Diseño de experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC para valorar las competencias ciudadanas

Volumen 6 N.º 46
enero - junio de 2019
ISSN: 0122-4328
ISSN-E: 2619-6069
pp. 55–72

Design of Ludic Evaluation Experiences Mediated by ICTs to Assess Citizen Competencies

Desenho de experiências de ludo-avaliação mediadas pelas TICs para avaliar as competências dos cidadãos

Osnaider Neil Asprilla Perozo*
Mónica Patricia Borjas**
Carmen Ricardo Barreto***

Fecha de recepción: 1-04-18
Fecha de aprobación: 18-09-18

PARA CITAR ESTE ARTÍCULO

Asprilla, N., Borjas, M. y Ricardo, C. (2019). Diseño de experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC para valorar las competencias ciudadanas. *Nodos y nudos*, *6*(46), 13-26. doi: 10.17227/nyn.vol6.num46-7884

CC BY NC

* Universidad del Norte; magíster en Educación de la Universidad del Norte. oasprilla@uninorte.edu.co

** Universidad del Norte; doctora en Diseño Curricular y evaluación Educativa de la Universidad de Valladolid. mborjas@uninorte.edu.co

*** Universidad del Norte; doctora en Educación de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). cricardo@uninorte.edu.co

Volumen 6 N.º 46
enero - junio de 2019
ISSN: 0122-4328
ISSN-E: 2619-6069
pp. 55-72

RESUMEN

En este artículo se presenta una descripción del trabajo investigativo que se realizó, centrado en el diseño de experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC para valorar las competencias ciudadanas de estudiantes de tercero y cuarto grado de básica primaria. Dicho proyecto surge de tres necesidades educativas identificadas: a) formación ciudadana pertinente, b) procesos de evaluación acordes a la naturaleza de las competencias ciudadanas y c) uso de las TIC como mediador en la evaluación educativa de dichas competencias. La investigación se desarrolló en cuatro fases: alistamiento, caracterización, diseño y validación. Con este trabajo se ofrece una alternativa de evaluación formativa: la ludoevaluación, que con la medicación de las TIC le permite al docente conocer cómo sus estudiantes articulan y ponen en escena los componentes (saber, hacer y ser) de las competencias ciudadanas.

Palabras clave: TIC; ludoevaluación; competencias ciudadanas; evaluación educativa

ABSTRACT

This article presents a description of the research work that was carried out, focusing on the design of ludoevaluation experiences mediated by ICTs to assess citizen competencies in third and fourth grade elementary students. This project arises from three identified educational needs: a) relevant citizen training, b) evaluation processes according to the nature of citizen competencies and c) use of ICTs as a mediator in the educational evaluation of citizen competencies. The research was developed in four phases: enlistment, characterization, design and validation. With this work an alternative of formative evaluation is offered: the ludoevaluation, that with the medication of the ICTs s fulfills a_double purpose: it allows the teacher to know how his students articulate and set on stage the components (know, do and be) of the citizen competences.

Keywords: ICT; ludic evaluation; citizen competences; educational evaluation

RESUMO

Este artigo apresenta uma descrição do trabalho de pesquisa realizado, focalizando o desenho de experiências de ludo-avaliação mediadas pelas TICs para avaliar as competências cidadãs em alunos do terceiro e quarto anos do ensino fundamental. Este projecto surge de três necessidades educativas identificadas: a) formação relevante do cidadão, b) processos de avaliação de acordo com a natureza das competências do cidadão ec) utilização das TIC como mediador na avaliação educacional das competências do cidadão. A pesquisa foi desenvolvida em quatro fases: alistamento, caracterização, desenho e validação. Com este trabalho propõe-se uma alternativa de avaliação formativa: a ludo-avaliação, que com a medicação das TICs preenche uma dupla finalidade: permite ao professor saber como seus alunos articulam e mostram os componentes (saber, fazer e ser) das competências cidadãs.

Palavras-chave: TIC; ludo-avaliação; competências cidadãs; avaliação educacional

Introducción

Es notorio que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han vinculado de manera significativa en la cotidianidad de los seres humanos, generando un creciente interés en los niños y jóvenes hacia todo tipo de recursos digitales. Esta motivación por la tecnología puede ser aprovechada en la educación para potenciar los procesos de enseñanza/aprendizaje y así propiciar acciones que permitan la construcción de una sociedad más justa y humana.

Reconocer y aprovechar las bondades que permiten las TIC en la educación nos brinda la oportunidad de usarlas como mediador de los procesos educativos, en especial, en la evaluación de las competencias ciudadanas. Sin embargo, y tal como le menciona Obdulio (2009) el sector educativo "aglutina más oportunidades —y exigencias— y, al mismo tiempo, pone más barreras institucionales para sacar partido de las TIC" (p. 91). En ese sentido, UNICEF (2013) menciona que "los docentes usan las TIC en sus prácticas pedagógicas con frecuencia moderada a baja" (p. 25), y destaca que los recursos más utilizados son el computador, los proyectores y algunos *softwares*, entre otros.

Pensar en las necesidades de aprendizaje que demandan los estudiantes actualmente implica "el desarrollo de nuevas experiencias de aprendizaje, mediante la incorporación de nuevas lógicas, nuevas estrategias y nuevos recursos educativos" (Unesco, 2013, p. 37), dado que actualmente nos enfrentamos a generaciones que viven y vivirán nuevas formas de convivencia y ciudadanía (Martínez, 2009). En este sentido, las TIC proveen una multiplicidad de escenarios, interacciones, formas y recursos con los cuales los estudiantes pueden expresar sus ideas y sus comprensiones sobre el mundo (Jaramillo, 2004, p. 180).

Algunas escuelas han tardado en adaptarse a las nuevas necesidades sociales, a los cambios tecnológicos y a los nuevos paradigmas de enseñanza y evaluación; en muchas de ellas aún se conservan concepciones instrumentales de la evaluación al utilizarla como herramienta de control, sometimiento y medición (Moreno, 2009). Lo anterior dista de una visión formativa que permita desarrollar y potenciar las capacidades, habilidades y actitudes que las competencias ciudadanas ameritan. Sumado a las concepciones tradicionales alrededor de la evaluación educativa, se visualiza la escasa utilización de las TIC en los procesos evaluativos de las competencias ciudadanas, evidenciado en las pocas experiencias significativas en este ámbito (Malfasi, 2014).

El proyecto de investigación que se presenta en este artículo busca dar respuesta a la actual necesidad de renovar los procesos de evaluación de los aprendizajes por medio del diseño de estrategias de ludoevaluación que ayuden a los docentes a valorar las competencias ciudadanas, lo cual implica un gran reto para las instituciones educativas, debido a que estas se relacionan más con el desarrollo del ser, que con lo informativo y lo conceptual.

El proyecto de investigación se desarrolló en el marco de tres necesidades identificadas a nivel educativo: 1) la formación ciudadana pertinente, 2) los procesos de evaluación acordes a la naturaleza de las competencias ciudadanas y 3) el uso de las TIC como mediadoras en la evaluación educativa de esas competencias.

