



XXII Congreso
Internacional

EDUTECH

23 al 25 Octubre

2019

Tecnología e innovación
para la diversidad y calidad
de los aprendizajes

LIBRO DE
RESÚMENES DE COMUNICACIONES

Coorganizador



Edutech



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina de Lima
Representación en Perú



CONCYTEC

FONDECYT

Fondo y Desarrollo Científico y Tecnológico



soroban s.a.

MULTIMEDIA, TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL A SU SERVICIO



Corefo

FESTO



XXII Congreso
Internacional

EDUTECH

Tecnología e innovación
para la diversidad y calidad
de los aprendizajes

2019

**LIBRO DE
RESÚMENES DE COMUNICACIONES**

XXII Congreso Internacional Tecnología e innovación para la diversidad de los aprendizajes

EDUTEC 2019

LIBRO DE RESÚMENES DE COMUNICACIONES

© Pontificia Universidad Católica del Perú
Facultad de Educación
Av. Universitaria 1801 – San Miguel, Lima.
Página Web: facultad.pucp.edu.pe/educacion
<http://facultad.pucp.edu.pe/educacion/publicaciones/libro-resumenes/>
Primera edición digital, octubre 2019
Coordinación y edición: Alberto Elí Patiño Rivera y Carol Rivero Panaqué
Cuidado de edición: Rita Carrillo Robles
Diseño de carátula: Omar Paz Martínez
Diseño de interiores: Valeria Florindez Carrasco
Diagramación: Miguel Ángel Tapia Rivera



XXII Congreso Internacional Tecnología e innovación para la diversidad y
calidad de los aprendizajes por la Facultad de Educación de la Pontificia
Universidad Católica del Perú se distribuye bajo una Licencia Creative
Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Reproducción: Derechos reservados conforme a ley. Se prohíbe la reproducción parcial o
total del texto sin autorización de los autores.

Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin
permiso expreso de los editores. Derechos reservados.

ISBN: 978-9972-9472-4-7

Índice

| | Pág. |
|--|-----------|
| Presentación | 13 |
| Eje temático: Calidad, políticas y gestión de las tecnologías | 15 |
| Interdisciplinaridade e tecnologias: possibilidades no contexto ideal e atual de produção do conhecimento no Ensino à Distância | 17 |
| Os Repositórios Educacionais Brasileiros para a Educação Básica: Acesso e descontinuidade, faces de uma mesma política. | 26 |
| Programa de formación para docentes en Servicio de escuelas públicas participantes del Proyecto Aula digital de la Fundación Telefónica Perú | 32 |
| Trayecto formativo: conformación del perfil del docente orientador en tecnologías en formación docente de Uruguay | 38 |
| Eje temático: Diversidad, inclusión y tecnología | 47 |
| Análisis de aplicaciones de realidad aumentada favorables para el alumnado que presenta trastorno del espectro autista | 49 |
| Competencia digital del alumnado senior: una Propuesta formativa | 57 |
| Conocimientos y Autoeficacia de Profesores para el Uso de TIC en el Trabajo con Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales | 64 |
| Delimitación del Nivel de Competencia Digital del Docente de Educación Básica Especial del Perú | 72 |
| Diseño y validación de un instrumento de evaluación de aplicaciones educativas para personas autistas | 80 |
| Educando con referentes literarios igualitarios Desde la perspectiva de género. Propuestas didácticas | 91 |
| Género y área de formación como factores influyentes en la conectividad digital de estudiantes Universitarios | 98 |
| Implementación de material educativo gamificado para la enseñanza-aprendizaje de la matemática en alumnos con síndrome de down La seguridad de las personas con discapacidad intelectual: revisión sistemática | 107 |

