

Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia

Monografía

Laura Daniela Moreno Morales

Yeny Marcela Avellaneda Avellaneda

Trabajo para optar al título de especialistas en educación

Asesor Yina Paola Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la educación - ECEDU

Especialización pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo EPDAA

Bogotá, mayo de 2021

Tabla de Contenido

Introducción	11
Planteamiento del Problema	13
Formulación del problema	15
Formulación de la pregunta problema	16
Justificación	17
Objetivos	19
Objetivo General	19
Objetivo Específicos	19
Marco Referencial	20
Antecedentes de la investigación	20
Marco Teórico	22
Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia	22
Capítulo 1. Origen y definición.	23
Origen de la estrategia gamificación:	23
Definición de gamificación	24
Capítulo 2. Categorías.	25
Estrategia de gamificación	25
Práctica Pedagógica	27
Aprendizaje autónomo	28
Capítulo 3. La gamificación como estrategia pedagógica.	30
¿Qué es el juego Kahoot?	30
El aprendizaje basado en el Juego.	32
Kahoot juego de aprendizaje en la práctica Pedagógica.	33
Metodología	36
Enfoque, tipo método, línea	36
Recolección de información	39
Técnicas e instrumentos	39
Análisis	41
Análisis de Resultados	43
Conclusiones	45
Recomendaciones	47
Anexos	49
Referencias	62

Agradecimientos

No tengas miedo, porque estoy contigo. No te angusties, porque yo soy tu Dios. Yo te daré fuerzas. Sí, yo te ayudaré. Con mi mano derecha de justicia, de veras te sostendré.

(Isaías 41:10)

Con nuestras fuerzas renovadas cada día damos gracias al creador universal como ser supremo, quien en los momentos más difíciles de nuestras vidas nos brindó la oportunidad de escoger la especialización y culminarla con victoria, el desánimo nos alentó a construir un proyecto significativo que aporte a nuestra profesión, llena de conocimientos y experiencias que necesitamos los docentes para fortalecer el proceso de enseñanza.

Ficha RAE

Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	La gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia.
Modalidad de trabajo de grado	Monografía
Línea de investigación	Línea Pedagógica, Didáctica y Currículo
Autor	Laura Daniela Moreno Morales 1022395998 Yeny Marcela Avellaneda Avellaneda 20679459
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Fecha	Mayo 2021
Palabras claves	Estrategia de Gamificación, Práctica Pedagógica, aprendizaje autónomo.
Descripción	La presente Monografía describe la indagación documental de la línea de investigación pedagógica, Didáctica y currículo dada por la universidad Nacional Abierta y a Distancia, que fundamenta la metodología como un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, con el propósito de indagar sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia, Además el docente indaga en el aula la

	<p>estrategia de gamificación con el fin de mejorar los desempeños y competencias digitales.</p>
<p>Fuentes</p>	<p>De ahí que, la realización del documento monográfico se indaga de forma digital como aportes teóricos.</p> <p>Beltrán, J. (2003). <i>Estrategias de aprendizaje</i>. Revista de educación, 332, 55-73. https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:0bc115bf-2ee5-4894-91f5-7e32e07059d4/re3320411443-pdf.pdf</p> <p>Cárcel, F. (2016). <i>Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo</i>. 3C Empresa, 5(1), 52-60. http://dx.doi.org/10.17993/3comp.2016.050327.52-60</p> <p>Chica, F. (2017). <i>Currículo desde la perspectiva del aprendizaje autónomo</i>. Universidad Santo Tomás. https://doi.org/10.15332/li.lib.2017.00033</p> <p>Crispín, M., Doria, M., Rivera, A., De la Garza, M., Carrillo, S., Guerrero, L., Patiño, H., Caudillo, L., Fregoso, A., Martínez, J., Esquivel, P., Loyola, M., Costopoulos, Y., y Athié, Ma. (2011). <i>Aprendizaje Autónomo: Orientaciones para la docencia</i>. Dirección de Publicaciones de la Universidad Iberoamericana. http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/pdf_671.pdf</p> <p>Díaz, V. (2006). <i>Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico</i>, Revista Laurus, 12, 88-103. https://www.redalyc.org/pdf/761/76109906.pdf</p> <p>Guevara, C. (2018). <i>Estrategia de Gamificación aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes</i> [Tesis de Magíster, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado]. Repositorio Digital Universidad Casa Grande.</p>

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429>

Hernández, S. C. (2014). *Metodología de la investigación - Sexta Edición*. McGraw-Hill Education.

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Miranda, C. (2005). *La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 3(1), 858-873.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55130179>

Peralta, W. M. (2015). *El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje*. Revista Vinculando, 1-4.
<https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html>

Olivera D., Deyser, G., Pescador, L., Pinto, D. y Daza, C. (2020, junio). *Guía para el desarrollo de las opciones de trabajo de grado Especializaciones ECEDU*.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12693/Lineamientos%20para%20trabajo%20de%20grado%20de%20los%20programas%20de%20especializaci%C3%B3n-ECEDU.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Ramírez, A. (2005). *Reseña de "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" de Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas*. Tiempo de educar 6(12), 397-403. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>

	<p>Tallaferro, D. (2006). <i>La formación para la práctica reflexiva en las prácticas profesionales docentes</i>. Revista Educere, 10 (33), 269-273. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200009&lng=es&tlng=es</p> <p>Tancredi, B. (2009). <i>Nuevos ambientes de aprendizaje para el desarrollo profesional docente</i>. Aprendizaje y desarrollo profesional docente, 159-170. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Nuevos+ambientes+de+aprendizaje+para+el+desarrollo+profesional+docente&btnG=</p>
<p>Contenidos</p>	<p>De acuerdo con la gamificación de la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia, las partes que componen este documento determina:</p> <p>Portada</p> <p>Índice General o contenido</p> <p>RAE.</p> <p>Introducción</p> <p>Justificación</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Pregunta problemática</p> <p>Objetivos General</p>

	<p>Objetivos específicos</p> <p>Marco teórico</p> <p>Diseño Metodológico</p> <p>Resultados</p> <p>Discusión</p> <p>Conclusiones y Recomendaciones</p> <p>Referencias Bibliográficas</p> <p>Anexos</p>
<p>Metodología</p>	<p>La metodología de investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo de tipo exploratorio, recopilando información digital sobre la estrategia de gamificación que implementa el docente en el aula.</p> <p>A partir de las fichas de revisión documental, la información que se obtiene como instrumento de recolección de datos arroja unos resultados que provienen de los objetivos planteados en el proyecto de monografía.</p>
	<p>Con respecto al trabajo de monografía se obtienen avances significativos en la indagación de la información investigada que dio soporte al documento, con el fin de cumplir con los objetivos propuestos.</p> <p>Por otra parte, el proyecto de monografía contribuye a la formación de la práctica pedagógica, durante el proceso de</p>

<p>Conclusiones</p>	<p>exploración que permite mejorar la estrategia de gamificación en el aula con los diversos recursos como lo son: lúdicos creativos y tecnológicos para que el docente pueda prepararse y fortalecer su desarrollo profesional.</p> <p>Además, la recopilación documental sobre la estrategia de gamificación en la práctica pedagógica permitió fortalecer en los docentes el uso de las herramientas digitales para enriquecer el aprendizaje autónomo del docente, es decir que se necesitan docentes autodidactas.</p> <p>Como resultado, las competencias digitales permitieron afianzar los procesos de enseñanza y el aprendizaje basado en la autonomía, para motivar al docente a obtener espacios innovadores, lúdicos y eficientes para mejorar las capacidades que en la actualidad requiere el ámbito educativo.</p> <p>Finalmente, en las instituciones educativas en Colombia, dieron a conocer la estrategia de gamificación que promovió la capacitación de los docentes en los siguientes aspectos: el uso de herramientas tecnológicas que apoyen el aprendizaje autónomo, lograr aprendizajes autónomo en el proceso formativo, actualizar los contenidos curriculares para mejorar la calidad educativa.</p>
	<p>Díaz, A., Gutiérrez, P. Yuste, R. Arias, J. Cubo, S. Diogo, A. (2014). Usos de aulas virtuales síncronas en Educación Superior. <i>Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación</i>, (45). http://www.redalyc.org/html/368/36831300013/</p> <p>Ortiz A. (2013). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje. https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje</p> <p>Revel, A. González, Leonardo. (2007) Estrategias de aprendizaje y autorregulación <i>Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)</i>, vol. 3, núm. 2, pp. 87-98 Universidad</p>

**Referencias
Bibliográficas**

de Caldas Manizales, Colombia.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134112600006>

Rodríguez, M. Fernández J. Uso del recurso de contenido en el aprendizaje en línea: YouTube Apertura (Guadalajara, Jal.), vol. 9, núm. 1, 2017. Universidad de Guadalajara, Sistema de Universidad Virtual. Disponible en:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68851069002>

Visbal, D. Mendoza, A. Díaz, S. Estrategias de aprendizaje en la educación superior Sophia, vol. 13, núm. 2, 2017, pp. 70-81 Universidad La Gran Colombia Quindío, Colombia.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413751844008>

Caraballo, A. M. M., Peinado, P. H., & González, M. M. S. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, (25), 2.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>

Sucilla, A. V. A., & Velázquez, J. L. C. (2018). ¡Implementación de Kahoot! como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje. *Recuperado de: https://bit.ly/2BZRpdg*.