Las competencias ciudadanas

La visión de ciudadanía ha tenido cambios significativos a lo largo de la historia, esto en la medida en que se ha garantizado, reivindicado y protegido los derechos en favor de la dignidad humana. Esta diversificación del concepto surge como necesidad de reconocer la multiplicidad de los derechos y deberes ciudadanos que el mundo actual necesita (Gros y Contreras, 2006). Tomando lo anterior, las competencias ciudadanas adquieren gran relevancia en las condiciones actuales del planeta y, en el contexto colombiano, en el proceso del posconflicto. Su desarrollo debería concentrar las agendas de todos los agentes educativos (familia, medios, escuela y Estado).

Las competencias ciudadanas permiten que las personas participen activamente de forma democrática, vivan en comunidad, desarrollen acciones reflexivas y críticas, realicen una gobernanza eficiente de sus vidas, actúen en el marco de los derechos humanos, expresen emociones, resuelvan conflictos, argumenten con bases científicas, identifiquen las desigualdades en el contexto y propicien la vida común de forma respetuosa (MEN, 2006; González y Reyes, 2012; González, Figarella y Soto, 2016; Alba y Padilla, 2016).

El concepto de *competencias ciudadanas* que asumimos en el proyecto de investigación se acoge al planteado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2004) quien lo reconoce como el conjunto armónico de conocimientos, habilidades tanto cognitivas, comunicativas como emocionales, que posibilitan que el ciudadano actúe constructiva y proactivamente en una sociedad democrática. Desde el planeamiento del MEN (2006), se proponen tres ámbitos o grupos para el desarrollo de las competencias ciudadanas: a) **convivencia y paz;** desde la perspectiva formativa, los conflictos se constituyen en oportunidades para la construcción de acciones y encuentros que permitan buscar alternativas pacíficas para llegar a acuerdos y resolver diferencias; b) **participación y responsabilidad democrática**; esta resalta la importancia de que la ciudadanía se empodere de los espacios democráticos de participación, a nivel local, regional y nacional, en los diversos contextos: escolar, social, comunitario y político, aportando a los acuerdos y a la toma de decisiones en torno a los retos actuales, y, finalmente, c) **pluralidad, identidad y valoración de las diferencias**; lo cual implica que todos los ciudadanos respeten la diversidad existente a partir de la creación de la propia identidad.

TIC, educación y evaluación de competencias ciudadanas

Se conceptualizan las TIC como el conjunto de herramientas, equipos, sistemas, aplicaciones, redes, medios y recursos tecnológicos que son utilizados para comunicarse, recibir, gestionar, procesar, difundir y almacenar información (Melo, 2011). Las TIC como medios al servicio de la educación permiten "mejorar la calidad y eficiencia de los procesos educativos" (Aguilar, 2012, p. 4). Sin embargo, y hay que tenerlo presente, la tecnología por sí sola no moviliza los procesos que deseamos desarrollar y evaluar en el aula con los estudiantes. Se deben incluir otras variables como las competencias TIC de los docentes, la actitud hacia ellas y la motivación que esta despierte en los estudiantes (UNICEF, 2013; Aguilar, 2012).

Algunos de los beneficios de las TIC cuando se involucran en los procesos educativos de las competencias ciudadanas son: la apertura de espacios abiertos ricos en estímulos, la creación de entornos interactivos de comunicación motivantes para el estudiante, la posibilidad de tomar decisiones y observar las consecuencias, la posibilidad de construir y desarrollar productos tangibles, la forma como se estrecha la relación estudiante/conocimiento y el trabajo colaborativo (Prat, Camerino y Coiduras, 2013; Gros y Contreras, 2006; Jaramillo, 2004; Garay y Acuña, 2015). Por la naturaleza de las competencias ciudadanas y para brindar buenas experiencias de formación, las TIC no pueden "quedar relegada a un simple nivel informativo" (Gros y Contreras, 2006, p. 112). El docente debe aprovechar la gran variedad de posibilidades que estas permiten para potenciar y retar los procesos de convivencia, crear mecanismos de participación efectiva, comprender y vivir la diferencia.

Algunos proyectos de investigación como el de Borjas, De Castro y Ricardo (2015) titulado "REDEI, Recursos Educativos Digitales para la Educación infantil", utilizan la tecnología para promover el desarrollo de competencias. Desde dicha investigación se diseñó un espacio virtual de recursos educativos digitales para favorecer el desarrollo de competencias básicas, entre estas, las competencias ciudadanas. El proyecto INCULTIC (Navarro y Ricardo, 2006) también incluye el mismo componente, al plantear un modelo de formación docente que promueven el uso de las TIC y el diálogo entre las culturas. Otra experiencia es la denominada "Eurokid" (Pérez y Goenechea, 2002), la cual tenía como propósito producir materiales de enseñanza/aprendizaje para promover la educación intercultural y antirracista. En esta misma línea, Cuesta y Gómez (2008) diseñaron un videojuego para el desarrollo de competencias ciudadanas. Finalmente, Astorga et al. (2017) brindaron las orientaciones pedagógicas para el diseño, desarrollo y evaluación de experiencias ludoevaluativas. Estos ejemplos nos permiten identificar los intentos de la academia por vincular las TIC al desarrollo de las competencias ciudadanas, pese a esto, son pocas las experiencias que se han propuesto en esta área.

Para el desarrollo de las experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC, nos centramos en los recursos educativos digitales abiertos (REDA) que son "todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, cuya información es digital, y se dispone en una

infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de acceso abierto" (MEN, 2012, p. 99). Los REDA que se utilizaron como mediadores de las experiencias de ludoevaluación cumplen con las tres condiciones y características globales que el MEN (2012) indica:

» Educativo: debe establecer un propósito formativo con una clara intencionalidad pedagógica.

» Digital: debe facilitar y potenciar el proceso y generar acciones relacionadas a la producción, almacenamiento, distribución, intercambio, adaptación, modificación y disposición en un ambiente digital.

» Abierto: debe proporcionar la oportunidad de utilizar y acceder de forma libre.

Los REDA se pueden clasificar según el formato digital en "textuales, sonoros, visuales, audiovisuales y multimediales" (MEN, 2012, p. 105). A partir de lo anterior, los docentes que vinculen las TIC a la evaluación de las competencias ciudadanas deben evitar que su uso se constituya en un foco de exclusión, por el desconocimiento de su implementación pertinente y adecuada (Cantabrana, Minguell y Tedesco, 2015). En consecuencia, toma relevancia la formación de los docentes en el uso adecuado de las TIC y la construcción de procesos evaluativos formativos de las competencias ciudadanas. Esto implica un proceso planificado, no aislado, ni improvisado, porque incide directamente en el desarrollo cognitivo y socioafectivo del estudiante (Murillo, Martínez y Farran, 2014; Santos, 2003; Prieto, 2008; Vergara, 2011).

