

La lúdica como aliada metodológica para intencionar el uso apropiado de las TIC en el aula para docentes.

Xiomara Andrea Reyes García

Paola Jashibe Rios Jadedth

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía lúdica.

Director

Brigitte Paola Camargo Portela a cargo del curso de Seminario de Proyectos II

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., junio de 2021

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	4
1.1 Planteamiento del problema	4
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos	5
1.3.1 Objetivo general.	5
1.3.2 Objetivos específicos.	5
1.4 Justificación	6
2. Marco Referencial.....	7
2.1 Antecedentes investigativos	7
2.2 Marco Teórico	10
2.2.1 Marco contextual	11
2.2.2 Marco Pedagógico y Tecnológico.	13
2.2.3 Marco Legal.	15
3. Diseño de la investigación	19
3.1 Enfoque y tipo de investigación	19
3.2 Línea de investigación institucional.	19
3.3 Población y muestra.	20
3.4 Instrumentos de investigación	21
4. Estrategias de intervención	23
5. Conclusiones	28
6. Recomendaciones.....	29
7. Referencias	30
Anexos.....	32

Lista de imágenes

Imagen 1: Localización de la institución educativa distrital El Destino. Obtenido de Maps.....	12
Imagen 2 Palabras claves del marco pedagógico y tecnológico. Autoría propia.	15
Imagen 3 Ruta de trabajo con los docentes. Autoría propia.....	24

Lista de Tablas

Tabla 1. Marco Legal	15
----------------------------	----

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Las instituciones educativas del distrito que han participado a lo largo de un año de intervención de la Estrategia Saber Digital, especialmente la institución educativa El Destino ubicada en la zona rural del distrito de la ciudad de Bogotá, se ha observado que el uso de las herramientas tecnológicas con que cuentan, no son incorporadas con una intencionalidad pedagógica en el aula, esto se evidencia a través de los resultados de la aplicación de una caracterización dirigida a directivos y docentes que tiene el propósito de definir el nivel de incorporación de las TIC en las diferentes prácticas de las instituciones educativas a través de un índice multivariado de uso y apropiación TIC, el cual mide los siguientes elementos con uso TIC:

- Disponibilidad
- Beneficios de uso
- Conocimientos
- Uso básico
- Intencionalidad de uso
- Institucionalización

Con el fin de fortalecer las competencias digitales con uso TIC, se han desarrollado talleres, asesorías y acompañamientos en el aula con el fin de potenciar cada uno de los elementos del índice multivariado, especialmente el fortalecimiento de la intencionalidad de uso de estas herramientas. Es por ello, que se busca definir una metodología que propicie la lúdica como

estrategia de aprendizaje y desarrollo de competencias y habilidades en el uso y apropiación de las herramientas digitales en los docentes de las instituciones educativas distritales a intervenir.

Esta propuesta tiene el propósito de contribuir a minimizar las dificultades presentadas en los ambientes de aprendizaje virtuales, así como involucrar la lúdica como elemento esencial en el uso intencionado de las TIC. (Ver anexo 1: Resultados del índice multivariado IED el Destino.)

Teniendo en cuenta la dinámica educativa actual, dada por la contingencia sanitaria (Covid-19) se agudizaron las dificultades de acceder, adaptar, adoptar, crear, implementar y compartir contenidos educativos digitales en el aula.

Por otra parte, la propuesta busca dar respuesta a las necesidades metodológicas, pedagógicas, adaptaciones remotas y la creación de experiencias significativas es por ello, que se diseñarán estrategias que permitan fortalecer las competencias y habilidades digitales de los docentes.

1.2 Formulación del problema

¿Cuál es el impacto de las estrategias implementadas para potencializar las competencias digitales en los docentes de la institución educativa distrital El Destino de la ciudad de Bogotá?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Implementar estrategias que desarrollen las competencias digitales de los docentes de la institución educativa distrital El Destino, a través de la lúdica.

1.3.2 Objetivos específicos

- Aplicar y analizar una caracterización a la población a intervenir frente a la percepción de la lúdica.

- Delimitar las estrategias lúdicas para propiciar el aprendizaje con uso TIC en los docentes.
- Diseñar las estrategias que fortalezcan las competencias y habilidades lúdicas y tecnológicas.

1.4 Justificación

Durante la intervención de la Estrategia Saber Digital iniciativa liderada por la Secretaría de Educación Distrital, en la cual hace parte la institución educativa El Destino, en años anteriores se ha identificado la necesidad de fortalecer los ambientes de aprendizaje con uso de herramientas tecnológicas, es por este motivo se han ejecutado diferentes acciones tales como talleres, asesorías, acompañamiento en el aula, la conformación de equipos líderes, la identificación de experiencias significativas y eventos con los docentes para transformar estos escenarios. Sin embargo, es necesario que estos espacios de aprendizaje tengan un ingrediente lúdico que facilite su proceso de enseñanza aprendizaje y convierta su aula en un ambiente didáctico e innovador con herramientas tecnológicas.

2. Marco Referencial

En este capítulo se presentan diferentes referencias e investigaciones alusivas al fortalecimiento de la lúdica como aliada metodológica para intencionar el uso apropiado de las TIC en el aula.

2.1 Antecedentes investigativos

Las Tecnologías, en el mundo actual están inmersas en cada uno de los factores y sectores económicos, sociales y educativos, por ende, diversas investigaciones resaltan ciertas políticas, programas, estándares y proyectos que contribuyan al fortalecimiento del uso adecuado de las TIC.

Antecedentes internacionales.