<http://148.210.21.170/bitstream/handle/20.500.11961/7750/Capitulo%203.1%20UDG%20DIC.%202018%20Mtro.%20Armando.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=175>

Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11.

<http://148.210.21.170/bitstream/handle/20.500.11961/7750/Capitulo%203.1%20UDG%20DIC.%202018%20Mtro.%20Armando.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=175>

Introducción

La presente monografía hace referencia a la importancia de la línea de investigación “pedagogía, didáctica y currículo” perteneciente a la escuela de ciencias de la educación (ECEDU), bajo los criterios de la universidad Nacional Abierta y a Distancia, el proyecto dio a conocer que el aprendizaje del docente determinó la estrategia de gamificación como un proceso de autonomía.

En relación con el trabajo, se expone de la siguiente manera, la primera parte se describe el planteamiento del problema, los objetivos y la introducción para lograr unos resultados favorables en la recolección de la indagación, partiendo de la justificación se plantea la metodología del trabajo, la segunda parte la constituye una posible solución frente a la estrategia de gamificación que el docente presenta en su quehacer pedagógico.

Por consiguiente, el presente trabajo se articuló con la investigación en sentido crítico que busca el liderazgo en la formación profesional de los docentes y estudiantes, logrando cumplir con el objetivo de la propuesta identificada en el documento para mejorar la calidad educativa.

Además, el propósito de la línea de investigación está centrado en una descripción analítica de los aspectos de la práctica pedagógica docente, como una reflexión crítica sobre las diferentes fuentes bibliográficas consultadas, que condujo a una reflexión sobre la gamificación desde la perspectiva como estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo.

También, la estrategia de enseñanza se define como un procedimiento que utiliza el docente para generar un aprendizaje autónomo en los estudiantes, resaltando el uso de

la tecnología y sus diversas formas de implementarlas en el aula, a partir de la estrategia gamificación.

Por otro lado, la enseñanza permite al docente lograr un proceso formativo y participativo dentro del aula, incentiva a los docentes a construir su aprendizaje autónomo de manera lúdica, y creativa, fortaleciendo sus competencias intelectuales en el uso de la tecnología.

Con relación a la estrategia de gamificación que implementa el docente, es un recurso de mediación que debe emplearse con determinada intención por lo tanto está alineada con los propósitos del aprendizaje, es decir con las competencias digitales como instrumento de planificación en la enseñanza de los estudiantes que contenga un enfoque global.

Por consiguiente, se pretende indagar sobre la estrategia de gamificación como un proceso lúdico que conduce a formar un aprendizaje integral, basado en la necesidad e interés que presentó el docente en la educación, para mejorar en la práctica pedagógica utilizando los recursos tecnológicos en los ambientes virtuales.

Cabe señalar que la monografía reflexionó sobre la gamificación desde perspectiva de la estrategia pedagógica que ayudó a los docentes a superar la dificultad de aprendizaje actual que se presentó en los entornos virtuales, permitiendo una mayor proyección de su proceso formativo, competitivo y asertivo en el campo digital.

Finalmente, los docentes expusieron la necesidad de informar sobre la estrategia de gamificación en el aula de manera que motivó al estudiante a fortalecer sus habilidades en el aprendizaje, donde surgió el interés por construir capacidades intelectuales que faciliten la diversidad digital y logren una formación integral.

Planteamiento del Problema

Para empezar en el planteamiento del problema se describe una situación que otorga un sentido de dificultad en la práctica pedagógica del docente en Colombia, como implementar la estrategia de gamificación en el aula, la poca interacción y participación de los docentes para fortalecer su aprendizaje autónomo.

Por otra parte, la recolección de la información específica del actual ejercicio docente se presentó en las instituciones del sector privado donde la estrategia de gamificación forma parte del aprendizaje autónomo docente, como recurso principal para mejorar los espacios de aprendizajes virtuales.

Además, los docentes se han enfrentado a diferentes situaciones en el proceso de la enseñanza digital tradicional a la enseñanza actual, donde se convirtió en un desarrollo de conocimientos digitales que permitió la autonomía docente, sin limitar los procesos como la lúdica y creatividad que dieron una solución a los problemas identificados en el aula.

De acuerdo con la importancia de indagar en la estrategia de gamificación se consideró como una herramienta digital, que determinó el aprendizaje autónomo del docente en las instituciones educativas, que no aportan de forma positiva en la formación profesional, al fortalecer las competencias digitales para innovar en el aula aprendizajes en los ambientes virtuales.

Con respecto a los antecedentes nacionales e internacionales, la gamificación es una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia, por consiguiente, se ha presentado una dificultad en su desempeño, como el

uso de herramientas tecnológicas, la creación de estrategias innovadoras para pueden ser implementadas en aula.

Debido a la problemática mencionada con el recurso pedagógico y tecnológico se evidenciaron que algunas de las dificultades que los docentes enfrentan en las clases son los espacios interactivos y la participación de los estudiantes, donde la estrategia de gamificación fue compleja al planificar actividades en el aula.

Así mismo, se categorizó la información referente a dicha estrategia en la práctica pedagógica del docente, con relación al aprendizaje autónomo, donde los estudiantes aprenden de manera autónoma, en función de sus necesidades e intereses para fortalecer los ambientes virtuales con el fin de crear una motivación y participación en el aula (Crispín, 2011).

A partir de lo anterior, el fenómeno estudiado radicó la falta de preparación en las competencias digitales que desempeñan los docentes conforme a la vocación profesional que ejercen a lo largo de su vida, las directivas no cuentan con un plan de formación que responda a las necesidades y requerimientos para la autoformación pedagógica.

Finalmente, el trabajo recopila la información sobre la estrategia de gamificación aportando al docente en la práctica pedagógica, es decir, que motiva a los docentes a realizar diferentes actividades enfocadas a desarrollar las competencias digitales en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Formulación del problema

A partir de la recopilación documental se describe los diferentes aspectos que se presentan en el aula, debido a que el docente no implementa la estrategia de gamificación como parte del proceso de enseñanza, donde facilite el aprendizaje autónomo, al mismo tiempo desarrolle la competencia digital para resolver situaciones del entorno educativo y a la vez tomar decisiones asertivas que le aporten a su vida cotidiana (Guevara, 2018).

Por otro lado, se identifica que el docente carece de una infraestructura tecnológica pertinente en las diferentes instituciones del Distrito Capital de Colombia para crear espacios lúdicos de aprendizajes en entornos virtuales, donde se familiaricen con la estrategia de gamificación, además es importante por innovar y facilitar el proceso de aprendizaje de forma creativa, lúdica y divertida en el campo educativo.

Para terminar, los resultados de la indagación documental permitieron conocer a fondo la problemática que presentó el docente en el aula al efectuar la estrategia de gamificación, logrando un avance significativo en los estudiantes para su autoformación, es decir, que trabajen de forma conjunta al permitir espacios de participación y adquirir un aprendizaje autónomo, con el fin de despertar y motivar el interés académico.

Formulación de la pregunta problema

¿Cómo es la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia?

Justificación

Es innegable, que en la actualidad el docente implemente la estrategia de Gamificación como una necesidad educativa, es decir que aporte a la formación de los procesos de enseñanza-aprendizaje de forma autónoma, además el desarrollo tecnológico es una herramienta que fortalece el proceso pedagógico en las instituciones educativas en Colombia.

Durante la recolección de la información se determina el desinterés de los docentes por implementar en el aula estrategias gamificadas, al no apropiarse adecuadamente como un recurso didáctico y dinamizador para el estudiante, donde el docente proponga un cambio educativo, para fortalecer sus competencias digitales. (Crispín, 2011).

Con respecto a la educación actual se ha presentado transformaciones curriculares en las estrategias pedagógicas, por lo tanto, los docentes deben adecuarse a la nueva realidad con el fin de formar estudiantes autónomos, para desarrollar su proceso de aprendizaje con eficiencia al promover el pensamiento crítico, creativo e interactivo.

Por tal razón, el docente cumple con unas características innovadoras en su proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando en la práctica pedagógica, al permitir a los estudiantes una estrategia enfocada en la tecnología, de tal manera que facilite la toma de decisiones ante cualquier dificultad que se presente a nivel educativo.

Por consiguiente, es relevante que los docentes estén capacitados en implementar la estrategia de gamificación en el aula y en los diversos contextos, teniendo en cuenta las necesidades educativas que presentan los estudiantes para

resolver las dificultades en el proceso del aprendizaje para convertirlas en habilidades, competencias y destrezas en las TIC.