La ludoevaluación

Para evaluar las competencias ciudadanas se necesitan nuevos enfoques o alternativas que permitan movilizar el ser de los estudiantes. Poco o nada se hace cuando solo se busca que aprendan conceptos, sin tener la oportunidad de llevarlos al contexto o aplicarlos en la vida real. ¿Qué mejor escenario que la escuela para convertirse en el laboratorio de expresiones ciudadanas? La propuesta de evaluación educativa planteada por Borjas (2013) brinda la posibilidad de creer en nuevas alternativas de evaluación formativa, cimentadas en los principios de lúdica, diálogo, motivación, aprendizaje, cooperación, autoconocimiento y libertad, lo cual, se sincroniza con intenciones formativas y con el ideal de promoción del desarrollo de las competencias ciudadanas. La ludoevaluación va más allá de los procesos de comprobación y medición (Borjas, 2013), resignificando la evaluación como el espacio para orientar a los estudiantes en el reconocimiento y la valoración de sí mismos, de sus potencialidades y de la forma de construcción de su mundo.

Objetivos y metodología

El objetivo general del proyecto de investigación fue diseñar experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC para valorar la competencia ciudadana en estudiantes de educación de tercer y cuarto grado de básica primaria. A su vez, los objetivos específicos apuntaron a 1) caracterizar el uso pedagógico de las TIC y las prácticas evaluativas de los docentes en los contextos formativos de básica primaria; 2) diseñar las experiencias de ludoevaluación y, por último, 3) validar estas estrategias. El proyecto se enmarca en un diseño y tipo de investigación científico-técnica cuyo propósito es la generación de un producto técnico con fundamentación teórica.

Para dar solución al problema de la investigación y su ámbito práctico, el proyecto se desarrolló en cuatro fases:

a. *Alistamiento*. Se utilizó la búsqueda bibliográfica para clarificar con profundidad los aspectos a considerar como competencias ciudadanas y recursos educativos digitales. Esta fase permitió darle el soporte teórico a los productos que se generaron en esta investigación.

b. *Caracterización*. Se utilizó como técnica la encuesta. Se aplicaron dos instrumentos titulados: "competencias TIC docente" (Ricardo y Astorga, 2014) y "postura de los docentes frente a la evaluación" (Borjas y Martínez, 2011). A través del primer instrumento, fue posible identificar la frecuencia de uso de recursos educativos digitales, herramientas y espacios tecnológicos. También ayudó a caracterizar las competencias TIC que poseen los maestros teniendo en cuenta los siguientes niveles: explorador, integrador e innovador (MEN, 2013). El segundo instrumento

permitió identificar las posturas o aspectos relacionados con las experiencias de las prácticas evaluativas que desarrollan los mismos docentes a sus estudiantes. Los dos instrumentos se aplicaron a nueve docentes de básica primaria de una institución oficial de la ciudad de Santa Marta, Colombia. Esta fase permite aterrizar las experiencias de ludoevaluación a los contextos de los maestros participantes.

c. *Diseño.* Consistió en la planeación de las experiencias y la selección de los recursos educativos digitales (RED) pertinentes en cada una. Para la selección de los RED fue necesaria la adaptación de una rejilla de evaluación de recursos educativos digitales elaborada en el proyecto REDEI (Borjas, De Castro y Ricardo, 2015). Seguidamente se elaboraron las experiencias de ludoevaluación tomando como base un formato de diseño.[1]

d. *Validación.* Para validar las experiencias se utilizó como técnica el panel de juicio de expertos por agregación individual el cual consiste en "obtener información de manera individual de los diferentes expertos sin que ellos se encuentren en contacto" (Cabero y Barroso, 2013, p. 28). Los criterios de selección de los expertos fueron los siguientes: i) tener título de maestría o doctorado en Educación, ii) conocer la propuesta de ludoevaluación y iii) poseer una trayectoria académica con el uso de las TIC. Los expertos contaron con un instrumento —cuestionario— que permitió validar el contenido y retroalimentar las cinco experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC diseñadas.

Las cuatro fases planteadas desde el proyecto de investigación permitieron cumplir con los objetivos y dar respuesta a las tres necesidades que se habían detectado: formación ciudadana pertinente, evaluación acorde a la naturaleza de las competencias ciudadanas y uso de las TIC como mediadoras en la evaluación educativa de esas competencias. Consideramos que el procedimiento seguido en esta investigación puede servir como referencia para el diseño de otras experiencias de ludoevaluación no solo el ámbito de la educación básica primaria, sino también en los demás niveles educativos.

Resultados

Los resultados del proyecto serán presentados teniendo en cuenta los objetivos y fases en los que se desarrolló. En la primera fase —alistamiento—, se obtuvo la fundamentación teórica que permitiría la realización de las experiencias de ludoevaluación. Luego, se plantearon los criterios e indicadores para la valoración de los recursos educativos y la validación de las experiencias.

Teniendo en cuenta los dos instrumentos aplicados en la fase de caracterización, fue posible identificar la frecuencia de uso de algunas herramientas y espacios tecnológicos por parte de los docentes participantes. En este orden de ideas, se puede considerar que los docentes muestran una propensión a *nunca* utilizar herramientas o espacios TIC como el videoproyector (5 de 9 docentes), sala de informática (4 de 9 docentes) y navegadores de internet (4 de 9 docentes). Por otro lado, el computador que se pensaría es la herramienta más común y conocida por los docentes, también tiene una frecuencia de uso bajo, si consideramos que los docentes que contestaron *nunca*, *casi nunca* y *algunas veces* alcanza los 6 de 9 docentes. Esto coincide con la investigación de García (2011) en la cual los docentes también muestran poco uso del computador y sus periféricos.

En cuanto a recursos educativos digitales en la práctica pedagógica, también hay una propensión a *nunca* y *casi nunca* utilizar videos virtuales (3 y 2 de 9 docentes, respectivamente), juegos educativos (3 y 4 de 9 docentes) e imágenes (3 y 5 de 9 docentes). De la misma forma se observa poco uso de herramientas como cursos virtuales y redes sociales. Estos resultados coinciden con las conclusiones de algunos investigadores que afirman que existe una frecuencia o aplicación moderada o baja de herramientas tecnológicas aplicadas a la práctica pedagógica (UNICEF, 2013; Fernández, Fernández y Rodríguez, 2017; Vargas y Vega, 2015).

Desde el análisis de los datos encontrados en esta investigación es posible reconocer que 8 de 9 docentes no utilizan las TIC en sus labores educativas

1 Instrumento diseñado por las investigadoras Mónica Patricia Borjas y Cinthia Astorga Acevedo, desde el proyecto "La ludoevaluación: porque evaluar debe ser gratificante" de la Universidad del Norte.

y en ese sentido no las integran a la gestión curricular y pedagógica de manera pertinente. Con relación a la caracterización de las prácticas evaluativas de los docentes participantes, los datos revelaron que están en total desacuerdo (3 docentes) y en desacuerdo (4 docentes) en que sus estudiantes conozcan anticipadamente los criterios de evaluación. Adicionalmente, se muestran indecisos o indiferentes al considerar el examen como único medio para comprobar lo que el alumno ha aprendido. No obstante, consideran que los exámenes no son instrumentos para mantener el orden y el control de las clase (8 docentes). Frente al segundo componente evaluado (factor conductual de la actitud), se observa que los docentes están en desacuerdo con que: i) se tengan en cuenta los esfuerzos de los estudiantes en los resultados obtenidos y ii) se anuncie el día del examen o prueba con antelación. A partir de estos hallazgos se puede considerar que existen algunas manifestaciones que asocian las prácticas evaluativas a enfoques técnicos. Este enfoque generalmente se relaciona con modelos de tipo tradicional y conductista en los que se privilegia el resultado y las decisiones sobre la evaluación recaen esencialmente en el docente (Prieto, 2008).