Como soporte a la propuesta, se referencian las siguientes investigaciones internacionales.

- “Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES)”

Esta investigación es oportuna teniendo en cuenta que la propuesta busca que los docentes intencionen pedagógicamente el uso apropiado de las TIC en su práctica de aula.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede resaltar que esta investigación en la aplicación del instrumento seleccionado arrojó los siguientes resultados:

- Un sector de los docentes no posee los conocimientos básicos y en su mayoría se evidencia fuertes debilidades en el desarrollo apropiado de las competencias digitales.

- Un índice elevado de la población en estudio manifiesta un nivel de rechazo en el manejo de la tecnología como estrategias pedagógicas y en líneas generales una población representativa no alcanza las competencias técnicas digitales.
- Un porcentaje considerable manifiesta que no ha participado en talleres de alfabetización tecnológica.
- Se limitan al uso de herramientas digitales clásicas como el Power Point (Cruz,2021, p 225).

Esta investigación concluye textualmente.

Entre las recomendaciones se propone un plan de capacitación al personal docente en el uso de herramientas digitales, diseño de software educativo, entre otros, con el objetivo de actualizar en el uso de estrategias pedagógicas que permitan el uso efectivo del internet en los ambientes educativos. (Cruz, 2021, p. 225)

Antecedentes Nacionales.

- Competencias digitales de los futuros profesionales en tiempos de pandemia Segrera (2020)

El enfoque investigativo permitió realizar una medición con una muestra específica en el cual se identificó la autopercepción del nivel de competencias digitales en donde se determinaron las brechas digitales que presenta la comunidad educativa, dentro de los resultados cualitativos se resalta que la población estudio logra.

Buscar información relevante, justificar sus elecciones, generar ideas innovadoras y valiosas para sus campos y encontrar soluciones al problema en entornos digitales

(Segrera, 2020, p.226) sin embargo, aún hay un gran número de población que consideran que tiene las habilidades necesarias, aunque no alcancen ese nivel de apropiación TIC.

En estudios como estos se puede evidenciar la importancia de fortalecer las competencias digitales de la comunidad educativa, es por lo que esta propuesta plantea diseñar actividades pedagógicas tomando como aliada la lúdica en el proceso de aprendizaje enseñanza en los docentes.

- Herramienta metodológica para lograr la apropiación de las tic en la IED Edgardo vives campo. Correa (2016)

Esta investigación dentro de sus conclusiones determina lo siguiente:

“El uso de esta herramienta contribuirá a generar confianza en el uso y manejo de TIC, a medida que el docente se vaya familiarizando con recursos educativos sencillos, que le permitan producir contenidos digitales.” (Correa, 2016, p. 43)

De acuerdo con la anterior premisa, se puede destacar que el proceso de apropiación y uso de herramientas digitales le permite al docente adoptar, adaptar, crear y compartir los contenidos educativos propios para innovar y fortalecer los ambientes de aprendizaje, al mismo tiempo incentiva en los estudiantes el aprendizaje y adquisición de competencias del siglo XXI.

Por otro lado, la creación de contenidos educativos digitales propias, les permite identificar, documentar y sistematizar experiencias significativas que pueden ser compartidas e implementadas por una comunidad de docentes.

Antecedentes Locales.

- Uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana. Arévalo (2021)

En el ámbito local, se identificó esta investigación que trabaja un área específica para potencializar la creatividad a través del uso de herramientas digitales, es de resaltar que cuando se incorpora las herramientas digitales es necesario intencionar pedagógicamente para lograr la adquisición de diferentes inteligencias múltiples a sí mismo, contribuir a un proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, Arévalo (2021) concluye lo siguiente:

Hace falta ofrecer mayor conocimiento sobre el uso de la tecnología, como herramienta que facilita el proceso enseñanza – aprendizaje, para que esta no sea utilizada únicamente para el esparcimiento o diversión. (p. 67)

Finalmente, en las dinámicas educativas se debe concienciar sobre los nuevos retos metodológicos que buscan articular y fortalecer las competencias en pro de preparar a las nuevas generaciones para enfrentarse a los desafíos del futuro.

2.2 Marco Teórico

A continuación, se presentan los diferentes marcos que soportan el planteamiento de la lúdica como aliada metodológica para intencionar el uso apropiado de las TIC en el aula.

2.2.1 Marco contextual.

Saber Digital.

El Plan Saber Digital es un proyecto que busca el fortalecimiento de los ambientes de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales de los actores involucrados, a través de soluciones efectivas en el uso de tecnologías. Este proyecto se realiza en convenio con la Secretaría de Educación de Bogotá.

El proyecto comenzó a gestarse durante 2016 por la Línea de Informática Educativa de la Universidad EAFIT, con el propósito de activar y sensibilizar el modelo UbiTAG desde los ejes estratégicos - aprendizaje, gestión, tecnología e I+D+i – en los establecimientos educativos seleccionados.

De acuerdo con lo anterior, la institución educativa distrital El Destino, fue una de las instituciones beneficiadas del proyecto, en la cual se encuentra ubicada en la zona rural de la localidad de Usme, kilómetro 7 Vía a San Juan de Sumapaz.