Con respecto a (Guevara, 2018), la competencia digital docente es una estrategia de gamificación, que aporta al proceso académico del estudiante, para articular la enseñanza-aprendizaje como formación de la práctica pedagógica, permitiendo ambientes lúdicos e interactivos en el aula facilitando la participación asertiva.

En definitiva, es necesario que los docentes en Colombia desarrollen competencias digitales enfocadas en la estrategia de gamificación para fortalecer el aprendizaje autónomo de los docentes de forma innovadora, que como resultado aporta a la práctica pedagógica.

Objetivos

Objetivo General

Reflexionar sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia.

Objetivo Específicos

- Indagar en diferentes fuentes de información digital sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia.
- Recopilar información documental sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia.
- Explorar sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que permita favorecer el aprendizaje autónomo del docente en Colombia.

Marco Referencial

Antecedentes de la investigación

La monografía hace referencia al objeto de estudio que determinó los diferentes marcos conceptuales, a partir de la revisión bibliográfica realizada durante la investigación, que permitió la reflexión docente al categorizar la actividad docente en Colombia.

Además, el propósito de la línea de investigación se centra en una descripción analítica del aspecto de la práctica pedagógica como una reflexión crítica, sobre las diferentes fuentes bibliográficas digitales consultadas que condujeron a una síntesis de la estrategia de gamificación que implementa el docente para crear ambientes de aprendizajes interactivos.

Según los antecedentes nacionales e internacionales la estrategia de gamificación que implementa los docentes es innovadora, por despertar el interés y atención en el aula de modo que fue creada por empresarios estadounidenses para generar un ambiente de trabajo activo y participativo mejorando la concentración del personal empresarial.

Por otra parte, la estrategia fue adaptada en Ecuador y Colombia por el sistema educativo en especial para los docentes con el objetivo de interiorizar el aprendizaje de los estudiantes de manera divertida involucrando el juego de la concentración, facilitando su aprendizaje para obtener resultados satisfactorios en el aula (Guevara, 2018).

Es decir, que el docente cumple un papel importante dentro del aula, porque se convierte en un referente que tiene la capacidad de pensar en un concepto y

transformarlo en una actividad que posee elementos de competición para alcanzar las metas de aprendizaje e implementar la gamificación como un recurso lúdico y creativo.

Así mismo, la estrategia articula los diversos estilos de aprendizajes que imparte el docente al utilizar los recursos tecnológicos, para cumplir con el objetivo de desarrollar la autonomía y habilidad digital del docente en el proceso de enseñanza, aportando a la creatividad, motivación e interés.

También, es importante que el docente potencialice el aprendizaje de los estudiantes desarrollando la habilidad digital para impulsar el crecimiento de sus capacidades, a partir de la concentración, para orientar el aprendizaje autónomo y darle un sentido crítico, analítico y reflexivo en la forma de aprender (Guevara, 2018).

Con respecto a lo anterior, los datos recolectados se indagan a través de la necesidad de aprender la estrategia de gamificación que presentan los docentes en Colombia, por otro lado, deben estar preparados y capacitados en implementar la estrategia como formación de enseñanza en el estudiante para construir un aprendizaje autónomo.

Para finalizar, el documento recopila la información sobre la estrategia de gamificación, con el fin de implementarla en el aula, por lo tanto, el docente debe continuar en formación pedagógica, para fortalecer las Competencias digitales y crear ambientes virtuales (Guevara, 2018).

Marco Teórico

Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia

La presente monografía, aborda la indagación de información documental sobre la estrategia de gamificación que se obtuvo mediante los diferentes autores, dando a conocerla como un recurso lúdico, interactivo, creativo y divertido en el aula para incentivar los docentes en Colombia.

Es decir, que en la práctica pedagógica el docente utiliza la gamificación como un proceso de formación que motiva a los estudiantes a involucrar la estrategia en su aprendizaje como herramienta digital, desarrollando la autonomía y participación activa de forma dinámica para aprender los contenidos de enseñanza en los procesos del pensamiento (Crispín, 2011).

Además, los docentes deben estar preparados para exponer la estrategia como un recurso lúdico, que facilite el aprendizaje autónomo y desarrollo de las competencias digitales, generando ambientes virtuales que enfoquen la concentración, toma de decisiones y liderazgo en la enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, es necesario que el docente reflexione, indague, categorice y exponga la estrategia de enseñanza, donde adquiere un aprendizaje autónomo, que incluyen contenidos interactivos enfocados en la gamificación como innovación pedagógica, que facilita el desarrollo cognitivo.

Capítulo 1. Origen y definición.

Origen de la estrategia gamificación:

La estrategia de gamificación fue adoptada a los diferentes campos profesionales, teniendo en cuenta los aportes de los diseñadores de los videojuegos determinaron que la estrategia era una experiencia lúdica basada en la necesidad educativa por aprender de forma ágil y eficaz al mejorar la capacidad de atención en los estudiantes, convirtiéndola en diversión.

Por su parte, (Guevara, 2018) define la gamificación como elementos y técnicas de diseño en los juegos y contextos que no son de juegos, basado en actitudes positivas para el docente, como una estrategia de aprendizaje, aplicando las mecánicas del juego para involucrar a los participantes.

Además, la estrategia tiene como fin promover de forma lúdica los procesos de enseñanza-aprendizaje basado en el juego, para cumplir con la meta, que ha mostrado efectividad en los ejercicios empresariales, que recientemente reportan experiencias en la práctica pedagógica.

Ahora bien, en la actualidad, el origen de la estrategia de gamificación ya es consolidada en el sector educativo como un proceso de desarrollo innovador adaptado a los recursos móviles o tecnológicos, creados por la industria tecnológica, que ha evolucionado y se ha caracterizado por ser una estrategia útil para los docentes.

De acuerdo, con el objetivo principal la gamificación incrementa la participación del estudiante por medio de los juegos educativos, para obtener resultados positivos en la enseñanza y el aprendizaje autónomo, permitiendo ser una estrategia llamativa, lúdica y creativa como un entretenimiento educativo.

De modo que la gamificación genera interés en el estudiante por aprender y adquirir un aprendizaje para desarrollar competencias comunicativas, cognitivas y digitales, es decir que el docente necesita herramientas para innovar y generar cambios en el aula.

Definición de gamificación

Con respecto a la gamificación, es un proceso que involucra la variedad de técnicas y elementos donde interactúa el juego como una estrategia lúdica y atractiva para el entorno educativo que permite al estudiante crear procesos de pensamiento para innovar en su proceso de aprendizaje.

Además, la estrategia adopta en el individuo percepciones positivas como el deseo de seguir participando en el juego y la competitividad, de acuerdo con (Guevara, 2018), logra un ambiente lúdico para el docente y estudiante al crear lazos sociales, afectivos, comunicativos y cognitivos que generan la toma de decisiones propias y motivación al asumir nuevos retos para cumplir con el objetivo de aprender.

Según, (Guevara, 2018) los autores, indican que la tecnología es muy importante al momento de diseñar e implementar la estrategia, basada en la necesidad e interés del estudiante, a su vez el docente debe trabajar en un entorno gamificado que esté enfocado a los niveles de interacción, personalidad y edad del estudiante sin perder la línea de lo sencillo a lo complejo para potencializar las competencias digitales y garantizar un logro en su aprendizaje.

Por otra parte, el objetivo de la estrategia es facilitar el aprendizaje de forma divertida, además es importante que el docente ambiente su entorno de aprendizaje en el

aula, de tal manera que pueda observar y construir actividades dirigidas al aprendizaje autónomo.

Es decir, que es de vital importancia considerar que cada estudiante participa en un proceso de enseñanza y aprendizaje autónomo enfocado en la gamificación despertando el interés, gusto y sentido crítico hasta formar una experiencia significativa que se encarga de construir conocimientos vivenciales y productivos en su aprendizaje (Guevara, 2018).

Según (Guevara, 2018) la estrategia cuenta con unos componentes afectivos que va construyendo en el estudiante, estos componentes se dividen en 1). Interdependencia positiva, 2) aprendizaje experimental, 3) espacios de interacción, 4) competencias digitales, 5) autonomía, y 6) tolerancia al error.

Por tanto, los componentes que describe contreras son el eje fundamental para que el docente en el aula contemple una experiencia significativa, que aporte un aprendizaje enriquecedor en el estudiante para ampliar las competencias digitales a lo largo de su vida.

Capítulo 2. Categorías.

Estrategia de gamificación

En cuanto a la estrategia de gamificación contribuye al desarrollo competente de enseñanza-aprendizaje que cumple con un papel fundamental en la parte psicológica con el fin de influir un comportamiento positivo de liderazgo en el participante.

En otras palabras, la estrategia se ha desarrollado a partir de los videojuegos como lo indica (Miranda, 2005) también la estrategia requiere de una coordinación viso-

motora que cuenta con una capacidad neuronal de acelerar la participación del estudiante por tomar decisiones y juicios críticos a la hora de aprender de forma sutil y eficaz, la gamificación se clasifica en 3 puntos importantes llamados categorías dinámicas, mecánicas y componentes definidas en:

Dinámicas: se describen como el eje principal de la estrategia con relación al desempeño del estudiante, en su proceso de aprendizaje, para ello los docentes están encargados de crear y diseñar ambientes lúdicos en el aula que promuevan el arte de jugar hasta convertirse en una experiencia enriquecedora, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y entre otras, (Guevara, 2018).