Teniendo en cuenta el carácter instrumental que frecuentemente el grupo de docentes asignó a la evaluación, se propone el diseño de experiencias evaluativas mediadas por la lúdica y las TIC. En la tercera fase —diseño— se generó como producto la rejilla de evaluación de recursos educativos digitales para el área de competencias ciudadanas[2] y cinco experiencias de ludoevaluación que en la siguiente fase fueron valoradas por los tres expertos. Para el proceso de diseño, en primera instancia, se establecieron los propósitos formativos de cada una de las experiencias de ludoevaluación; luego, se definieron las habilidades básicas de pensamiento que las experiencias potenciarían (observación, comparación, relación, clasificación y descripción). Posteriormente, se seleccionaron los estándares básicos de competencias ciudadanas, según las orientaciones del Ministerio de Educación, en los cuales se pueden inferir las habilidades básicas de pensamiento a las que apuntan estas. Por último, se explicitó cómo el estándar escogido responde a los componentes del conocer, hacer y ser de las competencias ciudadanas.

La primera experiencia de ludoevaluación diseñada apunta a proponer un espacio de diálogo entre los estudiantes alrededor de la sana convivencia. Como pretexto se tomó el tema del uso adecuado de las señales de tránsito. Para esto, se utilizó un videojuego llamado *Katia*, que reta las habilidades de pensamiento de quienes participan.

Tabla 1. ¿Y dónde están las señales?

¿Y dónde están las señales?		
Propósito formativo: Abrir un espacio de juego y diálogo que permita promover en los niños y niñas el uso adecuado de las señales y normas básicas de tránsito.		
¿A quién va dirigido? Estudiantes de básica primaria	**Aspecto a evaluar** Conocimiento y buen uso de las señales y normas de tránsito	**Competencia** Competencia ciudadana
Estándar: Conozco las señales y las normas básicas de tránsito para desplazarme con seguridad.		
Componente del conocer • Señales básicas de tránsito • Normas básicas de transito	**Componente del hacer** • Reconocer símbolos y señales permiten organizar la movilidad en la ciudad. • Relacional lo simbólico con lo textual	**Componente del ser** • Cuidado personal • Respeto • Autonomía personal para respetar las normas y señales de tránsito

2 Adaptación de la rejilla de evaluación de recursos educativos digitales del proyecto Redei, Universidad del Norte (Borjas, De Castro y Ricardo, 2015).

Recurso educativo digital utilizado

http://www.dgt.es/es/seguridad-vial/educacion-vial/recursos-didacticos/infancia/la-aventura-de-katia.shtml

Descripción de la actividad

Antes de iniciar con esta experiencia de ludoevaluación, es necesario que el docente haya dinamizado con sus estudiantes actividades de aprendizajes dirigidas a potenciar los conocimientos, habilidades y actitudes en el uso adecuado de las normas y señales de tránsito. En primera instancia, el maestro invitará a los estudiantes a que ingresen a la sala de tecnología. Los computadores deben estar encendidos y con la vista inicial del recurso educativo digital *Las aventuras de Katia*.

El maestro invitará a los estudiantes a observar la vista inicial del recurso educativo y podrá hacer las siguientes preguntas:

- ¿De qué tratará el juego?
- ¿A cuales aventuras se referirá el juego?
- ¿Cuál será el papel de Katia en el juego?
- ¿Qué pasará en la aventura?

Posteriormente, se formularán las siguientes preguntas motivadoras:

- ¿Para qué se inventarían las señales y normas de tránsito?
- ¿Qué pasaría si no hubieran señales de orientación en la calle?
- ¿Qué normas debes tener en cuenta cuando estamos en el colegio o en la calle?
- ¿A qué peligros nos enfrentamos en la calle si no seguimos las normas de tránsito? ¿Por qué?
- ¿Qué señales de tránsito han visto en la calle?
- ¿Qué señal debo usar para llamar la atención de alguien o pedirle que haga silencio? ¿Cómo la podemos representar?
- Se podrán hacer más preguntas según considere el docente.

Después de escuchar atentamente las respuestas de los estudiantes, el docente les pedirá que se ubiquen frente al computador y hagan clic en el botón "Empezar" (Los estudiantes deberán realizar todas las misiones del RED).

Una vez todos los estudiantes terminen las misiones, el docente solicitará que los estudiantes formen una circunferencia para dar apertura a un diálogo que estará mediado por preguntas movilizadoras del pensamiento (este momento de la actividad no debe ser tomado como un cuestionario a los estudiantes, sino como un espacio que permita la interacción de ideas y argumentos).

- ¿Qué acabaron de hacer en el juego?
- ¿Cuáles señales o normas de tránsito encontraste en el juego?
- ¿Qué podría ocurrir si no seguimos de manera correcta algunas de las señales y normas que aparecieron en el juego?
- ¿Cuáles de las señales de tránsito has visto en tu comunidad?
- Si tuvieran que inventar una señal o norma de tránsito. ¿Cuál inventarían? ¿Por qué?

Retroalimentación

Durante toda la experiencia el docente será un observador participante (siempre debe tener presente provocar el pensamiento de los niños por medio de preguntas). Por otro lado, el docente podrá hacer un registro del número de misiones que realizó cada estudiante, por lo que es necesario que les pida que guarden la partida una vez terminen. Esta información permitirá conocer en qué misiones tuvieron fortalezas y dificultades.

Partiendo del diálogo que se generó después de la utilización del recurso, el docente podrá hacer un registro en su diario de clase, con el fin de tener elementos que le permitan tomar decisiones con respecto al desarrollo del estándar. Por último, y para seguir potenciando este aspecto, se recomienda promover juegos de roles que permitan a los estudiantes asumir papeles relacionados con la interacción que ellos tiene con las señales y normas de tránsito.

Fuente: elaboración propia

En la segunda y tercera experiencia, se busca que los estudiantes se centren en el reconocimiento de las emociones básicas, así como de los conflictos que las generan y las acciones que se deben emprender para resolver estos pacíficamente estos.

