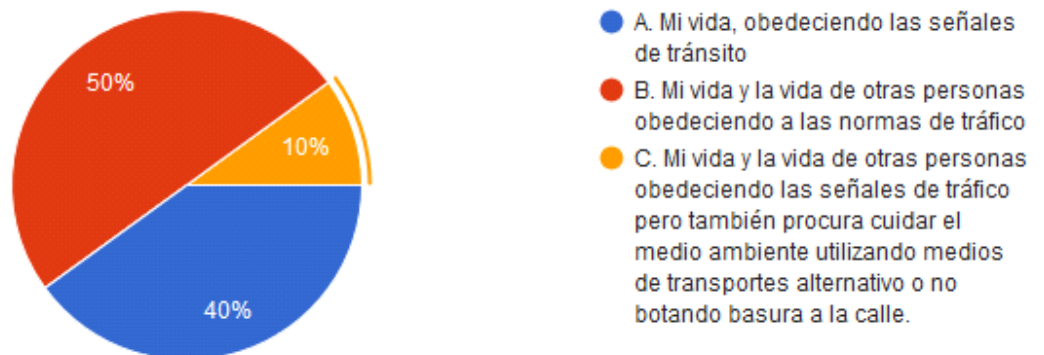
Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).  
 Figura 3: Resultados encuesta diagnóstica (antes de iniciar el curso).

Según lo que la gráfica muestra: un 50% no se preocupa por los demás en espacios públicos, ya que piensa en primer lugar en su propio bienestar. El 40 % interpreta la señalética, pero no presta atención a lo que pueda suceder a su alrededor y solo el 10% le gusta ayudar a las personas en dificultades en espacios públicos, lo cual nos arroja un resultado de indiferencia en los lugares públicos.

- **Competencia Cognitiva: interacción con el mundo físico y natural**

Cuando estoy en un espacio urbano cuido:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mi vida, obedeciendo las señales de tránsito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mi vida y la vida de otras personas obedeciendo a las normas de tránsito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mi vida y la vida de otras personas obedeciendo las señales de tráfico, pero también procuro cuidar el medio ambiente utilizando medios de transportes alternativos o no botando basura a la calle.</li> </ul>
--	---	---



Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).

Figura 4: Resultados encuesta diagnostica (antes de iniciar el curso).

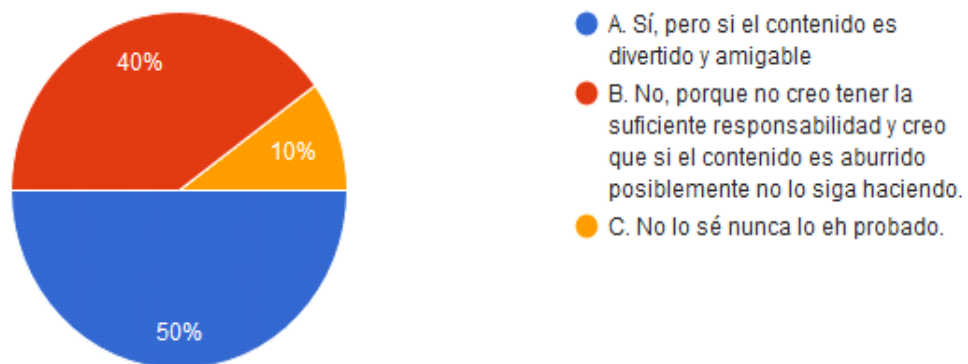
La gráfica nos arroja: Un resultado del 50% de cuidado hacia las normas de tránsito, un 40% presta atención a su propio bienestar y normas de tránsito, y el 10% obedece a las señales de tránsito, pero también ayuda a los demás incluyendo al medio ambiente. Este resultado nos muestra poco interés en el cuidado ambiental (físico y natural).

- **Competencia digital**

¿Me considero una persona con competencias digitales para tomar cursos en línea con algunos componentes físicos que me ayuden al direccionamiento de la finalidad del curso con responsabilidad?

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sí, porque el contenido es divertido y amigable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No, porque no creo tener la suficiente responsabilidad y creo que el contenido si es aburrido y posiblemente no lo siga haciendo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No lo sé, nunca lo he probado.</li> </ul>
--	---	--

- A. Si, porque el contenido es divertido y amigable.
- B. No, porque no creo tener la suficiente responsabilidad y creo que el contenido si es aburrido y probablemente no lo siga haciendo.
- C. No sé, nunca lo he probado.



Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).  
 Figura 5: Resultados encuesta diagnostica (antes de iniciar el curso).

La gráfica nos muestra: que el 50% les agrada la idea de tomar cursos digitales (uso de las TIC), pero siempre y cuando el contenido sea didáctico y amigable (intuitivo), el 40%



no cree tener la suficiente responsabilidad para un aprendizaje autónomo y el 10 % no ha intentado estudiar de manera virtual. Lo cual este resultado nos indica que con contenidos amigables y didácticos como lo es la gamificación, se puede capturar la atención del usuario.

- **Competencia a prender, a aprender**

¿Te consideras una persona que reconoce lo que sabe en cuanto a la importancia de la seguridad vial y aprender cosas distintas e innovadoras que puedes aplicar en tu diario vivir?

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, considero que puedo aprender cosas nuevas, pero no sé si llegue a aplicarlas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tengo mucho conocimiento del tema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me gusta mucho la idea de aprender cosas nuevas e innovadoras con el fin de aplicarlas a mi vida.</li> </ul>
---	--	---



Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).

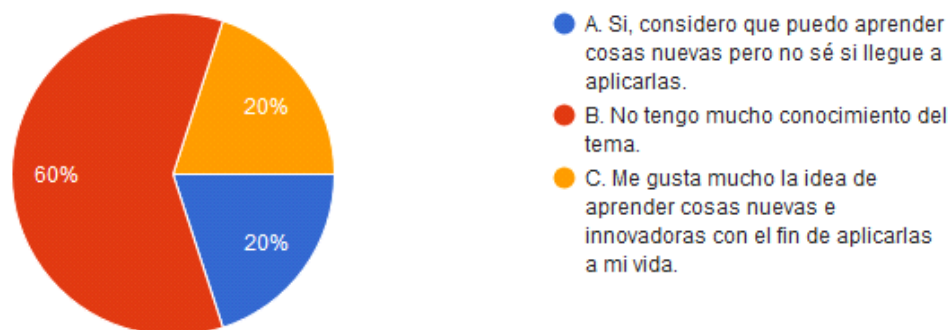
Figura 6: Resultados encuesta diagnostica (antes de iniciar el curso).

La gráfica muestra: que el 60% no conoce del tema y tampoco se ha preocupado por acceder a la información de manera autónoma, el 20% está dispuesto a aprender sobre seguridad vial, pero no está seguro de que las aplique y el otro 20% considera que es importante aprender sobre seguridad vial y desea aplicar lo aprendido.

- **Competencia emocional: autonomía e iniciativa personal**

Tengo la conciencia de asumir y calcular riesgos y afrontar problemas en situaciones de accidentes viales.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, por lo general me se controlar con responsabilidad y autonomía ayudando a resolver el problema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No, por lo general pierno el control sin saber qué hacer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Casi nunca, pero tengo conocimientos básicos para trabajar en equipo en momentos de dificultad.</li> </ul>
---	---	---



Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).

Figura 7: Resultados encuesta diagnostica (antes de iniciar el curso).

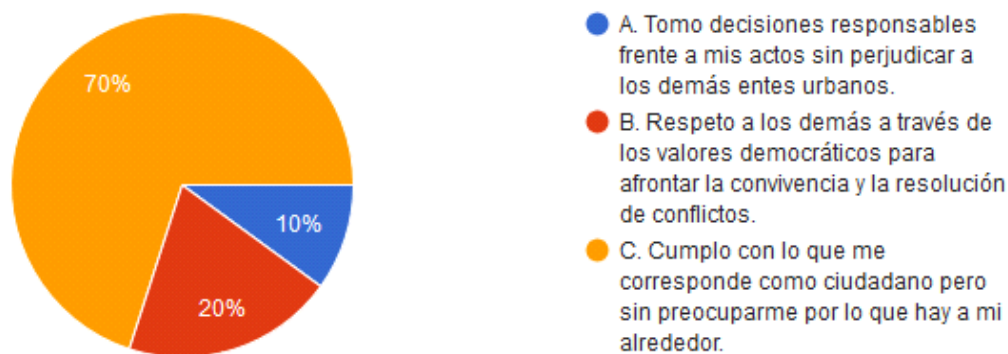
La gráfica indica: que el 60% no tiene conocimiento del tema, es decir que no sabe cómo debe actuar en momentos de accidentes en lugares públicos como son las calles, el 20% considera que es importante aprender un poco de reacciones en caso de accidentes, pero no sabe si llegue aplicar el contenido y el otro 20% le llama la atención aplicar el contenido aprendido. Lo cual el resultado muestra que es necesario enseñar qué clase de accidente se pueden prevenir y cuáles no.

- **Competencia integradora: social - ciudadana**

¿De qué manera comprendo los derechos y los deberes que debo ejercer en los espacios públicos?

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomo decisiones responsables frente a mis actos sin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto a los demás a través de los valores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumpló con lo que me corresponde como ciudadano,</li> </ul>
---	---	--

perjudicar a los demás entes urbanos.	democráticos para afrontar la convivencia y la resolución de conflictos.	pero sin preocuparme por lo que hay a mi alrededor.
---------------------------------------	--	---



Fuente propia: Jennifer Bernal Riveros (2019).  
 Figura 8: Resultados encuesta diagnóstica (antes de iniciar el curso).