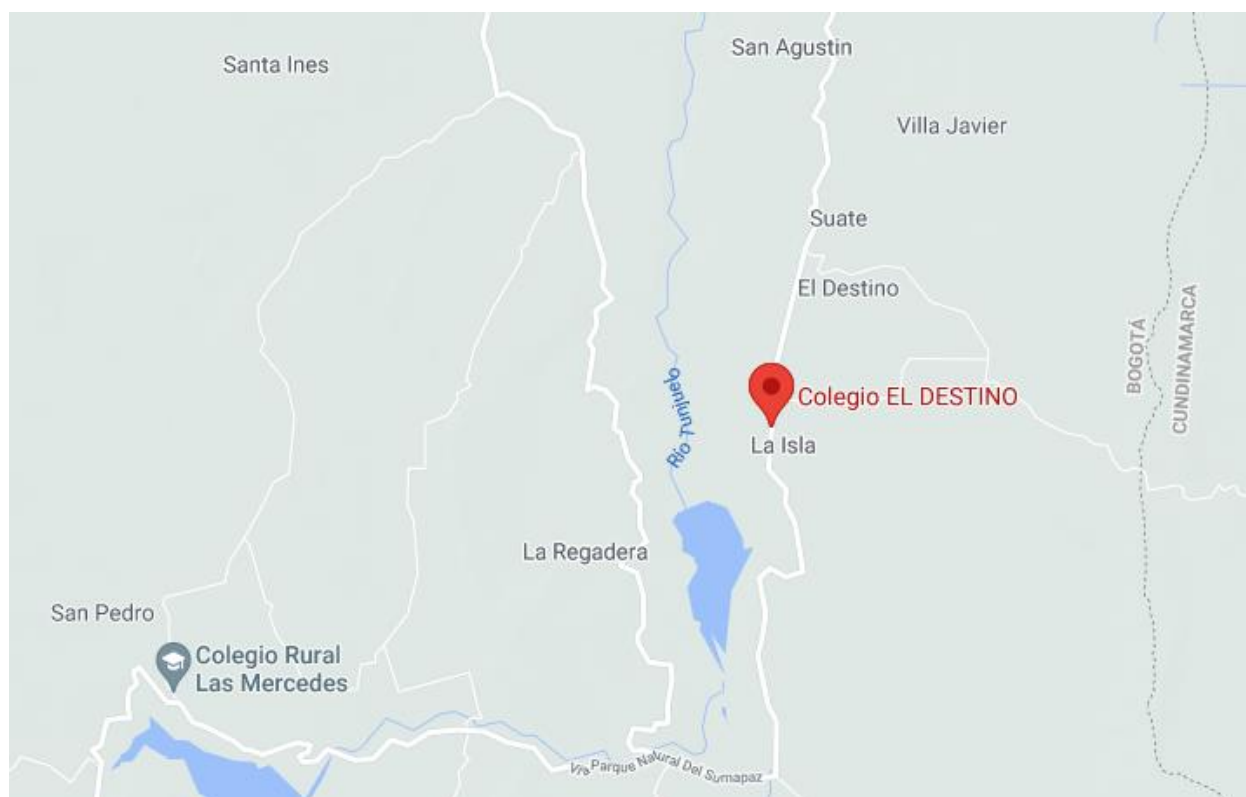


Imagen 1: Localización de la institución educativa distrital El Destino. Obtenido de Maps

La institución educativa distrital El Destino, se caracteriza por prestar una atención directa a sus estudiantes en jornada única, beneficiando a 547 estudiantes aproximadamente, con el acompañamiento guiado de 20 docentes. Es importante resaltar que su enfoque pedagógico está estructurado por ciclos que conlleva a garantizar la finalización de procesos de aprendizaje de los habitantes con el propósito de crear, desarrollar y contribuir al aprovechamiento de proyectos innovadores que promuevan entornos sanos y sostenibles.

Teniendo en cuenta que la institución educativa se encuentra ubicada en una zona rural, no es ajena a implementar actividades con uso de herramientas tecnológicas para fortalecer sus proyectos educativos. Es por ello, que su infraestructura tecnológica se representa en 2 salas de

cómputo, en la dotación de computadores y tabletas móviles, recursos que facilita la implementación de actividades pedagógicas que involucren el uso y apropiación de las TIC.

Tomando como referencia algunos instrumentos aplicados como el índice multivariado (Ver Anexo 1) a los directivos docentes y docentes, se busca reforzar e implementar acciones que fortalezcan las competencias digitales y la intencionalidad del uso de las TIC involucrando la lúdica como aliada al proceso de apropiación.

2.2.2 Marco Pedagógico y Tecnológico.

Teniendo en cuenta la población beneficiada, quienes son directamente los docentes de la institución educativa distrital El Destino, se busca fortalecer sus competencias digitales, tomando como referencia el documento Competencias del siglo XXI, Guía para promover su aprendizaje y evaluación por la Fundación Omar Dengo, donde se menciona las competencias esenciales y características de un docente innovador en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

De igual forma es importante destacar el documento El uso de las TIC en el aula: Un análisis en términos de efectividad y eficacia, ya que expone los retos que deben asumir un docente en el proceso de enseñanza aprendizaje y contribuye a propiciar espacios que oriente a diseñar contenidos digitales, actividades, metodológicas con intención pedagógica aprovechando el uso de recursos tecnológicos disponibles por los docentes.

Así mismo, es de resaltar la investigación: Estrategias Lúdicas Mediadas por Tic Para Favorecer el Aprendizaje Autónomo, Araujo (2016), la cual se enfocó en los siguientes aspectos:

- Fomentar en los docentes y estudiantes la importancia de las Tic en el proceso de aprendizaje.

- Concientizar a los maestros para planificar estrategias que permitan utilizar los recursos tecnológicos que promuevan el aprendizaje autónomo, como elemento pedagógico necesario en el campo de la educación.
- Diseñar e implantar estrategias lúdicas mediadas por las Tic para contribuir al desarrollo del aprendizaje autónomo y Evaluar las estrategias lúdicas planteadas (p. 4).