Tabla 2. Conociendo mis emociones

Conociendo mis emociones		
Propósito formativo: Promover en los estudiantes el reconocimiento de las emociones básicas, las situaciones que las generan y las acciones que deben emprender para manejarlas.		
¿A quién va dirigido? Estudiantes de básica primaria	**Aspecto a evaluar** Identificación de las emociones básicas	**Competencia** Competencia ciudadana
Estándar: Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas.		
Componente del conocer • Emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor)	**Componente del hacer** • Reconocer y relacionar las emociones básicas en imágenes, relatos, etc.	**Componente del ser** • Empatía • Reconocimiento de la perspectiva del otro
Recurso educativo digital utilizado http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/1_ibcmass_u06_identidad/index.html		
Descripción de la actividad Los estudiantes deberán encender los computadores e ingresar al enlace que los enviará a la página inicial del recurso educativo digital. Una vez estén ubicados, se les explicará a los niños y niñas el propósito de la actividad que van a realizar. Como los estudiantes podrán ver la página inicial del recurso, el maestro iniciará la experiencia preguntándoles: ¿Qué piensan que vamos a hacer?, ¿por qué piensan eso?, ¿cómo se sienten al iniciar esta actividad?, ¿por qué? (La última pregunta tiene como propósito provocar que los niños y niñas dialoguen acerca de las emociones). Después de escuchar atentamente las respuestas de los estudiantes, el maestro les pedirá que den clic en el botón verde que dice "Entrar". Posteriormente, aparecerá la siguiente vista con un audio de bienvenida del recurso. Los niños y niñas deberán hacer nuevamente clic en **"**Empezar**"** y desarrollarán la actividad propuesta en el recurso. Los estudiantes una vez finalicen la historia encontraran tres tipos de juegos: • **Juego puzle**: el objetivo de este juego es que los estudiantes relacionen las emociones básicas con las imágenes que se presentan en el cuadro. • **Juego atrapar**: el objetivo es que los estudiantes puedan reconocer las emociones básicas que tienen los globos y atrapar las emociones que el juego solicite. • **Juego elegir**: el objetivo es que los estudiantes puedan reconocer las emociones que tiene los rostros que se presentan.		
Retroalimentación Una vez se termine la muestra de todas las historias, los estudiantes deberán volver a las posiciones normales y se dará apertura de un diálogo el cual estará mediado por las siguientes preguntas: • ¿De qué trataron las historias?, ¿cuáles eran sus personajes? • ¿Qué pasó al inicio de la historia?, ¿y después?, ¿y al final? • ¿Qué podemos hacer con el enfado? • ¿Qué te provoca alegría? • ¿Cómo reconocemos cuando alguien está triste? • ¿Qué podemos hacer ante un amigo que está triste o cuando está enfadado? • ¿Qué otras acciones reparadoras se podrían realizar cuando hacemos que alguien se enoje con nosotros? El docente podrá documentar la experiencia, visibilizando las voces de los niños y niñas. Esta información permitirá conocer mucho más a sus estudiantes.		

Tabla 3. El rostro de la emoción

El rostro de la emoción		
Propósito formativo: Conocer si los estudiantes pueden identificar las causas que generan algunas emociones en los otros y en sí mismo, además promover que los estudiantes sean empáticos con los demás y emprendan acciones para ayudarlos.		
¿A quién va dirigido? Estudiantes de básica primaria	**Aspecto a evaluar** Identificación de emociones básicas, relación de situaciones con las emociones, valores básicos de la convivencia (solidaridad, cuidado, buen trato, respeto)	**Competencia** Competencia ciudadana
Estándar: reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas.		
Componente del conocer • Tipos de emociones	**Componente del hacer** • Reconocimiento de las emociones básicas en los otros y en sí mismos	**Componente del ser** • Empatía • Reconocimiento de la perspectiva del otro
Recurso educativo digital utilizado http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-174		
Descripción de la actividad Los estudiantes deberán encender los computadores e ingresar al enlace que los enviará a la página inicial del recurso digital. Los estudiantes deberán escoger una emoción básica (alegría, tristeza, rabia, temor) y representarla con el generador de rostros. Una vez los estudiantes terminen de recrear la emoción, deberán describirla y por qué la escogieron. Esto lo deben hacer en la parte del recurso que dice "Tu personaje". Preguntas guías para la descripción del personaje: • ¿Por qué escogiste esa emoción? • ¿Quién es tu personaje? • ¿Qué situaciones le ocurrieron a tu personaje para tener dicha emoción? • ¿Qué situaciones podrían ocasionar que el personaje cambiara a otra emoción? • ¿Cuáles son las diferencias entre la alegría y la tristeza? • ¿Por qué motivos sientes alegría, miedo, tristeza? • ¿Si queremos ayudar a alguien que se siente triste qué podemos hacer? Entre otras preguntas.		
Retroalimentación Una vez todos los estudiantes terminen de crear sus personajes, se procederá a imprimir todas las fichas. A continuación se realizará una feria de emociones, en la cual los estudiantes deberán colgar sus creaciones y presentarlas ante sus demás compañeros. Mientras transcurre la galería, el docente podrá formular las siguientes preguntas tanto al público como al expositor: **Preguntas para el público:** • ¿Qué emoción pueden observar en el rostro? • ¿Guarda relación el rostro y la descripción del personaje? ¿Por qué? • ¿Qué otras situaciones pueden provocar que alguien de tu comunidad tenga esa emoción? • ¿Qué harías tú para mantener o cambiar la emoción que tiene el rostro de tu compañero? Al finalizar, los estudiantes entregarán al maestro sus producciones con el fin de que este analice la relación que hay entre la imagen y la descripción.		

Fuente: elaboración propia.

autor : Taller Artes Z Naturarte
título : Carnaval y Fiestas de Labateca, Norte Santander
año : 2013

La cuarta experiencia busca promover en los estudiantes la reflexión alrededor de la importancia de la diversidad (género, costumbres, gustos e ideas, entre otros) en el marco del reconocimiento y la valoración de sí mismo y del otro.

Tabla 4. Reconociéndome

Reconociéndome		
Propósito formativo: Valorar la importancia de la diversidad en la construcción de una comunidad en paz.		
¿A quién va dirigido? Estudiantes de básica primaria	**Aspecto a evaluar** Identidad, valoración de las diferencias, reconocimiento, aceptación y valoración de sí mismo	**Competencia** Competencia ciudadana
Estándar: Identifico las diferencias y semejanzas de género, aspectos físicos, grupos étnicos, origen social, costumbres, gustos, ideas y tantas otras que hay entre las demás personas y yo.		
Componente del conocer • Mi cuerpo • Cuidado de mi cuerpo	**Componente del hacer** • Identificación de diferencias y semejanzas • Observación, descripción	**Componente del ser** • Valoración de la diversidad • Reconocimiento de la perspectiva del otro
Recurso educativo digital utilizado http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/1_ibcmass_u23/index.html		
Descripción de la actividad Los estudiantes deberán encender los computadores e ingresar al enlace que los enviará a la página inicial del recurso educativo digital. Una vez todos estén ubicados, los estudiantes deben hacer clic en el botón verde que dice "Entrar". Posteriormente, aparecerá la siguiente vista con un audio de bienvenida del recurso. Los estudiantes deberán hacer nuevamente clic en "Empezar". A continuación, deberán dar clic en "Historieta" para observar las viñetas del relato que presenta diferentes tipos de familias. Pasado un tiempo nos sentaremos en círculo. Vamos a cerrar los ojos y a pensar: ¿Cómo soy yo?, ¿cómo son mis compañeros?, ¿qué es lo que más me gusta de mí?, ¿qué es lo que más me gusta de "nombre de un compañero o compañera"? Se podrá preguntar además: • ¿Qué te diferencia de los demás?, ¿por qué eres único? • ¿En qué nos parecemos todos los humanos? • ¿Qué pasaríamos si todos fuéramos iguales físicamente? Entre otras preguntas o actividades.		
Retroalimentación El docente por medio podrá documentar o registrar en su diario, los aspectos más significativos de su diálogo con los niños y niñas. Esto le permitirá enriquecer el conocimiento que tiene de los procesos y desarrollos de sus estudiantes y hacer adecuaciones, si lo considera pertinente, en su práctica pedagógica.		