La gráfica muestra: que el 70% cumple con lo que le corresponde como ciudadano, pero no se preocupa por lo que puede pasar a su alrededor, el 20% respeta los valores para una mejor convivencia ciudadana a nivel social y el 10% toma decisiones responsables que no perjudiquen a los demás agentes urbanos. Este resultado muestra que falta conciencia y desarrollo de convivencia lo cual es importante enseñar los deberes y derechos del ciudadano. Como resultado final de la encuesta diagnóstica previa a conocimientos nuevos se identifica temas claves para el contenido pedagógico a desarrollar como lo son:

- Indiferencia ciudadana.
- Identificación de las competencias ciudadanas.
- Deberes y derechos ciudadanos (La convivencia).
- Elementos y conceptos claves en la seguridad vial.
- Accidentes que se pueden prevenir a partir la reflexión y el uso de la consciencia.
- Reconocimiento de algunos valores ciudadanos.
- Un buen ciudadano cuando: Cuido el medio ambiente y me apropio del espacio público

- Una práctica a partir de un tema que aplicando la norma puede dar solución a la movilidad: Normas para bici usuarios. (Aplicación TIC).

La importancia de este resultado es vital para el desarrollo del contenido, ya que como decía David Ausubel en 1963: “El factor más importante que influye en el aprendizaje significativo es lo que el estudiante ya sabe, averígüese esto y enseñe consecuentemente”. Gracias a que el constructivismo nos ayuda como su palabra lo indica a construir el conocimiento entre el estudiante y el docente juntos con un enfoque en aprendizaje significativo, donde se ha mirado primero el conocimiento previo o sea los conceptos e ideas que los usuarios poseen en este campo de conocimiento como lo es la seguridad vial, se puede tener la certeza que el conocimiento que los usuarios de Mil Ideas Internet van a obtener será propicio y puntual a las necesidades o vacíos que estos tengan en aspectos de Seguridad Vial.

## 6. Discusión

La educación para los niños (a) usuarios de la organización Mil Ideas Internet, consciente en dar alternativas pedagógicas con enfoque en el aprendizaje significativo constructivista ya que se le da valor al conocimiento previo que los usuarios puedan tener del tema Seguridad Vial antes de explorar los contenidos desarrollados, esto fue con el fin de dar a conocer una nueva alternativa en contenidos pedagógicos uniendo dos ramas específicas pedagógicas aprendidas a lo largo de la especialización, una de estas es la ya nombrada con anterioridad, la pedagogía Emergente, que vincula las TIC y el desarrollo de actividades didácticas digitales que lleven al estudiante a un conocimiento cercano de la realidad actual que es involucrar las nuevas tecnologías en la educación y la otra pedagogía es la Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo, donde se propuso generar una construcción del conocimiento entre el usuario (en este caso estudiante) y el docente (en este caso tutor y organización Mil Ideas Internet), partiendo del conocimiento previo del usuario y caracterizando el contenido de forma flexible, reflexiva, dinámica, y vivencial, lo cual debe generar una reacción potente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El proceso de formación se debe dar a partir de:

- Conocimientos previos
- Contenido pedagógico
- Metacognición
- Procedimientos
- Toma de decisiones

Pero para que esto sea conciso y aplicable es necesario tener en cuenta las fallas que se están teniendo en los procesos de enseñanza como los son:

- La falta de manipulación en los objetos digitales.
- No tener conciencia de la información previa que posee el estudiante, ni utilizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje herramientas como lluvia de ideas o encuestas preliminares para una construcción del conocimiento.
- Y la unificación de criterios.

Así que para dar una posible solución a estas fallas se implementaron estrategias como:

- Transformar lo que se sabe a partir del conocimiento que se debe saber.
- Se propone herramientas digitales y gamificación (didáctica del juego) que ayuden al estudiante a vivir una experiencia significativa en el aprendizaje.
- Trabajar en el desarrollo de competencias ciudadanas y logros del saber ser, hacer y convivir.

A partir del desarrollo del contenido, se considera que la información, formación y educación vial deben estar presente en casa y en la escuela, de ser posible, que se haga de forma coordinada a través de la experiencia que generen nuevos recursos en la construcción de sus conocimientos. En este sentido, será bueno entrenar a los usuarios en situaciones diversas que puedan aplicar en lugares públicos.

## 7. Conclusiones

La finalidad de este proyecto consistió en proporcionar contenido pedagógico constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo y con un complemento de la pedagogía Emergente para la vinculación de las TIC. Como conclusión de este proceso se pudo detectar la importancia de los procesos de formación y búsqueda de apoyo en herramientas digitales para generar experiencia a partir de conocimientos previos que el usuario tenía, ayudando así en la construcción de contenidos pedagógicos y el desarrollo de competencias que llevarán al logro del impacto social, junto con la motivación que se genera cuando la emoción se vincula en el proceso de aprender a aprender, a pensar, a sentir, actuar y desarrollarse como persona en un contexto que es de todos, donde la tolerancia, el respeto y la igualdad de condiciones no nos es ajena de una necesidad que día a día se debe construir a partir de lo que se sabe, luego se aprende y luego se aplica, como lo es la Seguridad vial.

Del mismo modo, a la hora de justificar y probar la implementación de la educación vial se hizo referencia al nivel de concreción de la educación vial dentro de los contenidos pedagógicos frente al constructivismo y el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta las pedagogías emergentes como parte de una alternativa innovadora de las TIC y la dinámica de gamificación, los contenidos estuvieron también ligados y relacionados con los objetivos de competencias, actitudes y valores a conseguir, siendo el área de conocimiento del medio natural, social y cultural más propicio para el logro de los objetivos.

Al realizar la implementación pedagógica del Constructivismo con enfoque en Aprendizaje Significativo es importante tener en cuenta el aprendizaje cooperativo y el proceso de enseñanza, donde es necesario saber que el alumno no aprende solo, este está acompañado de la influencia de los otros entes cercanos en su vida, generando aprendizajes previos a través de experiencia, también es importante tener en cuenta que el aprendizaje significativo es la reconstrucción de los deberes de una cultura en los que se genera grupos o círculos de aprendizaje, en este caso hablar de Seguridad Vial, es vincular la experiencia con la realidad de nuevos conocimientos como lo es el desarrollo de contenidos gamificados (didáctica del juego), tener claridad de la importancia de la tecnología y las herramientas de las TIC para la educación, definen la didáctica del juego a nivel pedagógico en los objetivos

o logros a cumplir, se ambienta las actividades con un entorno imaginativo, se propone retos específicos, se establecen normas, se crea un sistema de recompensas, se proponen niveles de rankings, se establecen niveles de dificultad crecientes y se proporciona un Feedback tras corregir los errores; esto trae beneficios a los alumnos cuando se vincula una estrategia pedagógica camuflada al aprendizaje en el juego proporcionando ambientes tranquilos y amigables en el que la competencia exige no cometer errores, pero con la diferencia que se tiene la posibilidad de tener el control de su propio conocimiento y formar parte de la dinámica en el desarrollo del logro.

La necesidad de educar en seguridad vial, es vital para el desarrollo social y urbano de nuestro territorio Colombiano ya que “si se educa al niño no se debe reprender al adulto” en Colombia hace falta desarrollar más cultura urbana y ambiental que garantice la sostenibilidad y genere cambios significativos en diferentes aspectos como: Informar a los entes urbanos cuál es su rol y cómo debe ser su comportamiento en diferentes territorios urbanos, identificar zonas de riesgo y prevenir accidentes viales, además contribuir con el medio ambiente usando vehículos no motorizados o sostenibles que garanticen una mejor movilidad, también es necesario educar en valores de convivencia en los diferentes sectores viales y concientizar a la población en la necesidad de disminuir las tasas de accidentes viales, por consiguiente la motivación que ayudó a desarrollar el contenido pedagógico en seguridad vial tiene como fin la promoción y en últimas instancias la prevención de dicha información para la población infantil, que garantice identificar objetivos y situaciones de riesgo que puedan atentar con su bienestar y seguridad, encontrando algunas alternativas para enfrentarlas a través de las diferentes competencias ciudadanas desarrolladas durante todo el curso como fueron: aprender a aprender, cognitivas: interacción con el mundo físico y natural, emocionales: la autonomía e iniciativa personal, integradoras: social – ciudadanas y digitales.



## **8. Recomendaciones**

Para la organización Mil Ideas Internet: Teniendo en cuenta que esta organización tiene como fin desarrollar cursos en educación virtual, para colegios del sector público y privado, es de gran importancia tener presente que el manejo de los contenidos no pierda el valor del enfoque Pedagógico Emergente, por el cual está elaborado el curso propuesto de seguridad vial, lo cual se debe hacer el desarrollo en multimedia lo mejor adaptado posible, tanto en diseño como en la programación intuitiva y amigable de la web 2.0.

En el ámbito de los Tutores de la organización Mil Ideas Internet: Teniendo en cuenta que la organización Mil Ideas Internet cuenta con asesoría pedagógica de docentes especializados en el campo de E- learning, es de gran importancia garantizar que los contenidos sugeridos para el curso de seguridad vial tengan la aprobación del equipo de docentes y a su vez el foco pedagógico Constructivista con enfoque en Aprendizaje Significativo, lo cual es importante no dejar de hacer un proceso previo de investigar y diagnosticar que desean los usuarios aprender, que conocimientos previos tienen antes de desarrollar el curso y cuales les faltan para complementar; que este primer paso sea la base inicial para el desarrollo y la aplicación de este curso cada vez que alguna institución educativa desee aplicarlo a sus alumnos.

Para las Instituciones educativas que deseen aplicar el contenido: Tener en cuenta los parámetros pedagógicos en el cual fue diseñado el curso, para esto es necesario contar con las herramientas necesarias como son: computadores, conexión a internet, impresiones o fotocopias de las actividades en clase (Cartilla PDF) y juego de mesa, esto con el fin de desarrollar el curso debidamente como se tiene pensado con cada uno de los aportes pedagógicos a los cuales se quiere llegar.

Con la población de docentes y administrativos de las instituciones educativas: Es importante que los docentes de los centros educativos cuenten con una actitud activa y motivante para el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en el curso, para esto es necesario que el docente este actualizado en herramientas web, en contenidos de gamificación (didáctica del juego), en pedagogía constructivista con enfoque en aprendizaje

significativo y por supuesto tenga un previo conocimiento del tema (seguridad vial) a exponer a los alumnos.