| | |
|---|------------|
| La seguridad de las personas con discapacidad intelectual: revisión sistemática | 115 |
| Las prácticas digitales personales como contribución a la educación inclusiva. Dos estudios de caso con alumnos franceses de 11 a 18 años | 124 |
| Música e tecnologia: a utilização de tecnologia assistiva na educação musical de deficientes visuais | 132 |
| Sistema web de aprendizaje NIKTÉ para el desarrollo socio emocional de niños con trastorno del espectro Autista | 137 |
| Eje temático: Aprendizaje favorecido por tecnología | 145 |
| Achievement unlocked na sala de aula: desenvolvendo competências por meio de jogos digitais | 147 |
| A sala de aula invertida: desafios de uma estratégia pedagógica de aprendizagem ativa no ensino superior | 156 |
| Ambiente virtual de aprendizaje como estrategia pedagógica para promover el manejo de residuos sólidos en gestores ambientales escolares | 162 |
| Análisis de la deserción en spoooc a partir chatbot e interacción sincrónica y asíncrona | 170 |
| Aplicación de software de mapas mentales para desarrollar pensamiento crítico en estudiantes de enfermería de Huánuco 2019 | 172 |
| Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales aplicado con el modelo Flipped Learning en el curso de Literatura | 179 |
| Aprendizaje y nuevas tecnologías en la universidad. Una experiencia inter cátedra | 185 |
| Arqcomp - experimento de gamificação aplicado à educação superior utilizando o project based learning | 191 |
| Blended learning na sala de aula universitária: uma análise com foco na inovação sustentada | 196 |
| Clase invertida como estrategia gamificadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su repercusión en el entorno familiar | 202 |
| Competencia digital autopercebida de los estudiantes de Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco 2019 | 210 |
| Competencias TIC en los estudiantes del programa de electromecánica en las unidades tecnológicas de Santander | 218 |

| | |
|--|-----|
| Conocimiento pedagógico, tecnología y autoevaluación: una experiencia en didáctica de la lengua en la formación dual de maestros | 227 |
| Cursos virtuales para la equidad en estudiantes de 1° año de la Universidad de Los Lagos | |
| Cursos virtuales para la equidad en estudiantes de 1 año de la Universidad de los Lagos | 234 |
| Delimitación del nivel de competencia digital del docente de educación básica especial del Perú | 243 |
| Desarrollo de la creatividad en niños de sexto de educación básica mediante el uso del pensamiento computacional | 251 |
| Desarrollo de videojuegos como experiencia de aprendizaje: trabajo interdisciplinario de arte, educación e informática | 259 |
| El entorno virtual de enseñanza aprendizaje como recurso de apoyo al desarrollo de competencias tecno-pedagógicas del profesorado: caso Universidad técnica de Machala | 266 |
| El impacto de la herramienta Padlet, como estrategia de movilización de competencias y aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de negocios | 276 |
| Evaluación de usabilidad de una aplicación móvil para el entrenamiento de competencias clínicas | 283 |
| Evaluación para el aprendizaje y uso de la tecnología en un curso universitario | 293 |
| Evolución de los sistemas evaluativos y su relación con la tecnología educativa en un grado universitario del EEES | 299 |
| Experiencia de un curso diseñado con aula invertida en un contexto educativo tradicional | 308 |
| Experiencias de serious gaming para la enseñanza superior. Los casos de uso de la plataforma Adventures Wildgoose | 315 |
| Experiencias Educativas con Realidad Aumentada por Estudiantes Universitarios | 319 |
| Exploración del contenido en foros de discusión en línea sobre conocimiento previo desde la metodología instruccional Sooc | 326 |
| HABILIDADES DE JOVENS E IDOSOS COM O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: possíveis relações | 334 |
| Implementación del Aula Digital Anaya y Geogebra en Educación Secundaria A Través de un Proyecto Cooperativo | 342 |