Mecánicas: se basan en las relaciones afectivas y comportamientos del estudiante para aprovechar el juego y convertirlo en un aprendizaje atractivo y significativo que requiere de reglas, a su vez forma retos, desafíos que van generando una motivación de indagación o búsqueda de resultados exitosos en el estudiante, (Guevara, 2018).

Estas mecánicas se dividen en:

Retos: incentivar al participante a cumplir con la meta final, es decir que el estudiante trabaja hasta alcanzar el objetivo.

Desafíos: la estrategia de gamificación cuenta con desafíos que permite al estudiante competir y acumular puntos para ganar el juego.

Premios: son recompensas tangibles que se entregan a los estudiantes una vez finalice el juego con motivación de su esfuerzo o alcance, estos premios son un reconocimiento por insignias, trofeos, medallas y bonificaciones que obtiene un reconocimiento académico.

Niveles: son fundamentales para reconocer el contexto educativo y diseñar estructuras de la gamificación para contribuir al desarrollo de la competencia digital y despertar el gusto e interés por sí mismo.

Puntos: permiten al participante motivar e incentivar las habilidades y capacidades tecnológicas para adquirir los puntos ganados, permitiendo que su experiencia sea favorable y efectiva en el juego.

Componentes: son herramientas y recursos utilizados por el docente para elaborar las actividades que llevan a la práctica, esta estrategia permite el liderazgo individual y grupal.

En resumen, la estrategia de gamificación es elemental en la práctica pedagógica, convirtiendo el aula en un espacio libre, lúdico y divertido para adquirir proceso de pensamiento en el estudiante y docente para fortalecer el aprendizaje autónomo.

Práctica Pedagógica

Las prácticas pedagógicas se caracterizan por acciones que implementa y ejecuta el docente como un proceso de formación integral, para garantizar en el aula un mejor aprendizaje y reflexionar sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje del docente en el Distrito Capital de Colombia.

A partir de lo anterior las prácticas pedagógicas enfatizan la formación de las competencias del saber en el docente y estudiante mediante:

- La motivación y apoyo para lograr cumplir el objetivo esperado del aprendizaje
- Gestión del conocimiento al crear aprendizajes autónomos

- Resolver problemas cotidianos para llegar a un emprendimiento cultural y social
- Creatividad e innovación en el aula
- Proyección de vida en la calidad educativa
- Comunicación asertiva en la comunidad educativa

Es un recurso de herramientas constructivas que son utilizadas para un soporte educativo que facilitan la interacción de los aprendizajes dinámicos y digitales como medio social, cultural y educativo en la sociedad del conocimiento, que parten del ingenio, creatividad, libertad de expresión, autonomía y exploración del medio tecnológico que imparte el docente en el aula.

Aprendizaje autónomo

El aprendizaje autónomo es un proceso donde el estudiante y docente autorregula su aprendizaje y toma en cuenta los procesos cognitivos, socio afectivos, comunicativos, a esto se llama metacognición, esfuerzo pedagógico que está enfocado en la formación de sujetos centrados en resolver aspectos concretos de su propio aprendizaje, y no sólo en resolver una actividad determinada, es decir, orientar al estudiante a que se cuestione, revise, planifique, controle y evalúe su propia acción de aprendizaje.

En efecto el aprendizaje autónomo se caracteriza por:

1. Propone ideas por medio de la observación
2. Reconoce situaciones de su contexto para darle solución.
3. Recolecta información necesaria para construir su aprendizaje autónomo
4. El docente implementa métodos, herramientas y estrategias en su práctica profesional

En definitiva, los procesos de enseñanza son parte de la motivación que presenta el docente en el aula, al transferir el aprendizaje de forma asertiva en los estudiantes, centrado en el uso de la tecnología que hoy toman fuerza en la educación para transformar los ambientes pedagógicos en ambientes virtuales.

Por consiguiente, el uso de la plataforma es muy sencilla de utilizar, el participante necesita ingresar a la web, página principal de Kahoot totalmente gratuita, allí pueden escoger el perfil que deseen ingresando el pin que entrega la herramienta para iniciar la actividad con los diferentes grupos o participantes.

De modo que, los participantes del juego pueden crear quiz, discusiones y cuestionarios, por otra parte, en la era digital la plataforma o juego es reconocida por el nombre de kahoots, que además cuenta con una opción de agregar imágenes, videos, para hacer más llamativo el juego y complementar el contenido, que el docente está aplicando.

Es decir que Kahoot es una herramienta digital que aporta a los diversos aprendizajes, el más importante es el aprendizaje autónomo. Por otro lado, se evidencia cómo la gamificación ha evolucionado durante los últimos 10 años con más fuerza para apoyar en el aula la enseñanza que transmite el docente.

En resumen, la gamificación utiliza el juego para incentivar a los estudiantes a participar y reflexionar sobre las necesidades e intereses que presenta en el aula, es aquí donde el docente involucra la estrategia como un recurso de enseñanza, que motiva e inspira para generar ambientes virtuales, teniendo en cuenta que cada uno tiene diferentes expectativas, capacidades y habilidades en el aprendizaje.

Capítulo 3. La gamificación como estrategia pedagógica.

La gamificación es una estrategia innovadora que el docente implementa en aula, está estructurada por una variedad de juegos, Además, en la recolección de la información se destaca el juego kahoot por obtener contenidos educativos, prácticos de utilizar, manejar y crear en ambientes virtuales.

¿Qué es el juego Kahoot?

Dentro de la gamificación se encuentra una variedad de juegos donde el docente puede escoger e interactuar con el fin de motivar al estudiante a tener autonomía, la plataforma Kahoot es una herramienta gratuita, que permite al docente una forma de enseñar más divertida y exitosa.

La plataforma se lanzó principalmente para ayudar en el ámbito académico español, para reforzar aprendizajes, enseñar e innovar en el aula, Kahoot se basa en la realización de cuestionarios, actividades y evaluaciones con un límite de tiempo, los participantes principales son los estudiantes.

Kahoot es una plataforma educativa, que tiene como objetivo investigar, crear, interactuar conocimientos tanto el docente como los estudiantes, además se basa en el intercambio y colaboración de los integrantes por participar en los concursos, encuestas y debates, para compartir la experiencia con los demás participantes al exponer su propio aprendizaje.

Dicha plataforma de gamificación permite al docente generar actividades que motivan y premian al estudiante por alcanzar un aprendizaje autónomo, por otro lado, puede reproducir música de fondo para generar un ambiente agradable, es decir que un juego educativo creado para compartir el aprendizaje de forma conjunta.

Una vez que el docente ha involucrado la plataforma en el aula, el estudiante accede a su dispositivo electrónico personal para iniciar el juego educativo, en un tiempo real conectado al mismo tiempo con los demás participantes generando un proceso de pensamiento autónomo y divertido.

Tabla 1

Kahoot

Ventajas	Desventajas
Se aprende jugando.	Requiere una buena infraestructura.
Existe motivación y participación.	Capacitación docente de la estrategia.
Creación de ambientes virtuales.	Preparación previa en el aula.
Aporta al proceso de aprendizaje autónomo.	Acceso a internet.
Genera satisfacción al recibir recompensa (Retos del aprendizaje).	Frustración al perder en el juego.
Pedagogía activa en el aprendizaje colaborativo.	Metodología tradicional.
Proceso intelectuales y afectivos.	Estructura y diseño de actividades.
Intercambiando puntos de vista.	Limita el proceso de participación.
Concentración y atención.	Distractores externos.

El aprendizaje basado en el Juego.

Es una representación que transforma el aprendizaje tradicional en un aprendizaje autónomo, el juego despierta interés, estimula la concentración y permite un mejor desempeño en el aula, además facilita al docente superar dificultades y adaptarse a los cambios educativos.

Con respecto al informe de investigación (Guevara, 2018) el aprendizaje basado en el juego cuenta con un aspecto a corto plazo, para mejorar significativamente la motivación y participación del estudiante, es decir, que aporta al desarrollo de destrezas en la competencia digital, como exploración visual, motora y de concentración que promueve la interacción.

A partir de la necesidad básica que presenta el ser humano, es necesario satisfacerlas para alcanzar necesidades más elevadas como lo expone (Beltrán, 2003) donde el juego se convierte en una necesidad natural por interactuar con los demás de forma innata, por tanto, es un proceso cognitivo que facilita el aprendizaje.

Por consiguiente, el docente aporta al diseño y estructura de actividades que lo motiva a cumplir con los objetivos sobre la gamificación, como una estrategia pedagógica que contribuye al aprendizaje, sin limitar el proceso cognitivo y comunicativo para realizar un seguimiento evaluativo que involucra el juego.