Para con los Padres de familia: involucrar a los padres de familia es de vital importancia, puesto que la educación requiere de reconocimiento de conductas y acciones que lleven al niño a tomar decisiones, pero esto se aprende a través del ejemplo que el adulto le enseñe al niño, los padres deben hacer conciencia de su propio comportamiento urbano y deben ejercer una labor de enseñanza importante a su hijo para que este no corra peligro en los territorios, sino todo lo contrario pueda disfrutar de ellos con toda seguridad.

Y con los Alumnos: la intervención con los alumnos es una de las más importantes, los alumnos son el eje fundamental del curso sin ellos es imposible aplicar el desarrollo del curso en educación vial, una de las recomendaciones es aprender a seguir instrucciones del manejo de la web 2.0, aunque es amigable e intuitiva tiene unos pasos a seguir para que la didáctica no se pierda y la pedagogía sea realmente interiorizada: en primer lugar, se debe ingresar al link de la página <https://milideasinternet.com/e-learning/>, en segundo lugar se debe realizar el diagnóstico previo a conocimientos, en tercer lugar se debe llevar un orden del contenido como es: Tema, Objetivo, Logro, Etapa de exploración, Etapa guiada, Actividad reto, Proyecto síntesis y Evaluación responde; también es necesario que el estudiante siga las indicaciones del docente para practicar todo lo aprendido en grupos por medio del juego de mesa propuesto y finalmente llevar a la práctica lo aprendido en su diario vivir.

## 9. Referencias Bibliográficas

Adam, M., Vallés, R., Rodríguez, G. (2013). E-learning: características y evaluación. Universidad Politécnica de Valencia, Camino de Vera s/n. Valencia 46022 (España).

Agencia Nacional de Seguridad Vial [ANSV]. (2011). Programa de Fortalecimiento de la Educación Vial. Recuperado: 20 mar. 2014: <http://www.educacionvial.gov.ar>.

Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós. Barcelona. Pedagogía significativa: Aprendizaje a través de la experiencia.

Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías Emergentes, Pedagogías Emergentes: E-learning educación con las TICs, Barcelona.

Angela Maria Segura Cardona, Facultad Nacional de Salud Pública. Universidad de Antioquia (Julio 2003, pág 01)

Area, M., & González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3).

Arenas, R. (2014). Modelo para la Motivación del Aprendizaje de la Programación utilizando Gamification. Universidad Javeriana. Bogotá.

Aguilera, A., Fúquene, C., y Ríos, W. F. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143.

Badgeville.com, (2016). Gamification of Government. [online] Disponible en: <https://badgeville.com/wiki/government>.

Bassett, D. R., Pucher, J., Buehler, R., Thompson, D. L., & Crouter, S. E. (2008). Walking, cycling and obesity rates in Europe, North America and Australia. *Journal of Physical Activity and Health*, 5, 795-814.

Becerra, B., & Scarlett, T. (2004). La caminabilidad de las ciudades como un reflejo del desarrollo sustentable. *Avances en energías Renovables y Medio Ambiente*, 8, 94-98.

Bustos, Alfonso., Coll, C. (2010). Los Entornos Virtuales como espacios de Enseñanza y Aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, enero-marzo, México.

Cabero, J. (2013). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: aportaciones a la enseñanza. Editorial Nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

Departamento de Química Orgánica, e Instituto de Síntesis Orgánica (ISO). Universidad de Alicante, Alicante España.

Díaz, J. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Departamento de Psicología Social Universidad de Sevilla.

Díaz, J., Soto, C. (2013). Estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la fundación compartir. Universidad Católica de Colombia. Bogotá.

Domínguez, Ch. (2013). Una Aproximación a los Paradigmas Educativos en las Reformas de los Planes de Estudio de los Bachilleratos de la UNAM. UNAM, México.

Ramón Ferreiro, Ph.D. Nova Southeastern University , 2016 pag 1.

Ducheyne, F., DeBourdeaudhuij, I., Lenoir, M., Spittaels, H., & Cardon, G. (2013). Children cycling skills: Development of a test and determination of individual and environmental correlates. *Accident Analysis & Prevention*, 50, 688-69

K. Werbach and D. Hunter. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.

Editorial Planeta., “Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula [infografía]”, agosto 2015, consultado el 17 de diciembre de 2016, en <http://www.aulaplaneta.com/2015/11/28/infografias/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/>

Edgar, S. (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado. Universidad Católica de Costa Rica. San José, Costa Rica.

Fernández, S. (2012). Las TIC en el aula de ELE: una propuesta de plataforma e-learning. Universidad de Oviedo. España.

Fernando Martín Poó Universidad Nacional de Mar del Plata – Mar del Plata – Argentina (2015, pág 388).

Fernando Martín Poó Universidad Nacional de Mar del Plata – Mar del Plata – Argentina (2015, pág 390).

Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chema, Didáctica de la gamificación en la clase, Editorial Edinumen, (2014 – 2016), en Gamificación: Enseñanza y Aprendizaje.

Ferro, L. & Walz, S. (2013). Like this: How game elements in social media and collaboration are changing the flow of information. CHI Paris, France. Pg. 1-5.

FAO. (2014). Metodologías de E-learning. Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones. Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación. Roma. Italia. García M. (2000). E-learning teleformación: diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de Internet. Carlos Ediciones Gestión, S.A.

Guzmán, M., Mejía, H., Moya, S., Peralta, Yenny., Pinilla, Diana., Ramírez, A., Torres, J. (2012). Buenas prácticas del e-learning en la educación superior. Universidad San Buenaventura. Bogotá.

González, I. (2014). Los Entornos Virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. Una propuesta para el bachillerato. Universidad Autónoma de México. México.

Gómez, R. (2013). Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en relación con la diversión y la desmotivación en las clases de educación física. (Spanish) Revista De Investigación En Educación, 11(2), 77.

Instituto de Seguridad Vial de Fundación MAPFRE, Educación vial en el aula, guía didáctica 2° y 3° ciclo educación primaria, (2013, pág 24).

Jeremías Tosi Universidad Nacional de Mar del Plata – Mar del Plata – Argentina (2015, pag 389).

Martínez, R. (2013). Análisis de las comunidades de innovación abierta desde la perspectiva del Análisis de Redes Sociales. Intangible Capital, 9(1), 46-64. doi:10.3926/ic.352.

MEN. (2010-2014). Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de: <http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Colombia/Colombia> Plan sectorial 2010-2014.pdf.

Nazif, J. I. (2011). Guía práctica para el diseño e implementación de políticas de seguridad vial integrales considerando el rol de la infraestructura. Naciones Unidas, Comisión Económica para América Latina y el Caribe: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/8/43158/Lcw380el.pdf>.

Oxley, J., Congiu, M., Whelan, M., D'Elío, A., & Charlton, J. (2008). Enseñar a los niños pequeños a cruzar las carreteras de forma segura: Seguridad Vial para niños y niñas.

Pabayó, Gauvin, Barnett, Nikiema, & Seguin, 2009

Paulo Freire (2000). La pedagogía de la autonomía. México Ed. Tauros.

Piaget Jean (1896-1980) el método genético en el estudio de la psicología del pensamiento.

Prieto, D. Mención en Gestión Pedagógica de las Organizaciones Sociales, Empresariales y Educativas y en Formación y Desarrollo Profesional. Gamificación & Síndrome de Down.

Revista Cuadrimestral da Associação de Psicologia Escolar e Educacional, SP. volume 19, Número 2, Maio/agosto de 2015: 387-395

Rodríguez, M., Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Artículo de investigación. Revista Killkana Sociales. Vol. 01, No. 02, pp. 7-14, mayo-agosto, Universidad Católica de Cuenca.

Rojas, J. (2013). Educación virtual: del discurso teórico a las prácticas pedagógicas en la educación superior colombiana. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid. España.

Rubén Daniel Ledesma Universidad Nacional de Mar del Plata – Mar del Plata – Argentina (2015 pág. 389).

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Consultado el 23/01, 2016 de: [diegoleal.org/docs/2007/Siemens \(2004\)-conectivismo.doc](http://diegoleal.org/docs/2007/Siemens%20(2004)-conectivismo.doc)

Shadish, William R., et al., Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference, Houghton Mifflin Company, Boston, 2002, págs. 103-243. Método: Cuantitativo – Cuasi Experimental.

Soledad Susana López Universidad Nacional de Mar del Plata – Mar del Plata – Argentina (2015, pág 388 -389)

Torres Arturo, Psicología educativa y del desarrollo. 2017, pág 01.

Toscano, R. y Díaz T. (2010). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Madrid, España.

Tudor-Locke, Neff, Ainsworth, Addy, & Popkin, 2002

Van Schagen y Rothengatter (1997).

Velazco, D. (2010). Experiencia del uso de la plataforma moodle como gestor de la docencia y del aprendizaje cooperativo como método de evaluación en la asignatura Química del primer curso de Grado de Biología y Ciencias del Mar.

## 10. Anexos

### 1. Encuesta- Diagnóstico previa a conocimientos del curso.

- **Competencia Comunicacional:** ¿Cuándo estás en un entorno urbano prestas atenciones a lo que está sucediendo a tu alrededor?

A	B	C
Me gusta ayudar a las personas discapacitadas a cruzar la calle.	No me ocupo de los demás en la calle, ya que estoy pensando en mi bienestar.	Interpreto lo que la señalética me indica sin prestar atención al resto.

- **Competencia cognitiva: la interacción con el mundo físico y natural:** Cuándo estoy en un espacio urbano cuidado:

A	B	C
Mi vida, obedeciendo las señales de tránsito	Mi vida y la vida de otras personas obedeciendo a las normas de tráfico	Mi vida y la vida de otras personas obedeciendo las señales de tráfico, pero también procura cuidar el medio ambiente utilizando medios de transportes alternativo o no botando basura a la calle.

- **Competencia digital:** ¿Me considero una persona con competencias digitales para tomar cursos en línea con algunos componentes físicos que me ayuden al direccionamiento de la finalidad del curso con responsabilidad?