| | |
|---|-----|
| Implementando recursos educativos, como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje de números fraccionarios, experiencia "Institución Educativa Simón Bolívar Colombia" | 350 |
| Iniciación al Pearltrees en el master de formación del profesorado de la UIB: una experiencia en tecnología de servicios | 357 |
| Innovación en la enseñanza de gestión de personas creando y usando videos | 366 |
| Integrando las TIC y diseñando recursos didácticos interactivos en los cursos de capacitación docente artes | 374 |
| La argumentación matemática fomentada en estudiantes del nivel medio superior mediante el uso del software de Geometría dinámica | 383 |
| La experiencia lúdica como generadora de un programa escolar en competencias informacionales y digitales | 392 |
| La robótica, una aliada para enseñar el patrón ab a niños de 3 años | 398 |
| La simulación de gestión de negocios: la aplicación del conocimiento y los beneficios para el estudiante | 406 |
| Las competencias didáctico-digitales y su desarrollo por medio de las nuevas tendencias educativas | 414 |
| Las tecnologías como mediadoras en el aprendizaje de las emociones en alumnado con Trastornos del Espectro Autista | 422 |
| Las TIC destinadas a superar las dificultades en el área de Comunicación e interacción social del alumnado con TEA | 430 |
| Libro de texto de código abierto como recurso del proceso enseñanza-aprendizaje del Álgebra en formación inicial del docente de matemática | 437 |
| Materializando o saber: a aprendizagem construída pela integração entre a tecnologia e a sensibilização para a inclusão de deficientes visuais | 445 |
| Modelo TPACK en la formación docente | 453 |
| MOOC lógica y algoritmos: una estrategia tutorial innovadora | 462 |
| Motivando la formación de docentes Prosumer: una experiencia de estudiantes de educación en una universidad peruana | 470 |
| Música e tecnologia: a utilização de tecnologia assistiva na educação musical de deficientes visuais | 487 |
| Música e tecnologia educacional: o uso de APPS nas aulas de percepção musical | 492 |

| | |
|---|-----|
| Patrimonio virtual: diseño y concepción de sesiones de aprendizaje inmersivos para la valoración de iglesias del b́aroco andino del Cusco | 497 |
| Perspectiva de estudiantes sobre las tics y su relaci3n con la transferencia de tecnoloǵa en una universidad de cajeme, M3xico | 504 |
| Plataforma BIVI (Bienestar Virtual): una estrategia para la incorporaci3n de bienestar universitario en la metodoloǵa de educaci3n virtual | 511 |
| Portafolios electr3nicos y aprendizaje autorregulado en educaci3n secundaria | 518 |
| Proceso de ense˜anza-aprendizaje de redes de computadoras en ambiente simulado | 527 |
| Realidad aumentada en la ense˜anza de dise˜o de hormig3n reforzado: la percepci3n de los alumnos | 535 |
| Relaci3n entre las competencias digitales docentes y la integraci3n de las tic en la ense˜anza del ingl3s como lengua extranjera | 543 |
| Sistemas y procesamientos de la evaluaci3n de los EVEA | 550 |
| Sobre el concepto de transferencia del aprendizaje para una formaci3n continua y en ĺnea | 557 |
| T3cnicas de mitigaci3n de dispersi3n en clase para favorecer la aprehensi3n de contenidos: caso de estudio en b́sica primaria | 564 |
| Tecnoloǵa e Inform3tica, como eje integrador en procesos de Aprendizaje Significativo | 571 |
| Tecnoloǵa educativa para los pueblos ind́genas en Brasil: el pueblo Mag3ta, el pueblo pescado | 579 |
| Tipoloǵa de formaciones soportadas por entornos virtuales de aprendizaje en carreras de pregrado: El caso de dos universidades chilenas | 586 |
| Tipos de retroalimentaci3n entre pares en un curso en ĺnea basado en la metodoloǵa SOOC | 594 |
| Trabajo colaborativo: experiencia de aplicaci3n de formaci3n de adultos en la modalidad semi-presencial | 601 |
| Una experiencia de formaci3n en psicoloǵa cĺnica a trav3s de mediaci3n tecnol3gica | 609 |
| Una ruta digital de soporte para ingl3s | 617 |
| Universidade - The Unicamp's Elderly Program: Six Workshops About MOOC | 626 |