Por último, el juego digital permite al docente cumplir con el objetivo principal de enseñar, a partir de la estrategia de gamificación el juego se ha convertido en una herramienta para aprender jugando sin perder el objetivo de forma creativa y divertido al reflexionar sobre la práctica pedagógica, donde el docente debe estar interactuando con los estudiantes.

Kahoot juego de aprendizaje en la práctica Pedagógica.

En la actualidad el docente, necesita capacitarse en las nuevas formas de enseñar, entre ellas la gamificación, que involucra el juego como un estilo de aprendizaje autónomo, innovador, creativo y participativo, la estrategia consiste en aplicar dinámicas del juego para facilitar el proceso de interacción.

Por lo tanto, la gamificación ha permitido que las plataformas digitales se incorporen en el aula para fortalecer el aprendizaje, además el juego kahoot funciona en las diferentes áreas que el docente quiera realizar, haciendo más atractiva la interacción de investigar y crear contenidos académicos.

Una vez que se ha orientado el uso de la plataforma Kahoot en el aula, se determina como el estudiante aprende y cómo están compuestas las preguntas y dinámicas del juego para dar respuesta en el menor tiempo posible, siguiendo el objetivo que el docente plantea, además se enseña a los participantes de realizar los juegos desde un dispositivo móvil.

En cuanto a la formación pedagógica el docente debe estar preparado en la estrategia de gamificación para desarrollar competencias digitales en el estudiante, permitiendo la autonomía, esta plataforma kahoot logra despertar la motivación, concentración en la actividad visual, motora y memorística.

De acuerdo a lo anterior, con el juego se puede lograr una pedagogía activa, teniendo en cuenta los procesos intelectuales y afectivos que presenta el docente-estudiante, además se considera una actividad importante que aporta a la recreación, el docente toma la iniciativa de diseñar juegos que se adapten a los intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje.

Es importante la disposición que presentan los estudiantes en el aula, teniendo en cuenta el espacio, por tanto, debe ser amplio, organizado y llamativo, para facilitar el aprendizaje, la forma en que el docente organiza su aula es relevante para generar autonomía, tolerancia al competir, respeto en las diferentes opiniones y liderazgo.

Por tanto, la gamificación categoriza el juego desde una perspectiva pedagógica que favorece el aprendizaje, el objetivo de Kahoot es disciplinar, motivar y detectar las dificultades que presentan los estudiantes, como la concentración, el desarrollo de competencias digitales que orienta la creación de actividades.

Al mismo tiempo, estas funciones son necesarias para adquirir aprendizajes, por otra parte, la información de enseñanza es rápida, es decir que la gamificación es un medio digital para realizar juegos, reflexionando sobre la estrategia y a su vez desarrolla un diseño curricular de actividades para obtener un proceso evaluativo y de seguimiento.

También, en la estrategia se presentan algunos factores del contexto que afectan las dificultades del aprendizaje, como los factores externos (Familia, salud y nutrición), los factores internos (Infraestructura, docente y plan de estudio) en especial los dispositivos digitales han tenido gran relevancia y han evolucionado con el tiempo.

Además, las Tics pasan de ser una posibilidad, para convertirse en una necesidad en el aula, es decir, como una herramienta de trabajo para el docente y estudiante, que favorece el aprendizaje en los diferentes entornos virtuales, por tanto, requiere de información digital donde participe el estudiante de manera espontánea y divertida sin ser obligados a participar en la estrategia.

En aula el docente necesita actividades que generen emociones de satisfacción, tranquilidad y felicidad, de manera que pueda interactuar con los participantes en el juego, el estudiante debe manifestar iniciativa propia, respeto y tolerancia al competir, sin perder de vista que el ambiente debe ser agradable para el aprendizaje.

Por otra parte, los docentes cuentan con una formación básica en conocimientos digitales, al indagar en el proceso de aprender se evidencia que los estudiantes poseen competencias digitales que aportan de forma positiva en la práctica pedagógica, asimismo los atrae de manera visual, auditiva y manual, al participar con el docente en el juego.

Para finalizar, gamificar proporciona una retroalimentación constante en el estudiante, que adquiere un compromiso al realizar las actividades propuestas por el docente en el aula, utilizando el juego como una herramienta dinámica para aprender de manera autónoma en niveles de competitividad e incrementar el aprendizaje.

Metodología

Enfoque, tipo método, línea

El proceso metodológico es relevante desde el enfoque cualitativo, el cual se caracteriza por la recolección de información de fuentes secundarias, indagaciones de diversos documentos, revistas digitales, artículos tomadas de fuentes confiables de la internet tales como: Google académico, Scielo, Redalyc y repositorio de la universidad Nacional Abierta y A distancia (Olivera D., 2020).

Por consiguiente, la información de las fuentes indagadas permite desarrollar preguntas durante o después de la investigación, por otra parte, el trabajo se define desde el tipo exploratorio porque reflexiona sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje del docente en Colombia (Hernández, 2014).

Además, el proceso cualitativo, cuenta con unas fases previas de revisión sobre la estructura de la monografía como una investigación documental en la cual se indaga el aprendizaje autónomo y gamificación, con el fin de fortalecer la práctica pedagógica para cumplir con los objetivos propuestos en la indagación (Hernández, 2014).

De acuerdo con el método inductivo se describe como un modelo disciplinar teórico, es decir un proceso que va de lo específico a lo general, por lo tanto, los docentes deben interiorizar su aprendizaje en capacitaciones que los acerque a la estrategia de gamificación como recurso lúdico y exploratorio que cumpla con la indagación, el descubrimiento y la autonomía en su práctica pedagógica.

De manera que los docentes logran cumplir con la meta y dar a conocer la gamificación en el aula, a través de actividades interactivas como el juego de concentración para desarrollar las competencias digitales, por lo tanto, el método permite que la estrategia sea efectiva y creativa en el aprendizaje autónomo, para fortalecer el proceso de enseñanza virtual.

En resumen, los términos específicos del diseño metodológico presentan la estrategia como un procedimiento de acción que requiere alcanzar los objetivos, para dar respuesta a la problemática planteada en el proyecto, a partir de las indagaciones en las fuentes digitales, la gamificación cuenta diferentes juegos tecnológicos, teniendo en cuenta los estilos de aprendizajes e intereses en el docente.

Fases

De acuerdo con el diseño metodológico propuesto por (Hernández, 2014) las fases de investigación se dividen en tres pasos que cumplen un papel importante en la recolección de análisis de la información como lo es:

Primera fase: Indagar la recopilación en las fuentes de información digital que cuenta con el primer paso, es decir se encarga de recolectar la documentación sobre los conceptos teóricos de aprendizaje autónomo, estrategia de gamificación y por último la práctica pedagógica.

Segunda fase: Categorizar la información de análisis recolectada que menciona dos pasos a seguir, el primero es la reflexión de análisis de los objetivos planteados en el proyecto de monografía, el segundo cumple con la creación de las categorías específicas de la indagación obtenida durante el proceso.

Tercera fase: Exponer la estrategia de Gamificación y práctica pedagógica para obtener resultados en la revisión documental, esta fase cumple con un único paso de cumplir con los objetivos y dar posibles soluciones a la problemática planteada.

Por último, las fases determinan los cambios en la educación actual para implementar la estrategia de gamificación como aporte a la enseñanza y aprendizaje que permite un desarrollo autónomo en los docentes, por lo tanto, aporta a la construcción del diseño metodológico para dar posibles soluciones durante el proceso de indagación documental.

Recolección de información

Técnicas e instrumentos

Para empezar, la investigación cualitativa determina que el docente debe estar capacitado en la gamificación, como una estrategia de innovación educativa, por otro lado, la investigación obtiene información importante que contribuye a la formación de la práctica pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje autónomo.

Cabe destacar que las técnicas de investigación tienen relación con los procedimientos sistemáticos y metodológicos con el objetivo de garantizar el proceso investigativo durante las fases del proyecto, indicando que los métodos y técnicas facilitan la recolección de información necesaria para dar una posible solución.

A partir de lo anterior se establecen las posibles respuestas, donde existen diversas técnicas que pueden exponerse durante la investigación cualitativa, indicando el paso a paso en la monografía como un carácter descriptivo, es decir que el proyecto cuenta con la investigación y la recopilación documental de fuentes digitales.

Es decir que los instrumentos son un recurso de validez donde el investigador extrae información sistematizada para recolectar datos que resuman los aportes del marco teórico, para seleccionar la información que corresponda al objeto de estudio, variables y conceptos utilizados en el proceso de indagación digital (Hernández, 2014).

Por consiguiente, los instrumentos son un conjunto de mecanismos y medios de sistemas que dirigen, conservan, elaboran y transmiten conceptos importantes, para llegar a unas conclusiones claras y concisas, por ejemplo, los recursos digitales obtienen archivos de información investigativa.

Para finalizar, la información indagada en los documentos digitales, se considera una forma de recopilación de fuentes bibliográficas, como fichas de contenido digital e informativo que cuenta con elementos básicos donde aportan a la justificación y el análisis de resultados de una investigación cualitativa.