A	B	C
Sí, pero si el contenido es divertido y amigable	No, porque no creo tener la suficiente responsabilidad y creo que el contenido si	No lo sé nunca lo he probado.



	es aburrido y posiblemente no lo siga haciendo.	
--	---	--

- **Competencia a aprender a aprender:** ¿Te consideras una persona que reconoce lo que sabe en cuanto a la importancia de la seguridad vial y aprender cosas distintas e innovadoras que puedes aplicar en tu diario vivir?

A	B	C
Si, considero que puedo aprender cosas nuevas, pero no sé si llegue a aplicarlas.	No tengo mucho conocimiento del tema	Me gusta mucho la idea de aprender cosas nuevas e innovadoras con el fin de aplicarlas a mi vida.

- **Competencia Emocional: autonomía e iniciativa personal:** Tengo la conciencia de asumir y calcular riesgos y afrontar problemas en situaciones de accidentes viales.

A.	B	C
Si, por lo general se me controla con responsabilidad y autonomía ayudando a resolver el problema	No, por lo general pierdo el control sin saber qué hacer.	Casi nunca, pero tengo conocimientos básicos para trabajar en equipo en momentos de dificultad.

- **Competencia Integradora: social - Ciudadana:** ¿De qué manera comprendo los derechos y los deberes que debo ejercer los espacios públicos?

A	B	C
Tomo decisiones responsables frente a mis actos sin perjudicar a los demás entes urbanos.	Respeto a los demás a través de los valores democráticos para afrontar la convivencia y la resolución de conflictos.	Cumplo con lo que me corresponde como ciudadano, pero sin preocuparme por lo que hay a mi alrededor.

2. **Guiones pedagógicos - Contenido teórico para el desarrollo de la temática:** este contenido es útil como guía para el tutor y como apoyo teórico para el alumno.

### Módulo 1: Tipos de competencias ciudadanas

- Competencia aprender a aprender
- Competencias cognitivas: Interacción con el mundo físico y natural
- Competencias emocionales: La autonomía e iniciativa personal

- Competencias comunicativas
- Competencias integradoras: Social y ciudadana
- Competencia digital

### **Módulo 2: Etapa de Exploración**

- La construcción ciudadana
- Convivencia y cultura ciudadana
- Convivencia ciudadana en los espacios públicos
- Convivencia ciudadana en la movilidad
- Convivencia ciudadana en los transportes públicos
- Convivencia ciudadana con los medios tecnológicos

### **Módulo 3: Actividad Reto**

- El cinturón
- El semáforo
- Señales de tránsito
- El peatón
- El ciclista
- El motociclista
- Transporte público
- El automóvil
- Las sirenas

### **Módulo 4: Etapa guiada**

- Las normas de tránsito
- Cruzando la calle
- Jugando en la calle
- Si conduce no beba
- Los riesgos de la velocidad al conducir

### **Módulo 5: Proyecto Síntesis - Valores Ciudadanos**

- El respeto
- La solidaridad
- El compromiso
- La tolerancia

- La equidad
- La asertividad

### Módulo 6: Evaluación

- Soy buen ciudadano cuando cuido nuestro medio ambiente
- Soy buen ciudadano cuando tengo un buen manejo de las basuras
- Soy un buen ciudadano cuando cuido los bienes patrimoniales

### Módulo 7: Práctica Código QR

- Normas para Biciusuarios

### 3. Encuesta de satisfacción por parte de la Organización Mil Ideas Internet

Nombre del Evaluador: Luisa Fernanda Díaz Orjuela

Directora de arte Pedagógico.

Nº	Contenido de ítems	5	4	3	2	1
1	La programación de la actividad ha sido adecuada.		x			
2	Los objetivos están bien definidos.	x				
3	Los contenidos han sido adecuados para esta edad.	x				
4	La metodología implementada ha sido adecuada.	x				

### 4. Resúmenes Analíticos

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	
Resumen analítico especialización (RAE)	
<b>Título</b>	E-learning: características y evaluación
<b>Autores</b>	Manuel Rodenes Adam. Ramón Salvador Vallés. Gloria I. Moncaleano Rodríguez.
<b>Fecha</b>	2001 – 2007

<b>Palabras Claves</b>	e-learning, formación a distancia, formación apoyada en tecnologías de la información, indicadores de aprendizaje por e-learning.
<b>Descripción</b>	Este artículo recoge los resultados de una investigación para definir e identificar modelos de aplicación del e-learning, sus elementos y características y la forma de medir su impacto. Se basa en una revisión bibliográfica que analiza las últimas aportaciones, las clasifica y resume según diversos criterios. Primero se expone una definición científica, el contexto y la evolución. La sección dos considera los 3 enfoques básicos del e-learning y se amplía con el entorno personal de aprendizaje y los objetos de aprendizaje. Sigue luego un análisis de los requerimientos técnicos principales para la formación informatizada. En la parte cuatro se analizan ventajas y desventajas del e-learning y finalmente se presenta un conjunto de indicadores para medir y evaluar el impacto de estos sistemas.
<b>Fuentes</b>	Adam, M., Vallés, R., Rodríguez, G. (2013). E-learning: características y evaluación. Universidad Politécnica de Valencia, Camino de Vera s/n. Valencia 46022 (España).
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La formación basada en el ordenador y el e-learning.</li> <li>• Requisitos técnicos para la formación informatizada.</li> <li>• Ventajas y desventajas del aprendizaje basado en la informática.</li> <li>• Evaluación del impacto de los sistemas de e-learning.</li> </ul>

<b>Conclusiones</b>	<p>En este trabajo de revisión de la literatura sobre gestión del aprendizaje con TIC, se han identificado algunas de las características y tipologías básicas de las plataformas, sistemas o entornos digitales para la formación, en sus componentes y los llamados sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y se han revisado también algunas tendencias. De acuerdo con las características de las aplicaciones, y las valoraciones de diferentes autores, y propias, se han podido analizar las ventajas y desventajas del aprendizaje apoyado en la informática. Se estima que la evolución del desarrollo de sistemas e-Learning y en particular en los entornos de aprendizaje personal (EAP o PLE) tenderá hacia una mayor personalización de los sistemas y como no podría ser de otro modo a una mejor integración con las actividades habituales y cotidianas de los usuarios. Por ello, el uso de marcos conceptuales como el propuesto aquí para la evaluación de estos sistemas e-Learning, puede contribuir a formalizar y comprender la complejidad de estos entornos de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<b>Título</b>	Plan Nacional de Seguridad Vial
<b>Autores</b>	Luz Amparo Méndez Heredia. Andrea del Pilar Acero Álvarez. Álvaro Alfonso Galeano Cifuentes. Deisy Angélica Guzmán Tovar. Hernán Darío Álzate Montes. Mauricio Camacho Fonseca. Carolina Abaunza Esquivel.

	Elkin Pinilla Cañón. Nelly Salcedo Gómez. Marisol Gamba Barreto. Natalia Cogollo Uyabán. Pedro Antonio Molano Bonilla. Melby Tamayo Bonilla.
<b>Fecha</b>	2011 – 2021
<b>Palabras Claves</b>	Plan de seguridad vial Prevención de accidentes Plan ministerio de transporte
<b>Descripción</b>	El presente documento se basa en el contenido del Plan Nacional de Seguridad Vial adoptado mediante la Resolución 2273 de 2014 del Ministerio de Transporte. En los eventos en que puedan presentarse dudas se preferirá el contenido del texto oficialmente adoptado.
<b>Fuentes</b>	Agencia Nacional de Seguridad Vial [ANSV]. (2011). Programa de Fortalecimiento de la Educación Vial. Recuperado: 20 mar. 2014. <a href="http://www.educacionvial.gov.ar">http://www.educacionvial.gov.ar</a> .
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situación de la seguridad vial en Colombia.</li> <li>• El plan nacional de seguridad vial 2011 – 2021.</li> <li>• Caracterización víctimas en accidentes de tránsito.</li> <li>• Pilar estratégico de comportamiento humano.</li> <li>• Pilar estratégico de atención y rehabilitación a víctimas.</li> <li>• Estratégico de infraestructura.</li> <li>• Pilar estratégico de vehículos.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	El impacto de los hechos relacionados con el tránsito y sus consecuencias pone de manifiesto la necesidad de abordar con políticas y acciones concretas, articuladas, integrales, medibles, y controlables este flagelo que afecta la salud pública mundial que impacta negativamente el contexto nacional. Por esta razón, se evidencia una preocupación

	<p>generalizada de definir e implementar lineamientos de políticas que impulsen y faciliten la coordinación institucional e intersectorial de acciones en seguridad vial, para la consecución de objetivos comunes que prevengan, reduzcan y/o mitiguen el impacto de los accidentes asociados al tránsito. En respuesta el Gobierno de Colombia define como una prioridad y como una política de Estado la Seguridad Vial, la cual se concreta en el presente Plan Nacional de Seguridad Vial PNSV 2011-2021. En ese sentido, el Plan se convierte en una carta de navegación que orienta y propicia medidas concertadas, indicativas e integrales en todo el territorio nacional, fomentando la formulación y aplicación de políticas y acciones a nivel regional, departamental y municipal, con el objetivo de reducir el número de víctimas fatales y no fatales a nivel nacional.</p>
--	---

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<p><b>Título</b></p>	<p>La Teoría del Aprendizaje Significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva.</p>
<p><b>Autores</b></p>	<p>Luz Rodríguez Palmero</p>
<p><b>Fecha</b></p>	<p>2010</p>