| | |
|---|-----|
| Uso académico del IPAD en docentes y estudiantes peruanos | 634 |
| Uso de la escape ROOM digital para la formación de los futuros maestros de educación primaria | 643 |
| Uso de videojuegos educativos como estrategia didáctica en educación ambiental de grado sexto | 648 |
| Uso de videos educativos para desarrollar el aprendizaje autorregulado en estudiantes de enfermería de Huánuco 2019 | 657 |
| Uso del móvil en formación profesional: una experiencia de innovación en el módulo de comunicación y atención al cliente | 665 |
| Eje temático: Investigación e Innovación en Tecnología y Educación | 673 |
| Análisis de la “Comunidad virtual de Prácticum y Prácticas Profesionales” como espacio de gestión y construcción de conocimiento | 675 |
| Análisis de la evolución de los ples de alumnos en un contexto educativo | 684 |
| Análisis de las competencias digitales de los Estudiantes de Licenciatura en educación infantil | 692 |
| Análisis pedagógico de la competencia digital docente en la educación técnico profesional | 701 |
| Aprendizaje B-Learning una experiencia educativa Del Programa Administración en Salud de la Universidad de Córdoba, Montería-Colombia | 708 |
| Apropiación de ti para la toma de decisiones de pequeños productores bovinos - diagnóstico de ganaderos beneficiarios | 715 |
| Aproximación a la construcción de un modelo didáctico compatible con las tecnologías emergentes para el fortalecimiento del pensamiento crítico | 722 |
| Autopercepción de la competencia informacional de los estudiantes de una universidad peruana | 730 |
| Caracterización del ciberacoso en el sistema educativo Costarricense | 737 |
| Competencia digital docente para el uso pedagógico de internet en la educación telesecundaria en Veracruz, México | 745 |
| Competencias AMI en la formación del profesorado de Educación Infantil | 752 |
| Competencias digitales en estudiantes de educación media superior de la universidad autónoma de Tamaulipas | 759 |

| | |
|--|-----|
| Competências na cultura digital: conceitos e contextualização na educação | 767 |
| Comunicación y colaboración digital en la formación de futuros docentes | 775 |
| Construcción y validación del cuestionario sobre conocimiento y uso de las tic por los y las docentes de educación física (CUTDEF) | 784 |
| Contenidos Digitales con realidad virtual aplicados a los programas curriculares de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria del Área Andina | 791 |
| Criterios técnicos y pedagógicos para la selección de herramientas de digital storytelling para estudiantes de 10 a 12 años | 797 |
| Del SPOC al MOOC | 804 |
| Descripción del desarrollo de un videojuego para la mejora de habilidades lectoescritoras en estudiantes de educación básica | 812 |
| Diagnóstico de la competencia digital docente en una universidad pública de México | 822 |
| Dificultad tecnológica en la creación de contenidos audiovisuales de uso educativo | 829 |
| Diseño de itinerarios personales de aprendizaje mediados Por realidad aumentada (ra) para estudiantes con estilo Cognitivo en la dimensión (DIC) | 836 |
| Diseño de propuesta didáctica del módulo "Promoción de la salud y apoyo psicológico al paciente" con metodología de gamificación | 847 |
| Diseño de un laboratorio remoto en el área de la automatización industrial | 858 |
| Diseño, construcción y validación de Evacomp una herramienta de programación y evaluación digital | 866 |
| Docentes y estudiantes prosumidores en la era digital. Diseño de páginas web para la enseñanza de las Ciencias Sociales | 873 |
| Ecología del aprendizaje y ambientes CSCL. Un estudio con uso de foros | 881 |
| Educación a distancia y uso de las TIC en universidades miembros del Consejo Superior Universitario Centroamericano | 888 |
| El Co-Diseño como estrategia para el aprendizaje de la planificación educativa en educación superior | 896 |
| El uso de la tecnología y redes sociales para el empoderamiento de la mujer | 906 |
| El uso de rutinas de pensamiento a través de foros virtuales | 912 |