Finalmente, traemos a colación, que es necesario definir estrategias lúdicas, metodológicas, que sean aliadas al proceso de enseñanza, es así como se obtiene un carácter participativo y dialógico, donde encontramos el juego como elemento esencial en la vida del ser humano. Es decir que es inherente a él.

En el siguiente gráfico se relaciona las palabras claves y los referentes teóricos que soportan la propuesta.

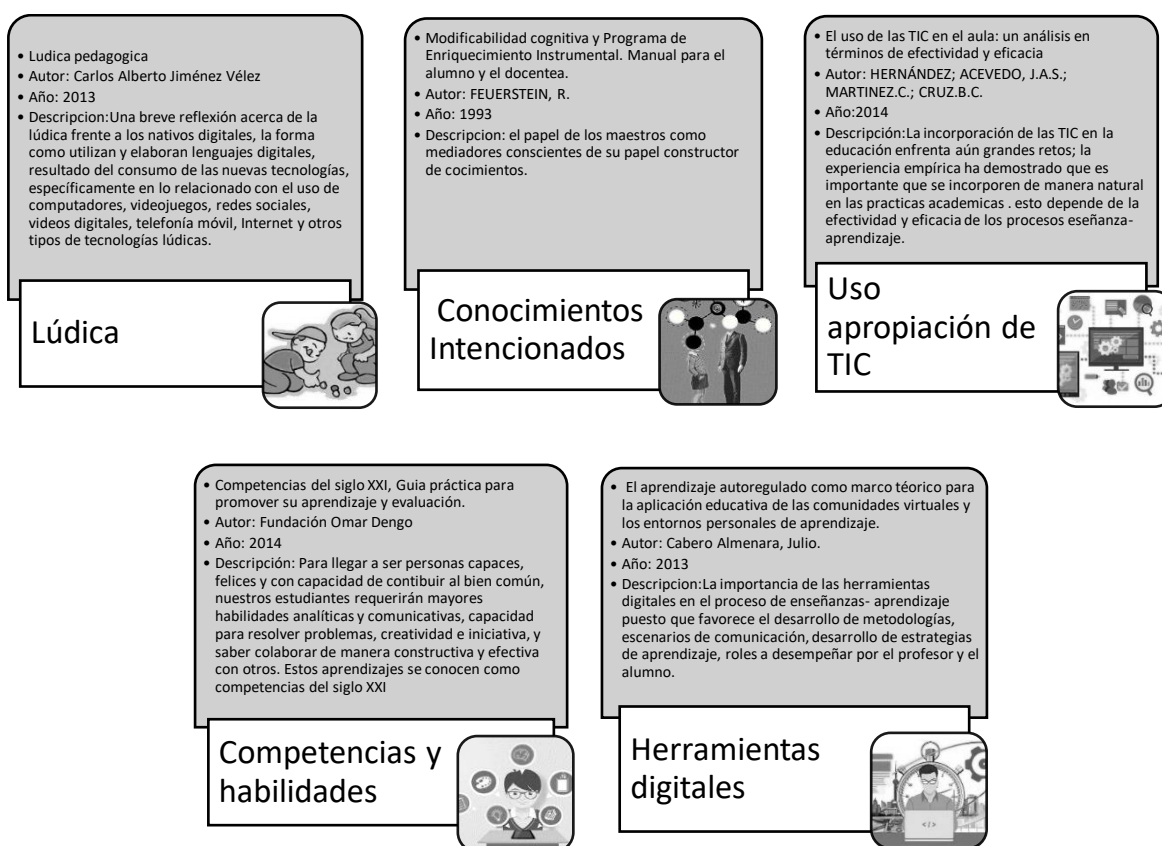


Imagen 2 Palabras claves del marco pedagógico y tecnológico. Autoría propia.

2.2.3 Marco Legal.

A continuación, se presenta la normatividad que avala la implementación de acciones que contribuyen al fortalecimiento de competencias digitales en el sector educativo.

Tabla 1. Marco Legal

Marco Legal	Reglamentación
Constitución Política de Colombia	Capítulo 2, Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público

	<p>que tiene</p> <p>una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.</p>
<p>Ley General de Educación, Capítulo 115 de 1994- Artículo 2o. Servicio educativo.</p>	<p>El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.</p>
<p>Ley General de Educación, Capítulo 115 de</p>	<p>Sección primera: c) Ampliar y profundizar en</p>

1994, Artículo 20.	el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.
Ley 1341 de 2009, Artículo 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones. ● El derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC
Artículo 39, Articulación del plan TIC	<p>El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación. 2. Poner en marcha un Sistema Nacional de

	<p>Alfabetización digital.</p> <p>3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.</p> <p>4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.</p> <p>5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños.</p>
--	--

Nota. Autoría propia

3. Diseño de la investigación

A continuación, se presenta el conjunto de métodos y procedimientos utilizados para analizar los resultados que conducen al proceso del planteamiento del problema.

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Esta propuesta se desarrolla bajo el **enfoque de investigación cualitativo**, permitiendo tomar a los sujetos, en este caso los docentes como actores claves abordarlos desde la experiencia y reconocimiento que logre orientarse en **el tipo de investigación aplicada tecnológica**.

Según Francisco Abarza (1 julio 2012) “En la investigación aplicada, el investigador busca resolver un problema conocido y encontrar respuestas a preguntas específicas. En otras palabras, el énfasis de la investigación aplicada es la resolución práctica de problemas.”