Análisis

En cuanto a la investigación exploratoria se inicia a partir de la indagación de los referentes teóricos que describe la estrategia de gamificación como una herramienta de enseñanza para motivar e incentivar a los docentes a aprender los contenidos del aprendizaje, teniendo en cuenta los procesos del pensamiento, (Crispín, 2011).

Además, la investigación permite especificar en qué factores se encontraba el docente en exponer la gamificación e incentivar al docente a un ambiente educativo lúdico, activo, creativo y autónomo, donde cada autor presenta una teoría similar para fortalecer la práctica pedagógica en su formación.

De manera que, el proceso fue interesante al recolectar la información de resultados positivos y negativos en la recopilación documental teórica sustentada por los autores que aportaron a la estrategia de gamificación como una herramienta que facilitó el aprendizaje autónomo y el desarrollo de las competencias digitales.

Según lo expuesto por, (Hernández, 2014) propone una técnica para detectar, obtener y recolectar la información bibliográfica en fuentes digitales confiables, de modo que fueron útiles para el estudio directo e indirecto en la investigación, es decir que analizó el contexto educativo que cumplió con objeto estudio.

A partir de lo anterior, existe una variedad de fuentes documentales, que sustentan el proyecto de monografía, con la recolección de datos obtenidos, entre la documentación digital se destaca: el análisis de información que contiene ventajas y desventajas a mencionar:

Ventajas

- Bajo costo en la información indagada
- Estrategia de gamificación dividida en categorías: Estrategia de gamificación, practica pedagógica y aprendizaje autónomo
- Documentos digitales

Desventajas

- Recorte y selección de información de la estrategia de gamificación en el sector público.
- Requiere datos primarios y secundarios importantes en la elaboración de la investigación
- Interpretaciones del indagador de forma positiva y moderada sin alterar el propósito de comunicación del autor

Para Finalizar, ¿cómo es la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia? se analiza el proceso del docente al presentar la gamificación como parte del aprendizaje autónomo, con el fin de involucrarla en un ambiente virtual, desarrollando las competencias digitales y aportando a su formación pedagógica, al cumplir con el objetivo general se reflexiona sobre la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje, además en los objetivos específicos se establecen por: indagar en diferentes fuentes de información digital, recopilar la información documental, explorar acerca de la gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica.

Análisis de Resultados

Con respecto, al trabajo se identificó en los objetivos planteados de la estrategia de gamificación como reflexionar, indagar, recopilar y explorar la información documental que aportaron a la metodología de enseñanza y aprendizaje autónomo en los docentes.

Durante la recopilación de información, en el proyecto se evidenció la problemática que presentaron los docentes en el sector privado al utilizar la gamificación como recurso lúdico de enseñanza que impartieron en el aula, por otra parte, los resultados analizados fueron:

Positivos

- Uso de la herramienta digital en el aula, por parte del docente para exponer la estrategia de gamificación.
- Desarrollo de las competencias digitales que ayudaron a la concentración e interacción en el aula.
- Creación de espacios virtuales que contribuyen al liderazgo, participación y motivación en los docentes.
- Negativos
- Falta de capacitación en los docentes para implementar la estrategia en el aula de forma innovadora.
- Déficit en la infraestructura en equipos digitales para utilizar la estrategia.
- Disposición de tiempos y espacios que permitan al docente una flexibilidad en aprender sobre la gamificación como recurso lúdico.

Cabe señalar que el análisis de resultados, en la información obtenida sobre los aspectos positivos y negativos en la formación docente resaltó la manera de indagar, recopilar y explorar la gamificación en la práctica pedagógica, por último, permitió conocer el desarrollo del aprendizaje autónomo del docente.

Conclusiones

Con respecto al trabajo de monografía se obtienen avances significativos en la indagación de la información recopilada que dio soporte al documento, con el fin de cumplir con los objetivos propuestos, a partir de la práctica pedagógica que el docente ejerce en el aula al presentar la estrategia de gamificación.

Por otra parte, el proyecto de monografía favorece la práctica pedagógica, durante el proceso de exploración que permite mejorar la estrategia de gamificación en el aula, al utilizar los diversos recursos tecnológicos donde el docente fortalece su desarrollo en las competencias digitales.

Además, la recopilación documental sobre la estrategia de gamificación en la práctica pedagógica permite a los docentes afianzar el uso de las herramientas digitales para enriquecer su aprendizaje autónomo, es decir que deben capacitarse y actualizarse en la plataforma Kahoot.

Como resultado, las competencias digitales van aportando al aprendizaje autónomo, motivando a los docentes a obtener ambientes virtuales innovadores, lúdicos y eficientes para mejorar las competencias digitales que en la actualidad requiere el docente.

La gamificación utiliza la metodología y mecánica del juego para resolver las dificultades, a su vez presenta una serie de retos por cumplir para generar una satisfacción de logro por aprender de forma autodidacta que presenta el docente, con el fin de mejorar en la práctica pedagógica.

Finalmente, en las instituciones privadas en Colombia se presenta la gamificación como una estrategia que incentiva a los docentes en los siguientes

aspectos: el uso de las Tics que aportan el aprendizaje autónomo del docente, además, permite la interacción en los entornos virtuales y actualiza los contenidos curriculares para facilitar el proceso de aprendizaje.

Recomendaciones

Para empezar, se expone las recomendaciones que el docente debe tener presente en su práctica pedagógica, el documento brinda toda la información para involucrar la gamificación como una estrategia innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje autónomo.

De manera que las instituciones del sector privado en Colombia interactúen con la estrategia de gamificación mediante juegos digitales, vídeos, plataformas para mejorar los ambientes virtuales y potencializar el aprendizaje de los estudiantes de forma autónoma desarrollando las competencias digitales.

Por consiguiente, los docentes deben implementar el juego Kahoot en el aula, demostrado interés en el recurso digital para fortalecer los procesos de pensamiento, logrando una participación activa de los estudiantes y el aprendizaje cooperativo incentivando la creatividad e imaginación.

Además, la estrategia permite al docente crear un ambiente de aprendizaje interactivo, al impulsar la participación en el aula, para mejorar el proceso de enseñanza, diversidad y liderazgo en la autonomía docente.

Con respecto a las instituciones privadas deben contar con una infraestructura adecuada que le permita al docente acceder a las herramientas tecnológicas como los computadores, Tablet y tableros digitales, por tal razón los docentes requieren estar capacitados en la estrategia de gamificación.

Finalmente, se sugiere a los docentes de cada institución educativa ofrecer a los estudiantes la posibilidad de utilizar la estrategia de gamificación de manera que su estilo de aprendizaje sea autónomo, al establecer en su faceta académica los recursos digitales como el juego que aportan a la formación integral.

Anexos

Ficha de revisión documental No 1	
Elementos para la revisión documental	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje social ● El problema del aprender a aprender ligado ● Motivación, ● Aprendizaje autónomo, ● Proceso aprendizaje, ● El aprendizaje en motivación
Tipo de fuente	Libro digital
Referencia del documento (fuente)	(Crispín, 2011). <i>Aprendizaje autónomo, orientaciones para la docencia.</i>
Descripción general del documento	El libro hace referencia a la forma en la que el docente aprende en el entorno educativo, por ejemplo la motivación es muy importante para fortalecer el aprendizaje autónomo en los diferentes procesos de enseñanza, además el diseño curricular aporta en la práctica pedagógica.
Categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	El libro hace una reflexión sobre la necesidad de formación permanente del docente ante los cambios que se están produciendo en el contexto educativo, como la transformación de los ambientes virtuales y el desarrollo de las competencias digitales.
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	(Crispín, 2011). factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo como un proceso de aprendizaje de los cuales implican reglas de juego y planificación del contenido por parte de los docentes y estudiantes, estos requisitos se encuentran en las actividades virtuales, lineamientos curriculares y planes de estudio.
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	Las actividades en el aprendizaje autónomo se establecen: <ul style="list-style-type: none"> ● Pedagógica ● Virtuales ● Colaborativa

	Estas actividades mejoran la práctica pedagógica del docente, en la forma de involucrar las herramientas digitales para convertirlas en estrategias innovadoras del aprendizaje.
--	--

Ficha de revisión documental No 2	
Elementos para la revisión documental	Estrategias de enseñanza y aprendizaje
Tipo de fuente	Artículo
Referencia del documento (fuente)	(Peralta, 2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. Revista Vinculando.
Descripción general del documento	La propuesta está dirigida a la enseñanza y aprendizaje, en la forma de evaluar el contexto educativo, es decir, que es una tarea compleja al reconocer que el docente es quien debe saber cuándo, dónde y por qué utiliza dichas estrategias de enseñanza.
Categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	El artículo reflexiona sobre el proceso de aprendizaje y enseñanza, que permite al docente ser innovador en el aula al tomar decisiones que orienten al estudiante a un aprendizaje autónomo, creativo y lúdico.
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	(Peralta, 2015). define las estrategias de aprendizaje como un conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus estudiantes. Las estrategias también son consideradas como medios o recursos para apoyar la practica pedagógica, por esta razón el docente debe capacitarse en las herramientas digitales.

Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	Además las estrategias de enseñanza fortalecen la formación del docente en las diferentes formas de enseñar contenidos interactivos como la estrategia de gamificación.
Ficha de revisión documental No 3	
Elementos para la revisión documental	Practica pedagógica, formación docente y saber pedagógico.
Tipo de fuente	Artículo Redaly
Referencia del documento (fuente)	(Díaz, 2006). Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761/76109906
Descripción general del documento	El artículo hace referencia a la formación permanente del docente, que determinan dos categorías de análisis como: la práctica pedagógica y el saber pedagógico, las cuales contribuyen en el proceso formativo.
Categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	El artículo recopila información importante del docente en su formación profesional facilitando el aprendizaje significativo, la toma de decisiones y enfrentarse a situaciones de la vida cotidiana y buscar posibles soluciones.
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	(Díaz, 2006) la práctica pedagógica permite al docente desarrollar actividades en diferentes espacios, teniendo en cuenta el currículo y propósito de la formación del docente. El saber pedagógico contiene elementos esenciales como el aprendizaje, creación, e interacción con el medio educativo para fortalecer el aprendizaje autónomo del docente.
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus	La formación del docente requiere de capacitación al implementar estrategias que involucren la gamificación como un recurso importante dentro del aprendizaje.

categorías, a partir de la cita)	
---	--

Ficha de revisión documental No 4	
Elementos para la revisión documental	Aprendizaje autónomo, autoaprendizaje, formación, autorregulación y competencias digitales
Tipo de fuente	Artículo
Referencia del documento (fuente)	(Cárcel, 2016) Cárcel Carrasco, F.J. (2016). Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo. Empresa, investigación y pensamiento crítico, 5(3), 54-62.
Descripción general del documento	<p>El artículo describe la educación basada en el desarrollo de las competencias digitales que busca desarrollar integralmente habilidades alcanzables mediante estrategias de aprendizaje que promuevan en el docente un aprendizaje autónomo.</p> <p>Además, desarrolla competencias digitales para el aprendizaje autónomo motivando al docente para fomentar habilidades de autoaprendizaje eficiente por otro lado, el docente adquiere capacidades para la adaptación y actualización de nuevos conocimientos y avances tecnológicos.</p>
Categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	<p>El artículo reflexiona sobre el aprendizaje autónomo del docente, donde este requiere de un enlace entre las variables cognitivas y motivacionales, es decir, que motiva al estudiante a aprender y solucionar los retos que se representen.</p> <p>Los docentes deben aprender a planificar, monitorear y evaluar las actitudes y limitaciones que manifiestan los estudiantes con respecto a las demandas cognoscitivas de una tarea específica (Crispín, 2011).</p>
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	La planificación del aprendizaje autónomo le permite al docente diseñar objetivos de aprendizaje donde debe tener en cuenta el contexto de lo que deben aprender, por qué y para que el

	<p>estudiante aprenda a utilizar las estrategias de aprendizaje el docente debe seguir un proceso para mejorar la enseñanza.</p> <p>El docente debe tener presente las siguientes estrategias educativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentar la estrategia ● Práctica orientada ● Los estudiantes deben aprender a tomar decisiones de las estrategias que utilizan para aprender ● Resolver un problema o al realizar una actividad de aprendizaje.
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	<p>Con el aprendizaje autónomo se potencia la habilidad para descubrir, resolver problemas y tomar decisiones sobre cómo aprender y fomentar el auto-aprendizaje entre los docentes.</p> <p>En la enseñanza es necesario el uso de herramientas digitales para desarrollar un aprendizaje que beneficien el auto aprendizaje y la autoevaluación por parte de los estudiantes.</p>

Ficha de revisión documental No 5	
Elementos para la revisión documental	Estrategias de aprendizaje, enseñanza de las estrategias, Diagnóstico de las estrategias, estrategias y autonomía
Tipo de fuente	Artículo
Referencia del documento (fuente)	(Beltrán, 2003). Estrategias de aprendizaje. Revista de educación, 332, 55-73.
Descripción general del documento	El artículo trata de responder a algunos interrogantes sobre estrategias de aprendizaje, haciendo referencia a la naturaleza, necesidad, diagnóstico y enseñanza de las estrategias, hace énfasis en la contribución de las estrategias del docente.
Categorías de investigación o categorías particulares de	Las estrategias de aprendizaje están directamente relacionadas con la calidad del aprendizaje del estudiante, ya que permiten

análisis relacionadas con el documento y las citas.	<p>identificar y diagnosticar las causas del bajo o alto rendimiento escolar.</p> <p>Las estrategias mejoran el aprendizaje autónomo del docente en relación a la enseñanza constructivista que apoya la exploración y el descubrimiento del docente por innovar en estrategias que permita lo lúdico en el aula (Moshman 1982).</p>
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	<p>Las estrategias y la autonomía en el docente reflejan tener interés por los procesos cognitivos, estratégicos y disposiciones, es decir que le permita actuar en función de los objetivos previamente formulados cuando un sujeto conoce los procesos fundamentales que tiene que activar a lo largo del aprendizaje y tiene los mecanismos de control adecuados para regularlos, se puede considerar que es autónomo e independiente, y que tiene el control del aprendizaje en sus manos.</p>
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	<p>Las citas permiten tener un referente teórico de temas relacionados con el concepto de estrategias de aprendizaje, también nos hacen un cuestionamiento ¿son necesarias las estrategias de aprendizaje?, las estrategias de aprendizaje y la construcción de conocimiento, las estrategias de aprendizaje y la inteligencia, las estrategias y la autonomía, diagnóstico de las estrategias.</p>

Ficha de revisión documental No 6	
Elementos para la revisión documental	<p>Ambientes de aprendizaje, las TIC, Desarrollo profesional docente y nuevos ambientes de aprendizaje, situación actual, premisas para su valoración y clasificación</p>
Tipo de fuente	<p>Libro digital</p>
Referencia del documento (fuente)	<p>(Tancredi, 2009). Nuevos ambientes de aprendizaje para el desarrollo profesional docente. Aprendizaje y desarrollo profesional docente, 159.</p>

Descripción general del documento	<p>El libro hace referencia en este aspecto a los ambientes de aprendizaje, los nuevos ambientes de aprendizaje se organizan colocando al que aprende como centro de los procesos formativos.</p> <p>En este sentido, el aprendiz interactúa con el contenido formativo para alcanzar el aprendizaje autónomo y participa con sus pares y sus profesores en la construcción social del conocimiento, todo ello apoyado con tecnología</p>
Categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Los elementos que configuran los nuevos ambientes de aprendizaje. ● La situación actual y tendencias de desarrollo profesional del docente en la era digital. ● Clasificación de los nuevos ambientes virtuales de aprendizaje para formación docente
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	<p>Los ambientes virtuales enfocan el estilo del docente por aprender, crear espacios virtuales donde los participantes desarrollen competencias digitales en un tiempo real de manera sincronía.</p> <p>De ahí que la expresión “nuevos” alude a espacios y modos de interacción que se convierten estrategias innovadoras en el aula, para fortalecer el aprendizaje.</p>
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	<p>En la actualidad el desarrollo profesional del docente se entiende como una trayectoria satisfactoria de su labor, que visualiza el proceso continuo en la formación de la práctica pedagógica para fortalecer las competencias digitales.</p>

Ficha de revisión documental No 7	
Elementos para la revisión documental	Prácticas pedagógicas y competencia profesional en las herramientas digitales.
Tipo de fuente	Artículo

Referencia del documento (fuente)	(Miranda, 2005). La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas. <i>REICE</i> . Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 3(1), 858-873.
Descripción general del documento	El artículo describe la formación permanente del docente y cómo impacta en la innovación de las prácticas pedagógicas al desarrollar las competencias digitales aportando en la enseñanza-aprendizaje.
Categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Enfoque para la formación permanente del docente. ● Formación en la práctica pedagógica. ● Competencia digitales ● Innovación de las prácticas pedagógicas del docente.
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	En la investigación sobre la práctica pedagógica se considera una competencia innovadora para mejorar los estilos de aprendizaje, entre ellos el aprendizaje autónomo en las diversas formas de aprender, como interactuar con las herramientas tecnológicas, los video juegos, páginas web, libros digitales y entre otros que aportan a mejorar el ambiente académico del docente y estudiante.
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	En la práctica pedagógica se evidencia la necesidad de conceptualizar la formación permanente del docente, desarrollando actividades curriculares de enseñanza que motiven a los estudiantes a ejecutarlas y convertirlas en estándares de calidad.