| | |
|---|------|
| Elementos estructurales del modelo integral conocimiento tecnológico, pedagógico y de contenido en la formación del docente | 919 |
| Entornos virtuales de aprendizaje en la formación del Profesional enfermero | 925 |
| ¿Enseñarle a un chico a pescar? Esfuerzos contemporáneos en educación emprendedora: investigación, tendencias y el caso peruano | 932 |
| ¿Es posible otro diseño instruccional? Repensando la integración de la tecnología en la educación a partir del co-diseño | 939 |
| Estrutura e avaliação do curso de extensão universitária sobre Paulo Freire no programa de formação continuada de professores na unicamp | 946 |
| Evaluación de la competencia digital autopercebida por los estudiantes de la Universidad Viña del Mar-Chile | 957 |
| Experiencia de innovación educativa a gran escala para mejorar el rendimiento académico y reducir el abandono estudiantil | 964 |
| Experiencias innovadoras de aprendizaje. Robótica educativa en Educación Infantil | 982 |
| Factores que rigen la vida escolar: cuando los estudiantes enfrenta un contexto mediado por la tecnología en L2 puede resultarles difícil | 988 |
| Formación docente universitaria en la modalidad de educación virtual | 995 |
| Habilidades digitales necesarias para el ejercicio de la docencia: el caso de la competencia informacional | 1002 |
| Herramientas de producción 4.0: Implementación de laboratorios remotos con realidad aumentada en la enseñanza de la automatización en Ingeniería | 1008 |
| Implicações das EDTECHS para a educação Brasileira | 1021 |
| Incorporación de herramientas de la web2.0 En entornos virtuales de aprendizaje (VLE) y consecuencias en el rendimiento académico. (Estudio intrasujetos) | 1023 |
| Índice de similitud en trabajos de investigación. Procedimientos metodológicos para su interpretación y manejo a nivel universitario | 1030 |
| Investigación basada en diseño en entornos virtuales: rediseño para el apoyo de la tesis de maestría en estudios a distancia | 1036 |

| | |
|---|------|
| La búsqueda y evaluación de información en educación secundaria: un estudio de caso | 1043 |
| La competencia digital docente (CDD) en la formación del profesorado en Uruguay | 1049 |
| La evaluación de recursos educativos para entornos virtuales como parte de la competencia digital del Profesorado UVM-Venezuela | 1057 |
| La formación docente y aplicación de metodologías Activas mediante el uso de las TIC | 1065 |
| La gamificación como estrategia para el acercamiento de la herencia cultural en Girona | 1071 |
| La metodología aula invertida en la simulación Clínica en el ciclo formativo de emergencias sanitarias | 1079 |
| La producción científica sobre el Blended Learning en Perú: avances y perspectivas | 1087 |
| La tecnología digital en el aprendizaje de adultos con TDAH | 1098 |
| Las Tecnologías emergentes para el desarrollo del pensamiento crítico | 1108 |
| Mejora de las habilidades sociales del alumnado en riesgo de exclusión social a través de la implementación de programas educativos | 1115 |
| Modelo didáctico "DIGITAL RESEARCH" de integración tecnológica para la escritura académica en la universidad | 1121 |
| Modelo estructural entre percepción sobre uso de tecnología y metas motivacionales de estudiantes de la facultad de ciencias económicas de la UNC | 1134 |
| Necesidades de los noveles maestros uruguayos para la integración de las tecnologías de la información y la comunicación | 1143 |
| Olhar docente sobre a educação híbrida: dificuldades e desafios | 1150 |
| Oportunidades de innovación en formación docente en el Perú según la encuesta nacional a docentes | 1157 |
| Percepción de docentes de secundaria sobre el uso del BLOG como herramienta de aprendizaje | 1167 |
| Percepción de estudiantes universitarios sobre el uso de tecnologías digitales para su aprendizaje | 1174 |
| Perspectiva de análisis sobre Centros de Escritura apoyados en recursos digitales. Aportes para un caso Colombiano | 1180 |