De acuerdo con lo anterior, se busca generar conocimientos que promuevan estrategias lúdicas que con fin de intencionar el uso apropiado de las herramientas tecnológicas en los entornos de aprendizaje, así mismo posibilite la construcción e identificación de experiencias significativas en el aula.

3.2 Línea de investigación institucional

Esta propuesta se enmarca desde la línea de investigación institucional **Evaluación, aprendizaje y docencia**, puesto que se caracteriza por determinar estrategias que permitan enfrentarse a las nuevas dinámicas educativas, al mismo tiempo se debe priorizar propuestas educativas de calidad.

Esta línea, conlleva a realizar procesos de sensibilización y reflexión frente a la planeación y desarrollo de iniciativas innovadoras que transformen los escenarios de enseñanza aprendizaje.

3.3 Población y muestra

Población.

La institución educativa distrital El Destino, presta su servicio educativo en la jornada única, cuenta con 20 docentes de diferentes áreas del conocimiento, quienes tienen la responsabilidad de elaborar una malla curricular y una planeación didáctica para la transferencia de conocimientos, fortalecimiento de competencias y habilidades en sus estudiantes.

Se tiene en cuenta esta población debido a la aplicación de un instrumento de caracterización, obteniendo como resultado el índice multivariado de apropiación TIC. Insumo que permite identificar las necesidades en formación para alcanzar una intencionalidad pedagógica que se evidencie en la ruta de formación de cada docente.

Muestra.

Bajo el marco del PID se toma como muestra a 10 docentes de la institución educativa distrital El Destino, los cuales se convocan con el fin de implementar iniciativas dinamizadoras para fortalecer los ambientes de aprendizaje a través de la lúdica como aliada en búsqueda de la intencionalidad pedagógica en el uso y apropiación TIC.

3.4 Instrumentos de investigación

Esta propuesta contempla diferentes instrumentos que a lo largo de su implementación orientarán y evaluarán saberes adquiridos, los cuales se aplicarán en cada una de las fases mencionadas a continuación.

Fase 1. “Presaberes digitales”, identificar el uso de las herramientas digitales en el aula

Fase 2. “Reinventando mis Saberes Digitales”, Apropiación de conocimientos TIC.

Los tipos de instrumento a implementar son formularios virtuales elaborados a través de la herramienta forms. El primer instrumento tiene como nombre “Presaberes digitales”, en cual tiene como objetivo de reconocer las habilidades y competencias que tienen los docentes.

Este instrumento categoriza las herramientas digitales de acuerdo con su aplicabilidad en el aula:

A continuación, se presenta las categorías del instrumento:

- Herramientas colaborativas
- Gamificación
- Organización y presentación de información.
- Tecnologías de empatía (Realidad aumentada)
- Audiovisuales (Video, audio e imágenes)
- Creación de OVAS

- Ambientes de aprendizaje
- Simuladores
- Recolección de información

Para conocer al detalle el instrumento ver anexo 2 Instrumento Presaberes digitales.

<https://forms.gle/G83T8ENwwDYk5FUM8>

En la Fase 2, el instrumento que se utilizara tiene como nombre “Reinventando mis Saberes digitales”, que tiene como objetivo medir el nivel de aprendizaje adquirido y aplicado por el docente en el aula.

La estructura de este instrumento contempla la frecuencia, uso pedagógico intencionado de las herramientas digitales y los resultados de aplicabilidad en el aula. Ver anexo 3. Instrumento “Reinventando mis saberes digitales” <https://forms.gle/sQfovAg2v9K4Z3uK9>

4. Estrategias de intervención

Para dar solución a la problemática descrita en el capítulo 1, se ha diseñado la estrategia de acompañamiento remoto a docentes denominado “**Destino LudicaTIC**” en cuál se implementarán estrategias y actividades con los docentes de la institución educativa distrital El Destino de la localidad de Usme.

La estrategia de acompañamiento propone actividades de exploración, conocimientos, mediación, experimentación y gamificación en la cual participan los docentes con el fin de fortalecer capacidades y habilidades, además de apropiar escenarios de ambientes de aprendizaje flexible.

Dentro de la estrategia de acompañamiento remoto a docentes se define la realización de las siguientes acciones:

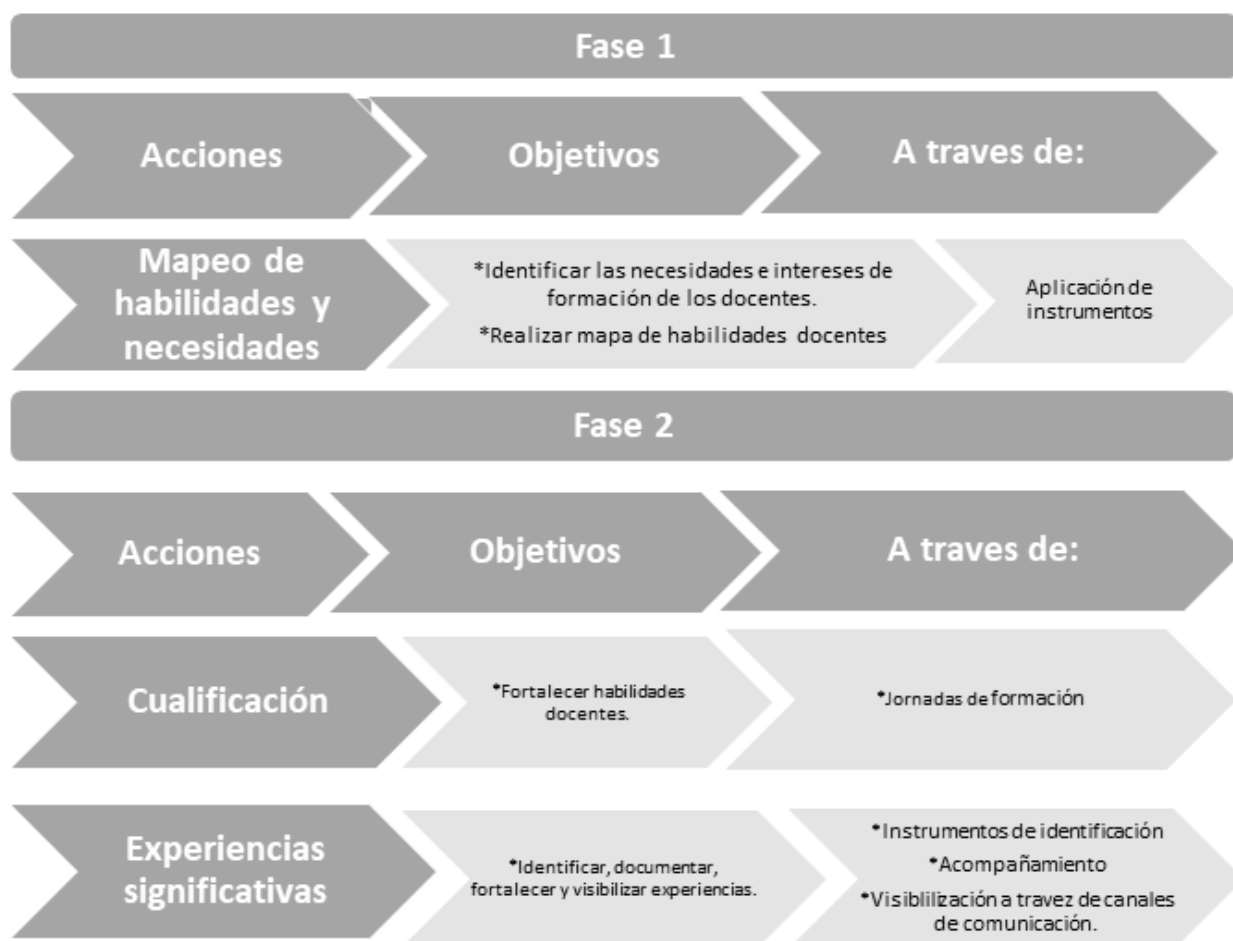


Imagen 3 Ruta de trabajo con los docentes. Autoría propia.

Las acciones presentadas en la gráfica anterior muestran la ruta de trabajo que se llevará a cabo con los docentes de institución educativa distrital el destino, las cuales se definen cada una de las fases a intervenir:

Fase 1: Mapeo de habilidades y necesidades de los docentes.

Los docentes son actores clave de los cambios y transformaciones que surgen al interior de las instituciones educativas; sus cualidades personales, su formación, experiencia profesional, y sus

saberes, desempeñan un papel decisivo en la dinámica institucional y en el logro de la finalidad educativa.

De acuerdo con lo anterior, es importante mapear las capacidades de los docentes, para lo cual se ha diseñado un instrumento 1 Presaberes mencionado anteriormente, que se aplicará con la finalidad de identificar sus habilidades, competencias, necesidades e intereses de formación que hayan podido surgir durante la emergencia sanitaria.

Para lo anterior se deben realizar las siguientes acciones:

- Aplicar el instrumento con los docentes definidos.
- Hacer seguimiento al diligenciamiento del mismo.
- Analizar la información y resultados de necesidades de formación.
- Definir el portafolio de formación en tiempos de ejecución y temáticas.

Fase 2: Cualificación Docente.

La estrategia de intervención plantea una ruta de jornadas de cualificación orientadas al fortalecimiento de competencias digitales en los docentes, por tal motivo se define una serie de encuentros que permitan al docente apropiarse de herramientas tecnológicas, lúdicas y metodológicas que podrá implementar en el entorno de enseñanza aprendizaje en el que se encuentre ejerciendo su labor.

Las temáticas de los encuentros se definen teniendo en cuenta los resultados de la aplicación del instrumento 1 Presaberes. que serán construidos a través del diseño metodológico de las jornadas de cualificación. Ver anexo 4.

Fase 2: Identificación de experiencias significativas.

Para el MEN una experiencia significativa es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa.

La ruta de cualificación tiene como propósito fortalecer las habilidades y destrezas de los docentes que les permitan involucrar de manera apropiada las tecnologías en cada una de las ideas, prácticas, proyectos y experiencias que se llevan a cabo en los escenarios educativos,

Por lo anterior, estas sesiones de formación dinamizarán, motivarán y orientarán la búsqueda de la identificación y documentación de las experiencias significativas de los docentes de la institución educativa con el propósito de visibilizarse en diferentes escenarios, contextos, convocatorias a nivel local, distrital y nacional.

Finalmente, el número de jornadas de cualificación y los recursos humanos, técnicos y pedagógicos se determinan de acuerdo con los resultados de la aplicación del instrumento 1. Presaberes. De igual forma al finalizar la ruta de trabajo con los docentes se aplicará el

instrumento 2. Reinventándonos Saberes para conocer el nivel de apropiación y aplicabilidad de los conocimientos adquiridos.

Diseño metodológico de las jornadas de cualificación.