Ficha de revisión documental No 8	
Elementos para la revisión documental	Aprendizaje autónomo, competencias digitales docentes
Tipo de fuente documento (fuente)	(Chica, 2017). Currículo desde la perspectiva del aprendizaje autónomo. Universidad Santo Tomás.
Descripción general del documento	<p>El libro analiza a detalle la perspectiva del aprendizaje autónomo para construir un modelo de enseñanza basado en las competencias del docente como estrategia de dominio para un mejor pensamiento trayendo a la reflexión un modo de aprender, explorar e interpretar el aprendizaje desde la parte educativa.</p> <p>A su vez el docente autónomo orienta el aprendizaje para convertirlo en una herramienta que pueda aplicar a la realidad por medio de las competencias y necesidades que presenta el estudiante, por lo tanto, son recursos didácticos de ambientes virtuales, que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en el docente.</p>
categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	<p>Con respecto a las categorías de investigación que el documento presenta, analiza las estrategias de enseñanza-aprendizaje como una práctica para ofrecer un alto grado de conocimiento que requiere el estudiante al interactuar en la creación de ambientes virtuales que puedan estar conectados al contacto sensorial de análisis y reflexión para obtener resultados asertivos tomando en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje autónomo ● Practica pedagógica ● Factores de enseñanza
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	El documento permite despertar el interés del docente al formar una autonomía intelectual en su práctica pedagógica, logrando un espíritu investigativo-científico para superar los obstáculos que presenta a diario en el aula, así mismo el documento

	<p>presenta un contenido amplio de características de la formación docente, el uso adecuado de estrategias curriculares, la importancia del quehacer docente, y las estrategias que pueda implementar para fortalecer su profesión.</p>
<p>Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)</p>	<p>Para empezar este documento muestra la importancia de la práctica pedagógica del docente, el desarrollo de las estrategias de aprendizaje para generar ambientes virtuales y lograr un aprendizaje autónomo.</p>
<p>Ficha de revisión documental No 9</p>	
<p>Elementos para la revisión documental</p>	<p>Practica pedagógica, formación docente, estrategia de aprendizaje.</p>
<p>Tipo de fuente documento (fuente)</p>	<p>(Tallaferro, 2006). La formación para la práctica reflexiva en las prácticas profesionales docentes. <i>Educere</i>, 10(33), 269-273.</p>
<p>Descripción general del documento</p>	<p>Para iniciar el documento describe y comprende la práctica pedagógica del docente como las normas, leyes y principios que ejercen en las instituciones educativas del sector privado, es decir que el análisis muestra la verdadera importancia de ver al docente implementar estrategias que requieren mejorar la forma de pensar, hablar y actuar para transmitir aprendizajes innovadores con un estilo propio.</p>
<p>categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.</p>	<p>Cada estrategia es un dinamizador para fortalecer las competencias del conocimiento que el docente adquiere y pone en práctica en su ejercicio profesional, garantizando un aprendizaje autónomo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Practica pedagógica ● Aprendizaje-enseñar ● Rol docente ● Estrategias innovadoras
	<p>En relación al documento la práctica pedagógica cumple con un papel importante en el compromiso y responsabilidad que</p>

Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	el docente presenta por reflexionar, analizar y comprender que el sistema educativo ha cambiado, por ende debe manejar alternativas innovadoras para su práctica pedagógica, despertando el interés de los estudiantes a un mejor aprendizaje, abriendo nuevas opciones y oportunidades para crear aprendizajes autónomos.
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	El docente crea espacios virtuales de aprendizaje que propicien la enseñanza de estrategias innovadoras, para fortalecer las competencias digitales de forma lúdica, creativa e interactiva.

Ficha de revisión documental No 10	
Elementos para la revisión documental	Ambientes virtuales, estrategias de aprendizaje y estrategia de gamificación
Tipo de fuente documento (fuente)	(Ramírez, 2005) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo (Vol. 2). México: McGraw-Hill.
Descripción general del documento	<p>En la identificación y aporte que brinda el documento las estrategias de aprendizaje están enfocadas en los modelos de intervención, cuyo propósito es orientar al estudiante en procesos creativos y dinámicos que imparte el docente en su práctica pedagógica.</p> <p>Las estrategias que el docente puede implementar en su práctica pedagógica se estructura por tener un inicio, intermedio y final para garantizar la calidad educativa del estudiante como lo es los juegos interactivos para despertar el ingenio interés, competitividad y creativa, en desarrollar trabajos fotográficos, videos, relatos narrativos y poéticos que establecen conexiones comunicativas.</p>

<p>categorias de investigación o categorias particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.</p>	<p>La información precisa palabras claves que son fundamentales en el proceso educativos del docente como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mapas mentales ● Relatos poéticos ● Juego interactivo ● Estrategia de gamificación
<p>Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)</p>	<p>De esta manera el documento es explícito en transmitir el significado de implementar estrategias de aprendizajes significativos, para lograr resultados asertivos y efectivos, a partir de las dinámicas y estrategias de enseñanza que desarrolla el docente para crear canales de comunicación en el estudiante.</p>
<p>Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)</p>	<p>El documento presenta estrategias de gamificación que el docente puede implementar en el aula, esto demuestra el interés del docente por mejorar el proceso de aprendizaje al innovar las estrategias pedagógicas.</p>

Ficha de revisión documental No 11	
Elementos para la revisión documental	Estrategia de gamificación, competencias digitales y aprendizaje autónomo.
Tipo de fuente documento (fuente)	(Guevara, 2018), Jugar con los estudiantes es el mejor vinculo de aprender.
Descripción general del documento	Se garantiza el derecho a la formación integral en el docente, es decir que el documento comparte la experiencia del docente Gonzales Miguel quien crea estrategias en el aula partir del juego. El docente vinculo el juego como dinamizador del desarrollo de las competencias digitales, comunicativas y cognitivas a fin de implementarlas como un modelo de enseñanza-aprendizajes en el sector público.
categorías de investigación o categorías particulares de análisis relacionadas con el documento y las citas.	En el artículo las categorías que resaltan el resultado positivo por implementar las estrategias son: <ul style="list-style-type: none"> ● Plataformas digitales ● Juegos interactivos ● Enseñanza-aprendizaje ● Diversión
Cita(s) de apoyo a la investigación (Acorde a normas APA)	El documento apoya al docente a usar las estrategias tecnológicas en el aula facilitando el aprendizaje de formar autónoma, para desarrollar competencias digitales en el estudiante.
Aporte de la(s) cita(s) a la investigación (Reflexión y análisis del tema y sus categorías, a partir de la cita)	Las herramientas digitales facilitan el aprendizaje de forma lúdica en el proceso de enseñanza compartiendo aprendizajes en espacios virtuales que aporten a la autonomía docente.

Referencias

- Beltrán, J. (2003). *Estrategias de aprendizaje*. Revista de educación, 332, 55-73.
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:0bc115bf-2ee5-4894-91f5-7e32e07059d4/re3320411443-pdf.pdf>
- Cárcel, F. (2016). *Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo*. 3C Empresa, 5(1), 52-60. <http://dx.doi.org/10.17993/3comp.2016.050327.52-60>
- Chica, F. (2017). *Currículo desde la perspectiva del aprendizaje autónomo*. Universidad Santo Tomás. <https://doi.org/10.15332/li.lib.2017.00033>
- Crispín, M., Doria, M., Rivera, A., De la Garza, M., Carrillo, S., Guerrero, L., Patiño, H., Caudillo, L., Fregoso, A., Martínez, J., Esquivel, P., Loyola, M., Costopoulos, Y., y Athié, Ma. (2011). *Aprendizaje Autónomo: Orientaciones para la docencia*. Dirección de Publicaciones de la Universidad Iberoamericana. http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/pdf_671.pdf
- Díaz, V. (2006). *Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico*, Revista Laurus, 12, 88-103. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109906.pdf>
- Guevara, C. (2018). *Estrategia de Gamificación aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes* [Tesis de Magíster, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado]. Repositorio Digital Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429>

Hernández, S. C. (2014). *Metodología de la investigación - Sexta Edición*. McGraw-Hill Education. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Miranda, C. (2005). *La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 3(1), 858-873.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55130179>

Peralta, W. M. (2015). *El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje*. Revista Vinculando, 1-4. <https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html>

Olivera D., Deyser, G., Pescador, L., Pinto, D. y Daza, C. (2020, junio). *Guía para el desarrollo de las opciones de trabajo de grado Especializaciones ECEDU*.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12693/Lineamientos%20para%20trabajo%20de%20grado%20de%20los%20programas%20de%20especializaci%C3%B3n-ECEDU.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Ramírez, A. (2005). *Reseña de "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" de Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas*. Tiempo de educar 6(12), 397-403. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>

Tallaferro, D. (2006). *La formación para la práctica reflexiva en las prácticas profesionales docentes*. Revista Educere, 10 (33), 269-273.

http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200009&lng=es&tlng=es

Tancredi, B. (2009). *Nuevos ambientes de aprendizaje para el desarrollo profesional docente*. Aprendizaje y desarrollo profesional docente, 159-170.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Nuevos+ambientes+de+aprendizaje+para+el+desarrollo+profesional+docente&btnG=