| | |
|--|-------------|
| Prácticas pedagógicas e inclusión digital en escuelas secundarias de Río Gallegos en La Patagonia Austral Argentina | 1187 |
| Propuesta de videojuego educativo personalizable de género aventura para la enseñanza de Historia del Perú durante el periodo del Incanato | 1195 |
| Recursos educacionais abertos (rea) na performance docente em cenários emergentes de formação de professores | 1203 |
| Selección de simuladores para mediar la creación de modelos mentales en el aula | 1211 |
| Sobre el perfil transmedia del profesorado universitario | 1217 |
| STEAM para propiciar pensamiento crítico en estudiantes de ciencias del deporte de II semestre de CECAR | 1224 |
| Tecnologías digitales: su impacto en la formación docente en Uruguay | 1233 |
| TIC: Vehículo para la comprobación de los objetivos de aprendizaje en unidades didácticas para la educación superior | 1245 |
| Una descripción de la gestión del conocimiento y las competencias digitales en el ámbito docente | 1253 |
| Uso académico de redes tecnológicas y su relación con la innovación educativa: el caso del instituto tecnológico de sonora, México | 1261 |
| Uso de drones en educación: ¿qué significado le otorgan los docentes? | 1269 |
| Uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Matemáticas en estudiantes de la Universidad Santo Tomás La Serena Chile | 1276 |
| Utilización didáctica de la radio en la educación secundaria. Aportes pedagógicos del programa radial educativo "Construyendo Futuro" | 1281 |
| Validación de un instrumento para la evaluación colaborativa de la escritura digital de textos académicos | 1289 |
| Eje temático: Cultura digital y redes de aprendizaje | 1303 |
| Competencias digitales esperadas y nuevo rol de futuros docentes en educación básica | 1305 |
| Cultura digital e ensino de Língua Inglesa: Análise de Repositórios e Plataformas de Recursos Educacionais Abertos (Rea) no Brasil | 1313 |
| Auspiciadores | 1320 |
| Junta Directiva EDUTEC | 1321 |
| Comité Organizador EDUTEC 2019 | 1321 |
| Comité Científico EDUTEC 2019 | 1321 |

PRESENTACIÓN

Estimadas y estimados colegas de Iberoamérica:

Bienvenidos a la Pontificia Universidad Católica del Perú sede del XXII CONGRESO INTERNACIONAL EDUTEC 2019: Tecnología e innovación para la diversidad y calidad de los aprendizajes, iniciativa de EDUTEC la más importante red de educación y tecnologías de Iberoamérica.

Nuestro Congreso está dirigido a investigadores, docentes de todas las modalidades y niveles del sistema educativo, estudiantes de pregrado y posgrado, gestores, técnicos, responsables, directivos y otros profesionales interesados en la Tecnología Educativa.

En esta XXII edición, cuya comisión organizadora preside la doctora Cristina del Mastro vicerrectora académica de la PUCP, el Congreso, bajo lema "Tecnología e innovación para la diversidad y calidad de los aprendizajes", tiene el propósito de generar un espacio de reflexión y debate sobre las posibilidades que ofrecen las tecnologías para promover la diversidad, la inclusión en la sociedad, la igualdad de oportunidades y la calidad de los aprendizajes.

Se presentaron más de 250 comunicaciones las cuales han sido rigurosamente evaluadas y seleccionadas por un Comité Científico integrado por más de 100 académicos de universidades de Iberoamérica, siendo 171 las seleccionadas. Agradecemos el trabajo de Carol Rivero y Claudia Zapata quienes tuvieron a su cargo la coordinación de las actividades del Comité Científico.