<b>Palabras Claves</b>	<p>Pedagogía significativa.</p> <p>Psicología cognitiva.</p>
<b>Descripción</b>	<p>En 1963, Ausubel hizo su primer intento de explicación de una teoría cognitiva del aprendizaje verbal significativo publicando la monografía «The Psychology of Meaningful Verbal Learning»; en el mismo año se celebró en Illinois el Congreso Phi, Delta, Kappa, en el que intervino con la ponencia «Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento», exposición que se encuentra recopilada por Elam (1973) con el título La educación y la estructura del conocimiento.</p> <p>Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum.</p> <p>Más de cuarenta años de vigencia tiene, por tanto, esta teoría, lo que justifica su fuerza explicativa. Mucho tiempo, sin duda, en el que los profesionales de la educación nos hemos familiarizado sobre todo con la idea de significatividad del aprendizaje y hemos intentado lograrlo en nuestro alumnado, no siempre con el éxito deseado. Supuestamente al amparo de la Teoría del Aprendizaje Significativo se han planificado muchas programaciones escolares y programas curriculares y en el fondo no sabemos muy bien de qué trata o cuáles son sus aspectos más destacados, aquéllos que sí hubiesen podido ayudarnos a comprender los entresijos que definen al aprendizaje significativo y que lo hacen posible. Por eso se hace necesario hacer un alto en el camino, adentrarnos en la teoría en sí y profundizar en ella, de manera que la aprendamos significativamente para, con ello, lograr que los aprendizajes que pretendemos de nuestros estudiantes</p>



	(relativos a los contenidos científica y contextualmente validados) sean realmente significativos.
<b>Fuentes</b>	Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós. Barcelona. Pedagogía significativa: Aprendizaje a través de la experiencia.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es la Teoría del Aprendizaje Significativo?</li> <li>• ¿Cuáles son los conceptos clave de la teoría?</li> <li>• Perspectiva ausubeliana.</li> <li>• Tipos de aprendizaje significativo.</li> <li>• Asimilación.</li> <li>• Lenguaje.</li> <li>• Facilitación.</li> <li>• Aportaciones al constructo.</li> <li>• Aprendizaje significativo: pensamiento, sentimiento y acción.</li> <li>• Aprendizaje significativo: significados y responsabilidades compartidos.</li> <li>• Aprendizaje significativo: un proceso crítico.</li> <li>• Aprendizaje significativo: algunas incorrecciones contextuales en su aplicación.</li> <li>• La Teoría de los Modelos Mentales de Johnson-Laird.</li> <li>• . La Teoría de los Campos Conceptuales de Gérard Vergnaud.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>David P. Ausubel es el creador de la Teoría del Aprendizaje Significativo, una teoría que ha tenido una gran trascendencia en la enseñanza y en la educación.</p> <p>Es una teoría de aprendizaje que centra la atención en el alumno. Aprendizaje significativo, su constructo esencial, constituye una pieza clave para comprender el</p>

	constructivismo moderno. Por eso, no podría entenderse la psicología de la educación ni la psicología cognitiva sin hacer referencia a Ausubel.
--	---

<b>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Tecnologías emergentes, ¿Pedagogías emergentes?
<b>Autores</b>	Jordi Adell. Linda Castañeda.
<b>Fecha</b>	2011
<b>Palabras Claves</b>	Pedagogías emergentes
<b>Descripción</b>	<p>En los últimos años hemos asistido a un cambio extraordinario en educación. A lo largo de muchas décadas, el conjunto de tecnologías de la información y la comunicación (TIC en adelante) disponibles en las aulas había cambiado poco o nada. Pizarras, libros de texto, enciclopedias y cuadernos formaban parte del “entorno tecnológico” habitual de la enseñanza y el aprendizaje. Educados en dicho entorno, las TIC analógicas eran prácticamente invisibles para los docentes. En las últimas décadas, el mundo ha cambiado y la Administración educativa ha decidido “llenar” las aulas de muchos centros de TIC: pizarras digitales, ordenadores, proyectores de vídeo y quizá lo más extraordinario, ordenadores portátiles</p>

	<p>con conexión a internet en las mochilas de los alumnos. La intención de todos estos cambios, se afirma, es que los centros educativos preparen a los alumnos para un nuevo tipo de sociedad, la sociedad de la información, no solo enseñándoles a usar las TIC, ya habituales en hogares y puestos de trabajo, sino también usándolas como herramientas de aprendizaje.</p>
<b>Fuentes</b>	<p>Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías Emergentes, Pedagogías Emergentes: E- learning educación con las TICS, Barcelona.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de las pedagogías emergentes.</li> <li>• Las pedagogías emergentes pueden ser o no nuevas pedagogías.</li> <li>• Las pedagogías emergentes son organismos en evolución que existen en</li> <li>• estado de “llegar a ser”.</li> <li>• Las pedagogías emergentes atraviesan ciclos de sobre expectativa.</li> <li>• El impacto y los efectos de las pedagogías emergentes todavía no han sido bien comprendidos ni suficientemente investigados.</li> <li>• Las pedagogías emergentes son potencialmente disruptivas pero su potencial está en su mayor parte sin desarrollar.</li> <li>• Las pedagogías emergentes siguen un modelo de “innovación abierta del usuario”.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>En definitiva, y parafraseando el título de un reciente libro de Douglas Thomas y John, Seely Brown (2011), las tecnologías y las pedagogías emergentes están creando “una nueva cultura del aprendizaje que cultiva la</p>

	imaginación para un mundo en constante cambio”. Será un reto formar parte de ella.
--	--

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>
--

<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
--	--

<b>Título</b>	Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.
---------------	---

<b>Autores</b>	Ana-M. Ortiz-Colón. Juan Jordán. Míriam Agreda.
----------------	---

<b>Fecha</b>	2018
--------------	------

<b>Palabras Claves</b>	Gamificación – Gamificación en educación – Motivación – Juego.
------------------------	--

<b>Descripción</b>	<p>La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer.</p> <p>Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. El objetivo de este trabajo es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Para ello, se han examinado diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales presentadas entre 2011 y 2016, relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, analizando en ellas los tres elementos intervinientes. La elección de este periodo de años para la realización de la revisión teórica ha sido escogida para ofrecer una</p>
--------------------	---

	<p>panorámica y un recorrido sobre la evolución que ha ido teniendo el tema tratado a lo largo de esos cinco años. Para ello se estudian, según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas, las mecánicas y los componentes siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido. Los resultados indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio. Tras esta argumentación, el artículo concluye a favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos.</p>
<b>Fuentes</b>	<p>Area, M., &amp; González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios on line gamificados. <i>Educatio Siglo XXI</i>, 33(3).</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales.</li> <li>• Estrategias para optimizar el aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios.</li> <li>• Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE.</li> <li>• La competición como mecánica de gamificación en el aula.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>Se han analizado 37 experiencias de gamificación llevadas a cabo en diferentes contextos en los últimos seis años, cada una de ellas con diferentes características cuyo eje común es el beneficio de su aplicación en educación, la motivación de los alumnos en el aprendizaje y la incorporación de elementos propios del juego en la actividad educativa. Para ello se presenta, por un lado, un catálogo de los cinco estudios seleccionados, y por otro un análisis de los mismos, siguiendo las tres categorías de elementos de juego definidas por Werbach y Hunter (2012).</p>

--

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	
Resumen analítico especialización (RAE)	
<b>Título</b>	Modelo para la Motivación del Aprendizaje de la Programación utilizando Gamificación.
<b>Autores</b>	Ricardo José Arenas París
<b>Fecha</b>	2014
<b>Palabras Claves</b>	Gamificación. Pedagogía emergente.
<b>Descripción</b>	<p>La programación y la algoritmia son temas que están tomando una importancia cada vez mayor en nuestra sociedad. Algunos autores incluso afirman que aprender a programar es tan importante como aprender a leer y escribir. Sin embargo, la enseñanza de estos conceptos ha presentado dificultades desde distintas áreas, especialmente las del estilo de aprendizaje necesario para aprender programación, la desmotivación de los estudiantes y los conceptos específicos del área.</p> <p>Gamificación, el uso de mecánicas de juegos en diferentes contextos, ha surgido como una propuesta para incrementar el compromiso y mejorar la motivación de los participantes en diferentes procesos.</p>
<b>Fuentes</b>	Arenas, R. (2014). Modelo para la Motivación del Aprendizaje de la Programación utilizando gamificación. Universidad Javeriana. Bogotá.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación y Mecánicas de Juego.</li> <li>• Dinámicas.</li> <li>• Estilos de Aprendizaje.</li> <li>• Motivación.</li> <li>• Trabajos Previos en el área.</li> <li>• ¿Dónde se encuentra la diversión?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplegar las Herramientas Adecuadas.</li> <li>• El empoderamiento de la creatividad y la retroalimentación.</li> <li>• Curiosidad y falta de predictibilidad.</li> <li>• ¿Dónde se encuentra la diversión?</li> <li>• Diversión fácil.</li> <li>• Diversión difícil.</li> <li>• Metodología constructivista.</li> <li>• Retos.</li> <li>• Aprendizaje para la comprensión.</li> <li>• Establecer los ejercicios de comprensión.</li> </ul>
<p><b>Conclusiones</b></p>	<p>Gamificación es una técnica novedosa y que se encuentra en auge como método para incrementar la participación y la motivación de los usuarios de los procesos que son ‘gamificados’. En el área de la educación, se ha utilizado en salones de clase para motivar la participación estudiantil en diferentes actividades con resultados mixtos pero alentadores. No se ha encontrado una relación directa entre el uso de técnicas y elementos de juegos en el salón con una mejora en el desempeño académico de los estudiantes, pero sí se ha encontrado que una aplicación correcta de las técnicas lleva a incrementar la participación y despertar motivación por el área donde se implementa. Se propone un modelo utilizando esta técnica para motivar el aprendizaje de la programación. En contraste con otras implementaciones de gamificación en el salón de clases, esta utiliza un framework formal y reconocido de diseño para gamificación con el fin de incrementar las posibilidades de éxito al ser adoptado y lo combina con teorías establecidas de aprendizaje para lograr una experiencia educativa significativa. El framework específicamente elegido se enfoca en mantener presentes los objetivos planteados durante todo el proceso y en plantear métricas significativas para determinar si está funcionando. A diferencia de otros modelos educativos utilizados para el aprendizaje de la programación, este utiliza una medida objetiva para determinar su éxito, basándose siempre en la solución de problemas de programación por parte de los aprendices.</p>

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA  
BIBLIOGRÁFICA

**Resumen analítico especialización (RAE)**

<b>Título</b>	Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación En entornos de aprendizaje.
<b>Autores</b>	Andrés Aguilera Castillo. Camila Andrea Fúquene Lozano. William Fernando Ríos Pineda.
<b>Fecha</b>	2014
<b>Palabras Claves</b>	Gamificación Duolingo Segunda lengua Entornos de Aprendizaje
<b>Descripción</b>	Este artículo describe el uso de una técnica denominada gamificación para el aprendizaje de una segunda lengua (inglés). Los avances en tecnologías de la información, la proliferación del uso de redes sociales, además de la masificación de teléfonos inteligentes y tabletas son considerados technology enablers que han propiciado las condiciones necesarias que han hecho posible la implementación de esta técnica en entornos de aprendizaje. Se presenta una breve revisión de la literatura relacionada, una descripción de la herramienta utilizada, la plataforma Duolingo™ y, finalmente, se deja abierta la discusión sobre los potenciales usos que tiene esta técnica en ambientes académicos; sin ignorar las posibles aplicaciones en empresas y el sector público. De acuerdo con el objeto misional de la Universidad, encontramos que los avances e innovaciones en el ámbito de la educación gamificada son críticos para incrementar la eficiencia en el proceso educativo y así mismo, fomentar el compromiso de nuestros profesores y estudiantes. Este artículo es el primero de una serie de productos asociados a la aplicación de juegos en el desarrollo de los espacios académicos.