Teniendo en cuenta los resultados de la aplicación del instrumento 1 Presaberes, se determinarán las temáticas de las jornadas de cualificación que serán desarrolladas con los docentes de la institución educativa distrital El Destino.

Para ello se construyó el diseño metodológico de las temáticas, donde se establece el paso a paso de la jornada de cualificación, identificando su metodología, competencias, recursos, tiempos, desarrollo, evaluación y cierre de la jornada. para visualizar en detalle la estructura metodológica Ver anexo 4.

5. Conclusiones

Esta propuesta es una oportunidad de transformar los ambientes de aprendizaje, puesto que el diseño de la ruta de cualificación está pensada como referente de conocimientos lúdicos y tecnológicos para la construcción de la planeación didáctica del docente.

Teniendo en cuenta lo anterior, los espacios de cualificación permiten identificar y reconocer experiencias significativas en el aula, que para el docente pasan desapercibidas, promoviendo la documentación y sistematización de buenas prácticas que se socializarán en escenarios de compartir con otros docentes, o en diferentes convocatorias locales, nacionales e internacionales.

De igual manera el uso de las herramientas tecnológicas facilita el proceso de aprendizaje, enseñanza y fortalecimiento de las habilidades y competencias del siglo XXI en la comunidad educativa.

6. Recomendaciones

De acuerdo con el diseño metodológico implementado en la propuesta se identificó que es necesario aplicar constantemente instrumentos que permitan evaluar el nivel de apropiación TIC de los docentes puesto que constantemente están surgiendo nuevas metodologías, estrategias y herramientas para involucrar en el aula.

Teniendo en cuenta lo anterior es necesario definir espacios de socialización y reconocimiento de transformación de los ambientes de aprendizaje mediados por la lúdica y la tecnología.

Para finalizar, es indispensable construir una ruta de cualificación con docentes que permitan identificar el contexto y sus necesidades de formación para lograr cumplir con las expectativas y resultados esperados. Así como es necesario implementar estrategias de evaluación de apropiación de conocimientos digitales con el propósito de analizar la intencionalidad pedagógica y la transformación digital en el aula.

7. Referencias

Abarza, F. (1 de julio de 2012). *Investigación aplicada vs investigación pura (básica)*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://abarza.wordpress.com/2012/07/01/investigacion-aplicada-vs-investigacion-pura-basica/>

Arévalo, R. (2021). *Uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad de los estudiantes en clase de lengua castellana. (Trabajo de grado Magister)*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia.

Correa, M. (2016). *Herramienta metodológica para lograr la apropiación de las TIC en la IED Edgardo vives campo*. (Tesis de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores. Santa Marta, Colombia.

Cruz, E. *Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES)*. Revista Educación. Volumen 43, N° 1. 2-10. DOI: 10.15517/REVEDU.V43I1.27120.

Sandoval, F. Yévenes, J. y Badilla, M. *ACT-ED: instrumento unifactorial para medir la actitud hacia el uso educativo de TIC en docentes chilenos de educación secundaria*. Revista de Estudios y Experiencias en Educación. Volumen 19 N° 4. 225-226. DOI: 10.21703/rexe.20201941sandoval12.

Segrera, J. Páez, H. y Polo, A. *Competencias digitales de los futuros profesionales en tiempos de pandemia*. Revista de Estudios y Experiencias en Educación. Volumen 25, núm. Esp.11. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.4278352>.

UNESCO. (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: Acción Digital.

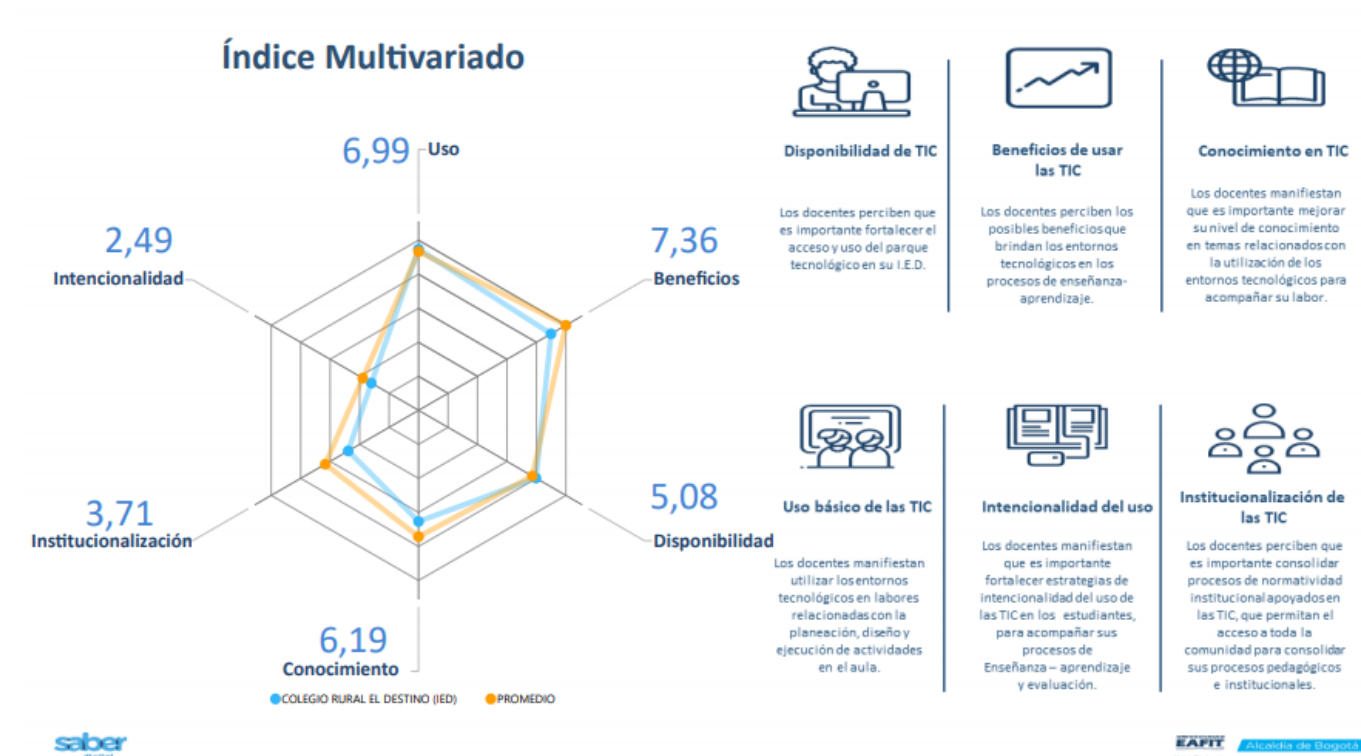
Universidad EAFIT. (2016-2021). Plan Saber Digital. Bogotá DC. EXA Centro para la excelencia en el Aprendizaje. Recuperado de <https://conexa.eafit.edu.co/proyecto/saber-digital/>