No dudamos que los aportes los investigadores en este Congreso contribuirán al logro de su propósito. De esa manera, se enfatizará en el papel de la educación para emplear responsablemente las tecnologías y transformarlas en medios al servicio de la sociedad.

Finalmente, nuestro agradecimiento a la Junta Directiva de EDUTEC en la persona de Francisco Martínez, por habernos confiado la sede de este gran evento.

Un reconocimiento a nuestros auspiciadores especialmente a Concytec-Fondecyt cuya subvención constituye un invalorable apoyo; a UNESCO; a Ediciones Corefo, Soroban y Festo cuya contribución hace posible este Congreso.

Lima 23 de octubre del 2019.

Alberto Patiño Rivera
Coordinador General
EDUTEC 2019

[Regresar](#)

EXPERIENCIAS DE SERIOUS GAMING PARA LA ENSEÑANZA SUPERIOR. LOS CASOS DE USO DE LA PLATAFORMA ADVENTURES WILDGOOSE.

Roberto Bustamante Vento

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

roberto.bustamante@upc.pe

Silvana Balarezo Perea

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

silvana.balarezo@upc.pe

RESUMEN

Durante el año 2018, en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, fue implementándose la incorporación de la herramienta digital para la creación de juegos tipo Quest, Adventures de Wildgoose. Una herramienta multiplataforma, Adventures de Wildgoose permite crear juegos de competencias entre equipos y entre jugadores individuales, donde tienen que resolver una serie de preguntas con opción múltiple y realizar tareas o retos. Inicialmente, se realizó un piloto en el curso de Nivelación de Matemáticas, y prontamente la experiencia fue replicada a otras asignaturas, como Lecturas contemporáneas: Comics, Marketing, entre otros.

Lo que nos interesaba probar era sobre la pertinencia y posibilidad de incorporar esta herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje. ¿Qué efectos tendría una herramienta como el Adventures de Wildgoose en sesiones tan diversas como asignaturas de humanidades o de ciencias? ¿Los estudiantes responderían asertivamente? ¿Se incrementaría la participación? ¿Encontraríamos una mejor respuesta a nivel de las evaluaciones?

Como conclusión, observamos que ha habido una respuesta positiva, por parte de los estudiantes y docentes. Que el diseñar una experiencia de aprendizaje y enseñanza para ser aplicada a través de la plataforma Adventures de Wildgoose permite al docente enfocarse mejor en la presentación de la evaluación. Y eso luego tiene efectos positivos tanto en el desempeño como en la actitud de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

Juego serio, Evaluaciones, Aprendizaje favorecido por tecnología

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, hemos sido testigos de un uso cada vez mayor de herramientas dentro del aula, para estimular el trabajo de los estudiantes, para introducir formas lúdicas de evaluación, enseñanza y aprendizaje, o simplemente para poder hacer un seguimiento de las actividades pedagógicas en el aula. En esa línea, es cada vez mayor la oferta de herramientas digitales y online para el trabajo colaborativo, de juegos educativos y de herramientas de seguimiento de los avances de los estudiantes.

En la Dirección de Aprendizaje Digital y Online de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), nos propusimos poner a prueba una plataforma en particular, Adventures de Wildgoose, para dinamizar sesiones de aprendizaje. La plataforma permite crear juegos de competencias entre equipos y entre jugadores individuales, donde tienen que resolver una serie de preguntas con opción múltiple y realizar tareas o retos. Se maneja desde un acceso administrador, donde se crean los juegos de competencia, se administran las sesiones de juego, los puntajes y acciones de los jugadores, y desde

accesos a través de aplicaciones cliente, que pueden funcionar en dispositivos móviles, tabletas o celulares, ya sean de Android o de iOS. En la medida que la UPC ha hecho una apuesta en los años anteriores por el uso de dispositivos móviles (tablets iPad) en las aulas, el uso de estas herramientas como Adventures podía generar valor agregado a las sesiones, para que las tablet no sean solo dispositivos de lectura, sino herramientas para el trabajo colaborativo y aprendizaje móvil.