<b>Fuentes</b>	Aguilera, A., Fúquene, C., y Ríos, W. F. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. IM-Pertinente, 2(1), 125-143.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es la gamificación?</li> <li>• Elementos de juego.</li> <li>• Contexto de no juego.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	En primer lugar, hay que reconocer que para hacer una medición rigurosa de los resultados deberíamos haber aplicado una prueba diagnóstica antes y después del ejercicio, como lo encontrado en el Duolingo Effectiveness Study (Vesselinov y Grego, 2012); no obstante, consideramos apropiado reproducir el proceso de Duolingo Challenge, incluyendo las herramientas de medición para poder obtener los datos que validen los supuestos aquí presentados.

<b>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje.
<b>Autores</b>	Bustos Sánchez. Alfonso Coll.
<b>Fecha</b>	2009
<b>Palabras Claves</b>	Internet, ambientes virtuales, comunidades de aprendizaje, interactividad, investigación educativa.
<b>Descripción</b>	Desde una perspectiva constructivista de orientación socio-cultural, en este trabajo se presenta un modelo teórico que permite analizar el potencial transformador de los entornos virtuales a partir de su capacidad para mediar las relaciones entre profesores, estudiantes y contenidos. Atendiendo a los principios básicos del modelo teórico, se revisan

	<p>algunos temas centrales relacionados con el análisis de la actividad conjunta en estos entornos y se propone una aproximación multi-método para su estudio. Por último, se destacan aspectos relacionados con el diseño y la investigación de entornos virtuales concebidos como espacios para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>
<b>Fuentes</b>	<p>Bustos, Alfonso., Coll, C. (2010). Los Entornos Virtuales como espacios de Enseñanza y Aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. Revista Mexicana de Investigación Educativa, enero-marzo, México.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La caracterización de los entornos virtuales como espacios para la enseñanza y el aprendizaje.</li> <li>• Adaptación de las primeras cuatro categorías del modelo de TIC y su función.</li> <li>• Las TIC como instrumentos configuradores de entornos o espacios de trabajo y de aprendizaje.</li> <li>• Consideraciones finales: el diseño y la mejora de entornos virtuales para la enseñanza el aprendizaje.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>Desde el punto de vista del diseño de entornos virtuales destinados a soportar procesos de enseñanza y aprendizaje, el enfoque teórico y metodológico presentado en este trabajo encierra a nuestro juicio dos implicaciones importantes.</p> <p>La primera tiene que ver con la necesaria participación multidisciplinar en el diseño y desarrollo de los entornos o ambientes virtuales para la enseñanza y el aprendizaje y su conexión con el seguimiento de los usos que profesores y alumnos hacen de las TIC para lograr los objetivos de aprendizaje. La segunda, con las perspectivas de transformación de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje a corto y medio plazos en función, por ejemplo, de la evolución del software social o la Web 2.0 y de los entornos de inmersión 3D o mundos virtuales.</p> <p>En lo que concierne a la segunda implicación mencionada, de acuerdo con Saba (2008) los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje del futuro deberían permitir integrar los procesos operativos de una institución educativa directamente relacionados con los estudiantes,</p>

	los profesores, los diseñadores instruccionales y los administradores; en otras palabras, los entornos virtuales educativos deberían ser entornos de gestión educativa integral (Educational Management Systems).
--	---

<b>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	GAMIFICACIÓN: Herramienta estratégica en el aprendizaje Organizacional.
<b>Autores</b>	Juan David Mendieta Muñoz.
<b>Fecha</b>	2016
<b>Palabras Claves</b>	Aprendizaje, elementos de juego, experiencia, gamificación, innovación y proceso de inducción.
<b>Descripción</b>	Las tecnologías de información y comunicación han permitido la creación de nuevos procesos de aprendizaje acercándose más a las nuevas generaciones y así se ha creado la necesidad de adaptar nuevas herramientas que permitan alcanzar dichos requerimientos con el fin de generar aprendizaje y lograr un conocimiento que necesita la organización. Para lograr esto, se identificó una herramienta que puede dar solución a los problemas de aprendizaje en la organización y es así que se procuró la generación de un modelo general de capacitación por medio de la herramienta de gamificación con el fin de reforzar los procesos de aprendizaje desarrollados en la empresa, aunque haya nacido como una herramienta de mercadeo, su rango de acción abarca un espectro más amplio incluyendo al aprendizaje, beneficiando al área de Talento Humano al igual que otras áreas de la organización. Su meta es divertirse, aprender implícitamente, involucrar a las

	<p>personas en actividades, cambiar comportamientos y resolver problemas para que las personas puedan trabajar más felices, más preparadas y de una manera creativa. Pero, para poder implementarlo, la organización necesita estar equipada con algunos componentes necesarios para tratar al aprendizaje, para que éste pueda ocurrir satisfactoriamente al igual que aumentar la capacidad de innovación en la organización a través de la adopción de capacidades las cuales relacionan el aprendizaje y la innovación como un factor agregado para alcanzar ventaja competitiva en la organización. La gamificación puede suceder de manera indistinta a través de la creación de escenarios virtuales basados en elementos de juego, los cuales apuntan a la retención de mayor información, la generación de aprendizaje y además, proporciona a los empleados una experiencia de aprendizaje; este trabajo muestra a la gamificación en el proceso de inducción de nuevos empleados en la caja de compensación familiar con la, empresa prestadora de servicios en la ciudad de Manizales, Colombia. Se desarrolló un prototipo usando algunos de los elementos de juego con el fin de validar el proceso de inducción en la organización, el cual demostró su efectividad para potenciar el aprendizaje por medio de dicha herramienta.</p>
<b>Fuentes</b>	<p>Badgeville.com, (2016). Gamification of Government. [online] Disponible en: <a href="https://badgeville.com/wiki/government">https://badgeville.com/wiki/government</a>.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación.</li> <li>• Elementos de juego.</li> <li>• Sistemas de puntos.</li> <li>• Flujo en gamificación.</li> <li>• Aprendizaje.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>La revisión de los trabajos relacionados con el modelo propuesto en esta tesis permitió identificar aquellas fortalezas y debilidades de los programas de gamificación llevados a la empresa. Entre ellos se destaca el interés por la retroalimentación en las actividades, la correcta estructuración de la mecánica de juego, el tipo de recompensa generado Dependiendo de los jugadores y sus motivaciones.</p>

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	
Resumen analítico especialización (RAE)	
<b>Título</b>	Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.) en el aprendizaje.
<b>Autores</b>	Consuelo Belloch
<b>Fecha</b>	2002
<b>Palabras Claves</b>	Comunicación. Pedagogía emergente. Información y comunicación.
<b>Descripción</b>	<p>La educación y la formación continua son uno de los pilares sobre los que se sustenta la sociedad de la información. En esta época de cambio, las transformaciones sociales y culturales están cuestionando muchos de los planteamientos educativos, al mismo tiempo que se solicita de la Educación un protagonismo indiscutible en el desarrollo de la nueva sociedad. Pero, al igual que ocurre en todos los estamentos sociales, la educación se ha embarcado también en la búsqueda de nuevas formas para adecuarse a las nuevas necesidades. Las TIC se están mostrando como un recurso educativo potente.</p> <p>En los siguientes apartados revisaremos brevemente algunos de las posibilidades que nos ofrecen las Tecnologías (principalmente el ordenador) como recursos para el profesional de la educación.</p>
<b>Fuentes</b>	Cabero, J. (2013). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: aportaciones a la enseñanza. Editorial Nuevas tecnologías aplicadas a la educación.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La transmisión de la información a lo largo de la historia.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El desarrollo del lenguaje oral.</li> <li>• Integración de las TIC en la educación.</li> <li>• Repercusiones del TIC en la educación.</li> <li>• Uso de las TIC en la enseñanza presencial.</li> <li>• Uso las TIC en la formación a distancia: tele formación.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido integrándose en los centros educativos de forma paulatina. A las primeras reflexiones teóricas que los profesionales de la educación realizaban sobre la adecuación o no de estas tecnológicas para el aprendizaje, se ha continuado con el análisis sobre el uso de estas tecnologías y su vinculación a las teorías de aprendizaje, junto a propuestas metodológicas para su implementación. El uso de las TIC no conduce necesariamente a la implementación de una determinada metodología de enseñanza/aprendizaje. Se producen en múltiples ocasiones procesos educativos que integran las TIC siguiendo una metodología tradicional en la que se enfatiza el proceso de enseñanza, en donde el alumno recibe la información que le trasmite el profesor y en la que se valoran fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes. No obstante, los profesores que deseen guiar los aprendizajes de sus alumnos, fomentando la interacción y el aprendizaje colaborativo siguiendo los postulados del constructivismo social de Vygostsky o el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, tienen en las TIC un fuerte aliado, fundamentalmente en los diferentes recursos y servicios que ofrece Internet.</p>

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<b>Título</b>	Ambiente de aprendizaje virtual como apoyo.
	Diego Alberto Mojica Eugenio.