Fuente: elaboración propia.

La quinta experiencia busca, a través de la evaluación, que los niños y niñas se preocupen por que los animales, las plantas y los recursos del medio reciban un buen trato.

Tabla 5. Los colores del reciclaje

Los colores del reciclaje		
Propósito formativo: Promover el respeto por los recursos naturales, los animales, las plantas y el medio en general.		
¿A quién va dirigido? Estudiantes de básica primaria	**Aspecto a evaluar** Clasificación de los residuos sólidos	**Competencia** Competencia ciudadana
Estándar: Me preocupo porque los animales, las plantas y los recursos del medio ambiente reciban un buen trato.		
Componente del conocer • Tipos de residuos • Basuras vs. residuos • Reciclaje	**Componente del hacer** • Clasificación de objetos	**Componente del ser** • Preocupación por el cuidado de medio ambiente
Recurso educativo digital utilizado http://agrega.hezkuntza.net/visualizar/es/es_2009050813_7200190/false		
Descripción de la actividad Se les pedirá a los estudiantes que ingresen a la sala de tecnología. Los computadores deben estar encendidos y tener la página inicial del recurso digital. Los estudiantes deben identificar, en el juego, los tipos de residuos que se encuentran tirados en el suelo del parque. Posteriormente, deberán clasificarlos en cada uno de los contenedores teniendo en cuenta los colores que son asignados para cada tipo de desecho. Los estudiantes deben arrastrar las basuras o residuos a los contenedores de colores: • Azul: papel • Negro: orgánicos • Verde: vidrio • Amarillo: plásticos Una vez terminen y clasifiquen todas las basuras y residuos, podrán seguir jugando con los siguientes recursos educativos digitales que también permiten la clasificación de basuras: **http://primerodecarlos.com/primerodecarlos.blogspot.com/abril/el_paisaje/** Cuando todos los estudiantes terminen, se abrirá un espacio de diálogo como profundización de la experiencia. Para el espacio de profundización se pueden utilizar las siguientes preguntas: • ¿Qué diferencias o semejanzas encuentran entre residuos y basura? • ¿Cuál de las basuras o residuos fue más difícil de clasificar? • ¿Cuál de las basuras o residuos fue la más fácil de clasificar? • ¿Cuál de las basuras o residuos no pudiste clasificar? • ¿Qué propuestas podríamos diseñar para promover el cuidado del medio ambiente en tu hogar? • ¿Qué propuestas podríamos diseñar para promover el cuidado del medio ambiente en tu escuela? • ¿Qué cuidados necesita el medio ambiente de tu comunidad? ¿Por qué? (Cuando los estudiantes identifiquen los cuidados que amerita el medio ambiente en su comunidad, el maestro los invitará a que lo materialicen en un cartel que permitirá que los estudiantes adelanten campañas en su hogar y su barrio).		
Retroalimentación El docente realizará un informe grupal que resalta las fortalezas y explica las dificultades que tuvieron los estudiantes al momento de clasificar las basuras. Una vez tenga toda la información deberá crear un plan de acción que permita subsanar las debilidades con relación a procesos de clasificación.		

Fuente: elaboración propia.

Entre los inconvenientes que se presentaron al momento del diseño de las experiencias de ludoevaluación, se mencionan: algunos de los recursos educativos digitales abiertos seleccionados inicialmente no cumplían con los criterios técnicos mínimos, lo que generó que el tiempo de búsqueda se prolongara un poco más de lo que se tenía contemplado en el cronograma del proyecto investigativo. En términos pedagógicos, fue necesario realizar tanto una autoevaluación, como una coevaluación y una heteroevaluación de las experiencias diseñadas por los docentes, antes de enviarlas a los expertos, teniendo como criterio central la coherencia interna de la actividad. Este proceso, en principio, no se había contemplado y también afectó el tiempo de finalización del proyecto. No obstante, esto posibilitó que los docentes se familiarizaran más con los principios de la ludoevaluación y con la estructura del diseño de este tipo de actividades.

En la última fase —validación—, los jueces valoraron las cinco experiencias de ludoevaluación teniendo en cuenta: el componente técnico (dirigido al recurso educativo digital), el componente general (dirigido a la redacción, claridad y coherencia) y el componente pedagógico (dirigido a los principios de la ludoevaluación, naturaleza de las competencias ciudadanas y la evaluación formativa). Frente a esto, los expertos (de ahora en adelante E1, E2 y E3) consideraron lo siguiente:

a. *Componente técnico*. Los tres expertos coincidieron en manifestar que los recursos educativos digitales escogidos para las experiencias de ludoevaluación sí cumplían con los criterios técnicos básicos para estos, como: buen contraste de los colores y del tipo de fuente utilizada, accesibilidad del recurso (todos debían ser de acceso público), mensajes claros y bien redactados, rapidez de carga de la página, elementos accesorios pertinentes para el público infantil (música, gráficos, efectos visuales) e interactividad que habilita entre el usuario y el recurso.

b. *Componente general*. Los tres expertos coincidieron en manifestar que las cinco experiencias de ludoevaluación en gran medida cumplen con los criterios de claridad y coherencia. Estas presentaron claridad en la redacción y coherencia interna entre todos sus componentes, resaltando la precisión de las instrucciones. Según una de las recomendaciones en la experiencia titulada "Conociendo mis emociones", "sería bueno describir un poco más la parte de la retroalimentación. Sugiero realizar un formato como el de las demás experiencias". Esta recomendación fue tenida en cuenta por el equipo investigador (E1).

c. *Componente pedagógico*. Para los evaluadores E1 y E3 las experiencias de ludoevaluación se orientan a los principios de lúdica, diálogo, cooperación, autoconocimiento y libertad. Sin embargo, el E2 considera que el principio de diálogo y cooperación no aplica a estas experiencias, ya que es un trabajo entre usuario y ordenador. No obstante, resalta que estos pueden aparecer cuando el docente intervenga en el transcurso de la ludoevaluación. En cuanto a la validez de las experiencias de esta última, los expertos manifestaron que sí valora lo que se desea evaluar sobre las competencias ciudadanas.

Conclusiones

Frente a las nuevas necesidades educativas y las dinámicas sociales que han planteado las TIC (Carneiro, 2009; González, 2008), la escuela no puede seguir observando con ojos del pasado. Las formas en cómo los ciudadanos se relacionan e interactúan con mediación o no de las TIC, se transforman constantemente (Martínez, 2009), haciendo la tarea más compleja para las escuelas que deben formar personas, quienes en el siglo XXI son ciudadanos del mundo (Cortina, 1997). En este sentido, los espacios tanto de enseñanza como de evaluación deben ser aprovechados para aportar a la construcción de sociedades democráticas, donde participen activa y proactivamente los sujetos, asumiendo y atendiendo acertadamente los retos y desafíos del mundo actual.