MARCO TEÓRICO

Para nuestra investigación, tomamos como punto de partida el citado texto de De Castell y Jenson, sobre los “juegos serios” (serious gaming o serious playing) (De Castell, S. y Jenson, J., 2003). En dicho artículo, ellas señalan la importancia y relevancia del juego para la educación, sobre todo los juegos que toman como punto de partida los elementos de los juegos “comerciales”. En el balance que ofrecen, se plantea que la pedagogía no solo puede aprender de los juegos comerciales, sino que se puede hacer una intersección entre los juegos y la educación. Interesa mucho aquí el prestar atención a las narrativas que los docentes crean para esos “juegos serios”, los retos (las actividades de competencias) así como los contenidos. Muchas veces, los juegos educativos, para diferenciarlos de los juegos serios, enfatizan demasiado el contenido, por sobre los retos (actividades) y las narrativas (la historia del juego), por lo que terminan siendo tediosos y aburridos. Los alumnos ven aquellas actividades como una actividad pedagógica más y no como una actividad donde puedan aprender jugando.

En la misma línea va Gee, cuando analiza las dinámicas y actitudes de los jugadores y los tipos de competencia (en el sentido de los retos que se autoimponen los jugadores) y habilidades que van desarrollando en un juego (Gee, 2003). La pedagogía, y en este caso la pedagogía en la educación superior, puede enriquecerse al absorber las “literacidades del juego” (parafraseando a Gee).

OBJETIVOS/HIPÓTESIS

El objetivo de la investigación es probar que el uso de una plataforma para la generación de juegos tipo quest (preguntas, respuesta, retos, pistas) puede contribuir a los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno de educación superior, y que al hacerlo, se obtienen resultados positivos, no solo a nivel de los puntajes obtenidos en las evaluaciones, sino también una actitud positiva con respecto a los estudiantes tanto en el momento de la evaluación, como por parte del docente, desde el momento del diseño de su experiencia lúdica hasta el momento de la ejecución.

METODOLOGÍA/MÉTODO

La metodología utilizada para esta investigación es fundamentalmente cualitativa, tanto a través de la observación participante en las sesiones donde se ha implementado las sesiones lúdicas con la plataforma Adventures Wildgoose, como a través de entrevistas con estudiantes y docentes, para obtener información sobre el nivel de aceptación de una herramienta como esta para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la observación participante, como en las entrevistas a docentes y alumnos, demuestran que hay un nivel de aceptación positiva y asertiva con respeto al uso de la herramienta para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes demuestran que el trabajo colaborativo, planteado a través de actividades lúdicas con equipos de jugadores impacta positivamente en el alcance de sus logros de aprendizaje, y también con impactos en otro tipo de habilidades secundarias (autoconfianza, conocimiento del entorno social, etc).

CONCLUSIONES

Podemos concluir que hay un potencial en el uso de herramientas lúdicas como Adventures de Wildgoose, que permiten aprovechar las posibilidades de dispositivos móviles (tanto personales o, como en el caso de la UPC, de las tablets de la universidad). Que hay una ruta para seguir explorando el uso de plataformas de juegos serios, que eviten la ruta del "juego educativo", y que más bien, aprendiendo de los juegos comerciales puedan incidir positivamente en la educación, a través de actividades lúdicas donde se combine y balance los contenidos educativos, la narrativa y retos que estimulen la autocompetencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

De Castell, S., y Jenson, J. (2003). OP-ED Serious play. *Journal of Curriculum Studies*, 35(6), 649–665.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

[Regresar](#)



XXII Congreso
Internacional

EDUTECH

Tecnología e innovación
para la diversidad y calidad
de los aprendizajes

2019

[Regresar](#)