<b>Autores</b>	
<b>Fecha</b>	2013
<b>Palabras Claves</b>	Espacios virtuales. Tecnologías educativas.
<b>Descripción</b>	La propuesta consiste en diseñar un ambiente virtual de aprendizaje, en plataforma Moodle, mediante un objeto virtual de aprendizaje (OVA) dentro del cual se presentan vídeos, lecturas, actividades interactivas entre otras herramientas empleadas en procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de apoyar la comprensión de conceptos tales como mol, masa molar, número de Avogadro, cálculos y relaciones estequiométricas.
<b>Fuentes</b>	Departamento de Química Orgánica, e Instituto de Síntesis Orgánica (ISO). Universidad de Alicante, Alicante España.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las TIC en la educación.</li> <li>• Plataformas.</li> <li>• Tecnología en la química.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	La aplicación de la plataforma Moodle como gestor de la docencia de la asignatura Química (26510) del nuevo grado de Biología y de Ciencias del Mar ha sido muy eficaz como medio de interacción profesor-alumno y como gestor de los resultados de evaluación. Sin embargo, se deben llevar a cabo una serie de mejoras en cuanto a la planificación y sobre todo la evaluación de la asignatura de cara al curso 2011-2012. Uno de esos aspectos a mejorar es establecer en la ficha de la asignatura que el alumno debe obtener una nota mínima en el examen final para que sea posible mediar con la nota obtenida en la evaluación continua. Además, con el fin de incentivar al alumno para que realice los cuestionarios de la asignatura, se va a aumentar el peso en la calificación de estos cuestionarios, reduciendo el número de intentos posibles a dos y promediando la calificación final de cada uno.

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	
Resumen analítico especialización (RAE)	
<b>Título</b>	La actualidad política ludificada.
<b>Autores</b>	Félix Arias Robles.
<b>Fecha</b>	2012
<b>Palabras Claves</b>	Aprendizaje. Entretenimiento. Lúdica.
<b>Descripción</b>	El entretenimiento y la participación del receptor, aunque en mayor o menor grado, siempre han formado parte de la comunicación. Sin embargo, el desarrollo técnico y la adaptación social de las herramientas digitales, en las que el usuario se relaciona con los contenidos a través de las estructuras hipertextuales (Manovich, 2005: 87-88), han aumentado las posibilidades de interactuar con la información. Esta evolución tecnológica y retórica coincide y se retroalimenta del fenómeno bautizado como gamification, que consiste en la aplicación de mecánicas de juego a actividades de cualquier índole. En concreto, como se verá a continuación, se está generando un interés teórico y profesional creciente en torno a lo que se ha denominado el newsgaming, cuya principal característica consiste en la aplicación de algunos recursos y dinámicas propios de los videojuegos a los productos informativos.
<b>Fuentes</b>	K. Werbach and D. Hunter. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De la calle a la oficina, la pantalla y la información.</li> <li>• Interacción y entretenimiento en la cobertura de las elecciones estadounidenses.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los elementos visibles de la ludificación.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>Aunque la muestra es reducida y, por lo tanto, estadísticamente poco significativa, los resultados obtenidos en este trabajo pueden servir para atisbar la presencia de las diversas variables de un fenómeno como la ludificación de la información. Si se tiene en cuenta que sólo se han localizado trece piezas de este tipo en un periodo de tanto interés periodístico como unas elecciones norteamericanas, es innegable que este tipo de contenidos constituyen todavía una minoría con respecto al resto de contenidos. Probablemente, el alto coste técnico, personal y temporal de estos productos constituya la causa más determinante.</p>

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<b>Título</b>	Una reflexión crítica sobre el devenir de la psicología de la educación en México.
<b>Autores</b>	Hernández Rojas
<b>Fecha</b>	2007
<b>Palabras Claves</b>	Psicología, educación, pedagogía, paradigmas.
<b>Descripción</b>	<p>En las últimas décadas han aparecido numerosos documentos que dan cuenta de los principales hitos de la psicología de la educación (a partir de aquí, PE) como disciplina científica (Coll, 1989a; Glover y Ronning, 1987; Berliner, 1992 y 1993, Hilgard, 1996).</p> <p>De igual manera dentro de estos trabajos y otros, también se ha discutido sobre su problemática epistemológica</p>

	(Ausubel, 1969; Coll 2001a; Glaser, 1982; Rueda, 1986; Wittrock, 1992). Es decir, puede argumentarse que al presente tenemos una cierta claridad sobre las vicisitudes históricas de la PE en cuanto disciplina científica, dentro del contexto de los países desarrollados de uno u otro lado del Atlántico.
<b>Fuentes</b>	<p>Domínguez, Ch. (2013). Una Aproximación a los Paradigmas Educativos en las Reformas de los Planes de Estudio de los Bachilleratos de la UNAM. UNAM, México.</p> <p>Díaz, J. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Departamento de Psicología Social Universidad de Sevilla.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los inicios de la PE como disciplina académica y profesional.</li> <li>• Los primeros planteamientos de la psicología educativa, su progresivo desarrollo institucional y profesional.</li> <li>• Del desarrollo institucional de la disciplina.</li> <li>• La psicología de la educación en la actualidad.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>En el siglo anterior, la PE desarrolló en nuestro país su breve pero propia historia. Aunque con un retraso importante, puede decirse que ésta ha sido un tanto similar a como ha ocurrido en otras latitudes del orbe (Fernández, 1998). Hitos históricos y epistemológicos esbozados apenas en las páginas de este trabajo parecen apuntar y corroborar lo antes dicho. Durante el periodo de formación (en que no hay una PE propiamente dicha como actividad académica y profesional), pero especialmente en el de desarrollo y consolidación –el segundo periodo–, la PE se ha regido por un modelo aplicacionista en su quehacer profesional y científico, así como en la formación otorgada a los psicólogos educativos.</p>

FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA  
BIBLIOGRÁFICA

<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la fundación Compartir.
<b>Autores</b>	Juan Sebastián Díaz Espitia Carmen Uldy Soto Sáenz
<b>Fecha</b>	2013
<b>Palabras Claves</b>	Ambientes virtuales. Aprendizajes de las TIC. Modelos pedagógicos. Tecnologías emergentes.
<b>Descripción</b>	En este trabajo se realizó un estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la institución educativa Fundación Compartir sede Suba; para poder llevar a cabo el estudio fue necesario realizar un análisis de las necesidades, fuentes de información, metodologías, software, infraestructura, que la Fundación Compartir utiliza, entre otros; para así, lograr obtener la mejor información de cómo sería la implementación del prototipo de ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas.
<b>Fuentes</b>	Díaz, J., Soto, C. (2013). Estudió para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la fundación compartir. Universidad Católica de Colombia. Bogotá.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educación presencial.</li> <li>• Educación semi presencial.</li> <li>• Educación a distancia.</li> <li>• Alcances.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	Después de obtener los resultados y analizarlos se pudo vislumbrar la eficiencia y efectividad de un ambiente virtual de aprendizaje, pues fortalece a los estudiantes en todos aquellos aspectos que se están estudiando y se

	<p>refuerzan por medio de interactividad humano-computador.</p> <p>En el desarrollo de las fases, se detectaron situaciones importantes respecto al impacto que puede llegar a causar la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en la educación.</p> <p>Se tuvieron en cuenta todos los aspectos más importantes como lo son los estándares y especificaciones que rigen el e-learning a nivel mundial; uno de los estándares que se trabajo fue el SCORM.</p> <p>Al realizar el estudio se logró identificar cuáles eran los aspectos que no hacían que la comunicación entre estudiante y profesor fuera más amena y que el estudiante se mas competente a la hora de utilizar nuevos enfoques como el e-learning.</p> <p>Se logró diseñar un prototipo de ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas, en donde se recogen los temas más importantes de la programación en el lenguaje java.</p>
--	--

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<b>Título</b>	La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y Profesores de posgrado.
<b>Autores</b>	Salgado García, Edgar.
<b>Fecha</b>	2015
<b>Palabras Claves</b>	Modalidad virtual. Aprendizaje. Pedagogía.

	Experiencia.
<b>Descripción</b>	La educación a distancia mediada por las nuevas tecnologías de información y comunicación está ganando cada vez mayor espacio a nivel mundial, sobre todo en el ámbito universitario. Este es un fenómeno que tuvo sus inicios desde finales del siglo XX y principios del XXI, y a pesar de encontrarnos ya en la segunda década de este último, en Costa Rica es escasa la producción de estudios sistemáticos acerca de su impacto y relevancia como modalidad de enseñanza. Distintos autores hacen referencia a que la educación a distancia es muy particular, debido a la barrera que supone la separación entre los estudiantes y los profesores. Sin embargo, existen procesos de base, referidos al diálogo y la interacción, como elementos centrales de los procesos de construcción de conocimientos, que son universales a toda situación de enseñanza y aprendizaje. Al hacer un análisis de los desarrollos teóricos en el ámbito de la educación, es posible identificar el concepto de diálogo como uno de los pilares sobre los que descansa la experiencia educativa, indistintamente de si los estudiantes y los docentes coinciden en un mismo tiempo y espacio.
<b>Fuentes</b>	Edgar, S. (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado. Universidad Católica de Costa Rica. San José, Costa Rica.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación entre los tres principales enfoques teóricos sobre el aprendizaje.</li> <li>• Generaciones de la educación a distancia a partir de las tecnologías utilizadas.</li> <li>• Generaciones de la educación a distancia a partir de los modelos pedagógicos.</li> <li>• Principales modelos conceptuales que explican las interacciones que tienen lugar en la educación a distancia.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	En este capítulo se presentan las conclusiones de la investigación, derivadas de las teorías sustantivas y la discusión de los resultados a la luz del marco de referencia.