La evaluación formativa construye espacios de comunidad. En el plano educativo, su función más que de control, medición y jerarquización se debe instalar en el plano constructivo: evaluar para conocerse, para re-conocerse a sí mismo y al otro, valorarse y valorar a los otros. La evaluación técnica e instrumental

que generalmente se utiliza con fines punitivos, poco le aportan al desarrollo pleno e integral del estudiante. Este tipo de evaluación, de talante normativo (comparativo), genera un afán por la competición: el querer ser el primero y el mejor se convierten en prioridad. Esta evaluación escasamente le suma a la generación de competencias ciudadanas relacionadas con la búsqueda del bienestar común. La evaluación debe ser repensada y enriquecida por los principios pedagógicos como la participación, la lúdica o la integralidad que la hacen esencialmente formativa.

Desde este proyecto se ofrece una alternativa de evaluación formativa: la ludoevaluación, que con la medicación de las TIC cumple con un doble propósito, le permite al docente conocer cómo sus estudiantes articulan y ponen en escena los componentes (saber, hacer y ser) de las competencias ciudadanas en situaciones diversas y a partir de esta información tomar decisiones encaminadas a fortalecer tanto los aprendizajes de los estudiantes como su propia práctica pedagógica. Además, la incorporación de las TIC agrega un componente motivador para los estudiantes (Gros y Contreras, 2006; Jaramillo, 2004) al tiempo que las competencias digitales se potencializan. El diseño de experiencias evaluativas de este tipo requiere del docente, como lo proponen Guardia y Sangrá (2005), de la interacción tanto de competencias pedagógicas como tecnológicas.

Los resultados evidenciados en la caracterización del uso pedagógico de las TIC y las prácticas evaluativas de los docentes muestran "que los docentes requieren hoy conocimientos pedagógicos sobre el uso de las TIC" (Unicef, 2013, p. 7). La cualificación de los maestros y la capacitación continua en este sentido toman gran relevancia, ya que para que los docentes integren las TIC a sus prácticas pedagógicas es necesario que estén debidamente preparados tanto de una forma técnica como pedagógica (Brun, 2011; Tello y Cascales, 2015).

Las experiencias de ludoevaluación diseñadas en este proyecto podrán constituirse en guía para re-pensar la evaluación, teniendo en cuenta al estudiante, sus intereses y necesidades formativas, como punto de partida.

Al diseñar experiencias de ludoevaluación, es necesario realizar una selección cuidadosa de los recursos educativos digitales. Estos deben responder a la fundamentación psicológica y pedagógica del currículo y al propósito evaluativo que se desea, que para este caso se relaciona con las competencias ciudadanas. La ludoevaluación se constituye en una experiencia que brinda información valiosa que nutre la observación y valoración que realiza el docente sobre los desarrollos y desempeños de los estudiantes desde otras estrategias evaluativas. En otros términos, la ludoevaluación complementa el panorama evaluativo y de conocimiento que tiene el docente sobre los aprendizajes de sus estudiantes.

Algunas recomendaciones para el uso de experiencias de ludoevaluación mediadas por las TIC para valorar las competencias ciudadanas son: a) no usarlas como elementos aislados del currículo, plan de área y planeación de clases; b) integrarlas institucionalmente para que estas tomen mayor coherencia con los objetivos comunes de toda la comunidad educativa, y c) abrir espacios de diálogo entre los docentes para retroalimentar y compartir experiencias de su aplicación.

Referencias

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y tecnologías de información y comunicación: hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10*(2), 801-811.

Alba, D. y Padilla, L. (2016). Uno de los desafíos de la educación superior, competencias ciudadanas para el posconflicto en Colombia, marco legal. *Revista Interamericana de Educación, Pedagogía y Estudios Culturales, 9*(2), 63-77.

Astorga, C., Rodríguez, J., Saad, S., Ricardo, I., Ricardo, C. y Borjas, M. (2017). Orientaciones pedagógicas para enriquecer las prácticas ludoevaluativas desde TIC en contextos universitarios. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 52, 57-76.

Borjas, M. y Martínez, A. (2011). Evaluar en el grado obligatorio de preescolar: caracterización de prácticas evaluativas. *Revista educación y humanidades, 1*(3), 1-13

Borjas, M. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil, más que un requisito, un asunto serio*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte.

Borjas, M., De Castro, A. y Ricardo, C. (2015). REDEI: Página de Recursos Digitales de un colectivo de investigación. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, *30*(2), 271-287.

Brun, M. (2011): *Las tecnologías de la información y de las comunicaciones en la formación inicial docente de América Latina*. Santiago de Chile. Recuperado de http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6183/1/S1100626_es.pdf

Cabero, J. y Barroso, J. (2013). La utilización del juicio de expertos para la evaluación de las TIC: el coeficiente de competencia experta. *Bordón, 65*(2), 25-38.

Cantabrana, J., Minguell, M. y Tedesco, J. (2015). Inclusión y cohesión social en una sociedad digital. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 12*(2), 44-59.

Carneiro, R. (2009). Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma. En R. Carneiro, J. Toscano y T. Díaz (ed.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 15-27). Madrid, España: Fundación Santillana.

Cortina, A. (1997). *Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía*. Madrid: Alianza.

Cuesta, C. y Gómez, C. (2008). Desarrollo de un videojuego serio de competencias ciudadanas. *Vector,* 3, 82-89.

Fernández, F., Fernández, M. y Rodríguez, J. (2017). *El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos madrileños*. Recuperado de http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/17907/15663

Garay, L. y Acuña, L. (2015). Facebook y YouTube: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en la clase de lengua castellana. *Nodos y Nudos, 4*(39), 39-44.

García, A. (2011). Concepciones sobre uso de las TIC del docente universitario en la práctica pedagógica. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, *4*(1), 182-195.

González, J. (2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 5*(2), 1-8.

González, A., Figarella, F. y Soto, J. (2016). Aprendizaje basado en problemas para desarrollar alfabetización crítica y competencias ciudadanas en el nivel elemental. *Revista Electrónica Actualidades Investigadas en Educación, 16*(3), 1-34.

González, G. y Reyes, M. (2012). Hacia un modelo de competencias ciudadanas en educación básica. En J. Piña (ed.), *Ciudadanía y educación. Diálogos con Toraine* (pp. 155-186). México: Ediciones Díaz de Santos.

Gros, B. y Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42, 103-125.

Guárdia, L. y Sangrá, A. (2005). Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje online. *RED. Revista de Educación a Distancia,* IV, 1-14.

Jaramillo, P. (2004). Competencia ciudadana en informática. En E. Chaux, J. Lleras y A. M. Velázquez (comp.), *Competencias ciudadanas: de los estándares al aula, una propuesta de integración a las áreas académicas* (pp. 179-192). Bogotá: Universidad de los Andes.