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2019). *Convocatoria para seleccionar experiencias significativas en educación superior a ser presentadas en el desarrollo del foro educativo nacional 2019*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-388087_recurso_1.pdf

Anexos

Anexo 1. Índice multivariado de la Institución Educativa el Destino.



Anexo 2. Instrumento Presaberes.

"Presaberes Digitales"

Este instrumento categoriza las herramientas digitales de acuerdo con su aplicabilidad en el aula.

*Obligatorio

Datos personales

1. Nombres y apellidos _____
2. Cedula _____
3. Área de conocimientos _____
4. Correo electrónico _____
5. Celular _____

Herramientas de colaboración. *

	SI	NO
Trello	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google Docs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Monday	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Microsoft Teams	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google Hangouts	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google Drive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evernote	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jamboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Padlet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formularios on line	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gamificación *

	SI	NO
Habitica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kahoot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nearpod	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quizlet	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Educaplay	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peardeck	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wheeldecide	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Superteachertools	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
WIZER ME +++++	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
@MyClassGame	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minecraft: Education Edition	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Classcraft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Play Brighter +++++	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ruleta app-sorteos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quizizz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
EduEscape Room	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Plickers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toovari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trivinet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Organización y presentación de información

	SI	NO
Canva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Emaze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindomo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lucidchar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MindMap	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bubbl.us	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cmapcloud	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genial.ly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FreeMind	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CmapTools	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Creación de OVAS

	Si	No
EXeLearning.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genial.ly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Xerte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Calameo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Storyjumper	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tecnologías de empatía (Realidad aumentada)

	Si	No
Chromville	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Metaverse	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Merge Things	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
QuickMark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
WallaMe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Audiovisuales (Video, audio e imágenes) *

	SI	No
GIMP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pixl	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PicCollage	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pixabay	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stokpic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stocksnap.io	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Startupstockphotos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Powtoon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Animaker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vimeo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Loom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Meet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Microsoft Stream	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audacity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vocaro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audiorun	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
clideo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Speraer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ambientes de aprendizaje *

	Si	No
Moodle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google classroom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Edmodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Blackboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Recolección de información *

	Si	No
Mendeley	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zotero	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ATLAS.ti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PSP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formularios en línea	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rubricas de evaluación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Simuladores *

	Si	No
PhET	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtual Chemistry Lab	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anexo 3. Instrumento Reinventando saberes digitales.

“Reinventando mis Saberes Digitales”

Este instrumento tiene como objetivo medir el nivel de aprendizaje adquirido y aplicado por el docente en el aula.

*Obligatorio

Datos personales

1. Nombres y apellidos _____
2. Cedula_____
3. Área de conocimientos_____
4. Correo electrónico_____
5. Celular_____

¿Con que frecuencia incorpora las herramientas digitales aprendidas en las jornadas de cualificación en el aula?

Diariamente

Semanal

Quincenal

Mensual

¿Mencione las estrategias o actividades desarrolladas en el aula con el uso de las herramientas digitales aprendidas en las jornadas de cualificación?*

¿Mencione las herramientas digitales que más uso en el proceso de planificación e implementación en el aula? *

¿Qué transformación se generó en el aula con la incorporación de las herramientas digitales? *

¿Qué competencias digitales fortaleció en sus estudiantes en aplicar la lúdica y las TIC en el aula? *

Anexo 4. Diseño metodológico de las jornadas de cualificación.

Generalidades de la jornada de cualificación	
Categoría	XXXXX
Tema	XXXXX
Duración	60 minutos
Competencias	Tecnológicas, comunicativas y pedagógicas.
Contextualización	Se debe realizar una breve descripción
Objetivos	
Insumos	
Metodología	
Alistamiento	
<p>1. Confirmación Recordar la sesión virtual el taller a los docentes.</p> <p>2. Preparación Garantizar las herramientas digitales necesarias para la sesión virtual.</p> <p>3. Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener listo los siguientes links: • Asistencia digital. • Evaluación de la jornada digital. <p>4. Insumos Proyectar la presentación y tener a la mano los recursos necesarios para la sesión. (vídeos, manuales, guías, portafolios, entre otros).</p> <p>5. Evidencias Activar la grabación de la sesión.</p>	