	Asimismo, se incluye un apartado en el que se recomiendan temas derivados del estudio que podrían resultar de interés para futuras investigaciones. Para facilitar su exposición, se plantean las conclusiones a partir de cada uno de los objetivos específicos que orientaron el trabajo.
--	---

<b>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	E-learning en el aula.
<b>Autores</b>	Próspero Manuel Morán López.
<b>Fecha</b>	2016
<b>Palabras Claves</b>	Metodologías de investigación, E-learning,
<b>Descripción</b>	El objetivo central del trabajo ha consistido en el diseño y validación de un modelo telemático cooperativo para aplicar en el aula de ELE. Con una metodología basada en la investigación-acción, y partiendo del análisis del hipertexto y de los primeros blogs como herramientas periodísticas y docentes, el proyecto ha culminado en un modelo telemático de carácter cooperativo basado en una plataforma web integrada a modo de PLE y una aplicación móvil para el uso de beacons en contextos académicos. Herramientas que permiten al aula de ELE interconectarse con el contexto digital en que ya vive inmerso el alumnado

<b>Fuentes</b>	Fernández, S. (2012). Las TIC en el aula de ELE: una propuesta de plataforma e-learning. Universidad de Oviedo. España.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción.</li> <li>• Objetivos.</li> <li>• Fundamentos teóricos y metodología.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	Trabajar con los medios de comunicación digitales en el aula favorece el desarrollo integral del alumnado, su espíritu crítico y el crecimiento intelectual. Y en ese contexto, el blog se ha convertido en la piedra angular de todos los acercamientos al empleo de las herramientas Web 2.0 en el aula de ELE en particular, y en general en cualquier aula donde se implementen las TIC. Su versatilidad como herramienta, lo ha convertido en el centro de todo proyecto de aplicación de las TIC en el aula.

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<b>Resumen analítico especialización (RAE)</b>	
<b>Título</b>	TIC y gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera: Situación y líneas de actuación para las universidades japonesas.
<b>Autores</b>	Joan A. Pomata García Juan Manuel Díaz Ayuga
<b>Fecha</b>	2017
<b>Palabras Claves</b>	Universidad, Japón, ELE, TIC, gamificación.

<b>Descripción</b>	<p>La presente investigación tiene el objetivo de plantear nuevas vías de actuación en la enseñanza de español como lengua extranjera o segunda lengua (LE/L2) a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que integre de manera eficiente las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC), junto con los recursos y elementos propios de la gamificación. Con el fin de adecuar esas líneas de acción a un escenario real de aplicación, se ha analizado y establecido el contexto didáctico actual de seis centros de enseñanza superior donde se imparte español en Japón, atendiendo especialmente a las infraestructuras digitales disponibles, la formación y experiencia docente en el campo de las nuevas tecnologías, la motivación y el nivel de competencia digital de los estudiantes, y la promoción y ayuda por parte de los departamentos a la integración de los recursos digitales y la gamificación en el aula de español. Por último, se detallan futuras líneas de desarrollo.</p>
<b>Fuentes</b>	<p>Foncubierta, José Manuel, Rodríguez, Chema, Didáctica de la gamificación en la clase, Editorial Edinumen, (2014 – 2016), en Gamificación: Enseñanza y Aprendizaje.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración de la gamificación y las TIC.</li> <li>• Enfoque didáctico.</li> <li>• Características del alumnado.</li> <li>• Características del profesorado.</li> <li>• Presencia de las TIC y la gamificación en el aula.</li> <li>• Características de los departamentos y las universidades.</li> <li>• Concepto y contenidos de la plataforma digital.</li> <li>• Mecánicas y dinámicas de la plataforma.</li> <li>• Motivación y compromiso del estudiante.</li> <li>• Líneas de investigación futuras.</li> <li>•</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>Para llegar al objetivo principal de este estudio, es decir, establecer posibles vías de integración de las TIC y la gamificación en el contexto de enseñanza y aprendizaje de ELE en las universidades japonesas, se ha detallado</p>



	<p>previamente el presupuesto teórico, el contexto educativo actual y la situación idílica. Por supuesto, tales directrices no son invariables ni obligatorias, sino que, con el objetivo de evitar elevados costes monetarios y de tiempo al departamento, se conciben como la ruta más eficiente para conseguir la meta expuesta. De esta manera, dicha propuesta de actuación le podría servir a cada universidad de base para decidir la manera más adecuada de proceder en función de su potencial, planes de desarrollo que pudieran tener con anterioridad y situaciones específicas de cada centro. Por último, cabe recalcar que las vías de actuación formuladas se han planeado y expuesto para utilizarse como un conjunto, pues en la mayoría de los casos, la aplicación de una requiere o repercute positivamente en las demás, produciendo un efecto sinérgico. Por este motivo, la variación o supresión de alguna de estas ideas podría afectar de manera negativa en el resultado final, por lo que se aconseja que se valore el impacto que pudiera producir tal cambio.</p>
--	--

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<p><b>Título</b></p>	<p>GAMIFICACIÓN: Herramienta estratégica en el aprendizaje Organizacional.</p>
<p><b>Autores</b></p>	<p>Néstor Darío duque Méndez.</p>
<p><b>Fecha</b></p>	<p>2016</p>
<p><b>Palabras Claves</b></p>	<p>Gamificación. Estrategia. Aprendizaje.</p>

<b>Descripción</b>	Las tecnologías de información y comunicación han permitido la creación de nuevos procesos de aprendizaje acercándose más a las nuevas generaciones y así se ha creado la necesidad de adaptar nuevas herramientas que permitan alcanzar dichos requerimientos con el fin de generar aprendizaje y lograr un conocimiento que necesita la organización. Para lograr esto, se identificó una herramienta que puede dar solución a los problemas de aprendizaje en la organización y es así que se procuró la generación de un modelo general de capacitación por medio de la herramienta de gamificación con el fin de reforzar los procesos de aprendizaje desarrollados en la empresa, aunque haya nacido como una herramienta de mercadeo, su rango de acción abarca un espectro más amplio incluyendo al aprendizaje, beneficiando al área de talento humano al igual que otras áreas de la organización.
<b>Fuentes</b>	Ferro, L. & Walz, S. (2013). Like this: How game elements in social media and collaboration are changing the flow of information. CHI Paris, France. Pg. 1-5.
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hipótesis de la investigación.</li> <li>• Metodología utilizada y Cumplimiento de objetivos.</li> <li>• Diseño del modelo de gamificación.</li> <li>• Evaluación del modelo propuesto a través de un prototipo.</li> <li>• Contribuciones principales logradas.</li> <li>• Dinámica de juego.</li> <li>• Estética de juego.</li> <li>• Flujo en gamificación.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	El proceso aprendizaje generado por medio de gamificación direccionado hacia la inducción general de la empresa Confa permitió constatar que los participantes lograron alcanzar el aprendizaje esperado de la empresa, el cuál era conocer las generalidades en torno a los distintos procesos que se llevan a cabo en la organización, superando así el aprendizaje generado de manera tradicional como se pudo observar en la prueba estadística realizada. Igualmente, se quería conocer el nivel de recordación de la información por el método de gamificación y se encontró que si hay mayor recordación por medio de la aplicación

	<p>gamificada en comparación con lo generado por el método tradicional. El resultado generado ha sido la propia definición e implementación de un modelo de gamificación para los procesos de capacitación y en particular para la inducción general, el modelo consta de tres componentes como lo son: aprendizaje, gamificación e innovación. Cada componente permite generar y afianzar el proceso de aprendizaje. La aplicación del modelo le permitió a los participantes interactuar con elementos de juego, que buscan mejorar la transferencia de la información a través de experiencias llamativas que repercutan tanto en el aprendizaje como en la recordación de la información presentada.</p>
--	--

<p>FICHA DE REVISIÓN DOCUMENTAL PARA CADA REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</p>	
<p><b>Resumen analítico especialización (RAE)</b></p>	
<b>Título</b>	<p>Metodologías de E-learning Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones.</p>
<b>Autores</b>	<p>Beatrice Ghirardini</p>
<b>Fecha</b>	<p>2014</p>
<b>Palabras Claves</b>	<p>E-learning. Metodologías. Aprendizaje.</p>
<b>Descripción</b>	<p>Esta guía se centra en el aprendizaje formal, específicamente los cursos estructurados para alcanzar objetivos de capacitación fundamentalmente laborales.1 No aborda asuntos como la evaluación de necesidades o las etapas de una evaluación de un proyecto de capacitación, sino más bien el diseño, desarrollo y suministro de</p>

	<p>actividades asociadas al learning. La guía está enfocada en soluciones de e-learning adaptadas a contextos de desarrollo caracterizados por limitaciones tecnológicas como equipos computacionales inadecuados o conexiones a internet lentas. Mucho de lo que cubre este documento puede aplicarse al e-learning a nivel de educación primaria y secundaria, sin embargo, estas pautas fueron diseñadas para adultos, es decir, para quienes han finalizado sus estudios formales y aún se sienten motivados a capacitarse para desempeñarse mejor en el trabajo y aumentar sus conocimientos.</p>
<b>Fuentes</b>	<p>Metodologías de E-learning (2014). Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones. Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación. Roma. Italia.</p>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de un curso de e-learning.</li> <li>• Creación de contenido interactivo.</li> <li>• Gestión y evaluación de actividades educativas.</li> <li>• Análisis de necesidades.</li> <li>• Análisis del público destinatario</li> <li>• Identificación del contenido del curso.</li> </ul>
<b>Conclusiones</b>	<p>La guía “Metodologías de E-learning” tiene por objetivo apoyar a profesionales que diseñan y desarrollan proyectos y productos de e-learning. La guía examina los conceptos básicos del e-learning, con particular énfasis en la educación de adultos, y las diversas actividades y funciones asociadas a un proyecto de e-learning. La guía presenta metodologías y sugerencias para la creación de contenido interactivo y para la facilitación del aprendizaje en línea, así como algunas tecnologías empleadas para crear e impartir cursos de e-learning.</p>