Malfasi, S. (2014). *Estudio de caso: fortalecimiento de competencias ciudadana a través de estrategias mediadas por las Tecnologías de la Información y Comunicación.* (Tesis de maestría). Universidad de la Sabana, Chía, Colombia.

Martínez, A. (2009). La integración de las TIC en instituciones educativas. En R. Carneiro, J. Toscano y T. Díaz (ed.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 61-71). Madrid, España: Fundación Santillana.

Melo, G. (2011). Apropiación de la masificación de la información y las comunicaciones (TIC) en las cadenas productivas como determinante para la competividad de las mypyme. *Revista Criterio Libre, 9*(15), 214 -230.

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2004). *Estándares básicos de competencias ciudadanas. Formar para la ciudadanía... ¡sí es posible! Lo que necesitamos saber y saber hacer.* Bogotá. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2006). *Estándares básicos de competencias ciudadanas. Formar para la ciudadanía... ¡sí es posible!* Bogotá. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf4.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2012*). Recursos Educativos Digitales Abiertos.* Bogotá D. C. Recuperado de http://186.113.12.159/Documentacion/LibroREDA.pdf

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

Moreno, T. (2009). La evaluación del aprendizaje en la universidad. *Revista Mexicana de Investigación Educativa, 14*(41), 563-591.

Murillo, F., Martínez, C. y Farran, N. (2014). La incidencia de la forma de evaluar los docentes de educación primaria en el rendimiento de los estudiantes de España. *Estudios sobre Educación,* 27, 91-113.

Navarro, V. y Ricardo, C. (julio de 2016). *Modelo de innovación de formación docente en el uso de TIC y diálogo entre las culturas*. IV Congreso Iberoamericano y V Nacional por una Educación Nacional. Congreso dirigido por Fundación de una Educación de Calidad. España.

Obdulio, M. (2009). Educar en comunidad: promesas y realidades de la Web 2.0 para la innovación pedagógica. En R. Carneiro, J. Toscano y T. Díaz (eds.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 79-93). Madrid, España: Fundación Santillana.

Pérez, S. y Goenechea, C. (mayo de 2002). El proyecto "Eurokid": un ejemplo de las posibilidades de internet como herramienta pedagógico-educativa en educación intercultural y antirracista. En L. Vázquez (presidencia), *Interculturalidad y educación*. Conferencia llevada a cabo en el congreso de la secretaria general de educación, Mérida, España.

Prat, Q., Camerino, O. y Coiduras, J. (2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudios descriptivos sobre la situación actual. *Apunts. Educación Física y Deportes, 113*, 37-44.

Prieto, M. (2008). Creencias de los profesores sobre evaluación y efectos incidentales. *Revista de Pedagogía, 29*(84), 123-144.

Ricardo, C. y Astorga, C. (2014). *Diseño de un Programa de Formación Docente frente al uso pedagógico de los recursos educativos digitales y tecnológicos, para el fortalecimiento de las competencias TIC.* (Trabajo de investigación). Universidad del Norte. Barranquilla, Colombia.

Santos, M. (2003). Dime cómo evalúas y te diré qué tipo de profesional y de persona eres. *Revista Enfoques Educacionales, 5*(1), 69-80.

Tello, I. y Cascales, A. (2015). Las TIC y las necesidades específicas de apoyo educativo: análisis de las competencias TIC en los docentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 18*(2), 355-383.

Unesco (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe.* Recuperado de: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf

Unicef (2013). *Programa TIC y educación básica. Integración de TIC en los sistemas de formación docente inicial y continua para la educación básica en América Latina.* Recuperado de http://www.denisevaillant.com/wp-content/uploads/2018/08/Integracion_TIC_sistemas_formacion_docente.pdf

Vargas, D. y Vega, O. (2015). Acercamiento al perfil de uso de TIC por docentes en el sector rural colombiano. *Revista Redes de Ingeniería*, *6*(2), 44-53.

Vergara, C. (2011). Concepciones de evaluación del aprendizaje de docentes destacados de educación básica. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, 11*(1), 1-30.

Diálogo del conocimiento

Posibilidades en la escuela...|

Pensar en ludoevaluación, TIC y competencias ciudadanas trae a la memoria una triada fantástica donde convergen aspectos diversos que actualmente ocupan un lugar importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Evaluar no es un asunto menor y "no puede reducirse a elaborar una prueba y aplicarla para dar a conocer sus resultados, eso es demasiado simple para dar cuenta de una práctica tan compleja como es la enseñanza, la educación y la formación" (Tamayo, 2017). Así que la propuesta hecha contribuye a darle un lugar diferente a la evaluación, al hacer del maestro, orientando dicho proceso hacia una evaluación como aprendizaje y para el aprendizaje.

Es un escrito que centra su atención en cómo valorar las competencias ciudadanas pues mucho se ha hecho para evaluar el aspecto cognitivo pero poco en relación a la valoración del papel del sujeto en la acción colectiva, en la relación consigo mismo, con el otro y con el entorno. Por esto, no hay que olvidar que dirigir la atención a nuestro mundo interior de pensamientos y sentimientos es el primer paso para conducirnos bien (Goleman, 2014).

Por otro lado, el estudio al retomar las tic en el campo de la evaluación, introduce un foco vanguardista pero a la vez controvertido, pues en la actualidad no solo son consideradas como una ayuda pedagógica y un contexto de aprendizaje sino también como un campo nocivo y de alto riesgo para los jóvenes. Sin embargo, es claro que lo que se pretende es recurrir en parte a la creatividad para aportar otros contextos a la educación y en especial a la evaluación: "Si bien hemos visto que las tic no necesariamente se traducen en mejores calificaciones, sí postulamos que existen profundas posibilidades de aprendizaje y de estimulación en los sujetos que utilizan estos artefactos de manera exploratoria, social y creativa –ciertamente, ello implica ir bastante más allá de consultar las redes sociales de moda" (Cobo, 2016, p. 58). specto que sin duda no puede dejar por fuera un análisis con los estudiantes sobre la importancia del uso adecuado, en especial de las redes sociales y los aparatos tecnológicos usados como ayudas educativas.

Finalmente, es importante mencionar que estudios como estos, por su contenido académico y didáctico, contribuyen a la producción de saber pedagógico, a la reflexión sobre el ser y el hacer del maestro en el acontecimiento diario de enseñar, de aprender, de convivir en un mundo en constante cambio y adaptación.

Nubia Esperanza González Vizcaino
Colegio Débora Arango Pérez-Red RIE
nubiagonzalezv@yahoo.com.co

Referencias

Cobo, C. (2016) *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento.* Montevideo: Colección Fundación Ceibal/ Debate.

Goleman, D. y Senge, P. M. (2014). Reinicio de una educación para la vida. En D. Goleman (Ed), *Triple Focus* (1ª ed., pp. 20). Bogotá: Nomos Impresores.

Tamayo, A. (2017). Orientación conceptual y metodológica del estudio sobre prácticas de evaluación en las instituciones educativas del Distrito. En L. Niño, L. Cardozo y O. Bejarano, *¿Hacia dónde va la evaluación? Aportes conceptuales para pensar y transformar la evaluación* (1ª ed., pp. 34). Bogotá: IDEP.