

TENDENCIAS CONTEMPORANEAS E INNOVADORAS EN LA EDUCACIÓN

SEMILLERO DIDASTEMPUS

Contenido

INTRODUCCIÓN

APRENDIZAJE COLABORATIVO POR COMPUTADOR

REALIDAD VIRTUAL

LA GAMIFICACIÓN O LUDIFICACIÓN

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

CONCLUSIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍAS

3

4

6

9

11

14

15

INTRODUCCIÓN

Es de comprender que las nuevas alternativas de enseñanza han dado un giro dado el abordaje de tendencias innovadoras en educación, las cuales están enfocadas en brindar una serie de orientaciones y estrategias, que dan la posibilidad a quien las integra de guiar procesos formativos, con el fin de generar espacios de calidad educativa y al mismo tiempo, la posibilidad de construir currículos flexibles e integradores, partiendo de aquellas situaciones que se presentan en los diferentes contextos en los que se ve inmerso el estudiante. De la misma manera, se presenta la oportunidad de establecer procesos significativos, relacionados a las necesidades e intereses de cada uno de los estudiantes en cuestión.

De acuerdo a la concepción propuesta por Pírela, (2007), se considera como un acto fundamental, el cual resalta una serie de aspectos que son indispensables conocer al momento de hablar e implementar una tendencia de enseñanza innovadora: como primer punto se requiere que en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se trabaje en las herramientas tecnológicas, debido a que se está viviendo en la era digital; como segundo punto, para la construcción de un currículo que sea integrador y flexible, es crucial el hecho de conocer a profundidad las características que componen al modelo pedagógico que se desea implementar, ya que de esta forma se hace más sencillo el trabajo de seleccionar o

adecuar las estrategias que se presentan en la actualidad. Por último, las tendencias de enseñanza tienen como finalidad desarrollar y fortalecer en el estudiante habilidades y competencias centradas en el pensamiento analítico y crítico, pero a la vez está ligado al manejo constante de las herramientas tecnológicas. (p.35).

Todas estas observaciones, se relacionan directamente con la educación híbrida, pues es primordial destacar que para la implementación del presente modelo, las tendencias que se proponen a continuación cumplen con los requerimientos ya mencionados, debido a que cada una está entrelazada a la interacción constante con las herramientas tecnológicas y de acuerdo a las características que componen el modelo de educación híbrida, en la cual se da la posibilidad al estudiante de intervenir en los dos espacios como lo es el presencial y el virtual, con el objetivo de favorecer de forma significativa las competencias, saberes y habilidades que se adquieren con el trabajo transversal que se genera entre la estrategia y el modelo pedagógico en cuestión.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se nombran cuatro tendencias contemporáneas e innovadoras que son indispensables al momento de implementar la educación híbrida, resaltando el uso de la tecnología como elemento fundamental para cada una de ellas.

APRENDIZAJE COLABORATIVO POR COMPUTADOR

En la educación actual, prevalecen los entornos educativos los cuales son mediados por las TICS, como se ha mencionado con anterioridad, para nadie es un secreto que el uso e implementación de la tecnológica ha sido un facilitador para los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

*Es por esto que en los procesos de formación actuales se han de tomar en cuenta los nuevos entornos colaborativos mediados por las TIC, los cuales ofrecen una gama de recursos que permiten implementar diversas estrategias y metodologías, orientadas a la formación de este tipo de competencias, tanto en los docentes como en los estudiantes. Estos ambientes de aprendizaje han dado origen a lo que la comunidad científica denomina CSCL (**Computer Supported Collaborative Learning**) Aprendizaje Colaborativo con Soporte del Computador. Cuando hablamos de CSCL nos referimos a un conjunto de actividades en las que dos o más estudiantes interactúan y se comprometen mutuamente para lograr uno o varios objetivos de aprendizaje con el soporte de las TIC. (Vega, 2016 citado por Acosta et al, 2021)*

De esta manera, teniendo en cuenta que en la educación actual es una herramienta necesaria para el desarrollo de este, los docentes utilizan herramientas,

metodologías, y recursos digitales para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje destacando esa relación en conjunto que se da durante el desarrollo de este entorno de aprendizaje virtual cooperativo que no solo contribuye de manera conjunta sino también en el desarrollo personal y social de cada estudiante.

Hecha esta salvedad, “El aprendizaje cooperativo va más allá de aprender cualquier materia. Los alumnos deben adquirir destrezas interpersonales y de trabajo en grupo”. (Lobato 2017 citado por Colcha, 2022), es por ello que durante los procesos de enseñanza y aprendizaje híbridos¹ en donde se involucran de manera conjunta todos los estudiantes, da paso a adquirir habilidades digitales y a demostrarle a los estudiantes que son importantes durante este proceso, mejorando la comunicación, la participación, la toma de decisiones, la organización, el apoyo y la resolución de problemas (Colcha, 2022).

¹ La educación híbrida es una educación mediada por tecnologías digitales y basada en el aprovechamiento de multimodalidades. Es una enseñanza centrada en una combinatoria de modalidades virtuales de aprendizaje, tanto sincrónicas como asincrónica”. (Rama, 2021. P.120)

De la misma manera, durante el desarrollo e implementación del aprendizaje colaborativo desde la perspectiva digital, se desarrollan valores por medio de la integración virtual desde el trabajo cooperativo que a pesar de que se trabaja de manera conjunta en las diversas herramientas digitales, se adquieren valores de forma personal que de una u otra manera también servirán para los demás es decir a nivel social, destacando entre estos la adquisición de;

La empatía, la ayuda mutua, la participación, la solidaridad, la comunicación, la asunción de responsabilidades, favorece la metacognición, la conciencia sobre los propios errores y la autorregulación del aprendizaje”. Y a pesar de sus diferencias también fomentaran de igual manera la interdependencia y la satisfacción de trabajar en equipo (Canarias 2019, citado por Colcha 2022)

Es oportuno mencionar que, durante la implementación de la formación académica actual, esta tendencia de enseñanza permite desde las multimodales desarrollar; habilidades, valores y competencias tecnológicas individuales trabajando desde la cooperatividad, adquiriéndolas estas para la vida. De esta manera, durante las necesidades actuales el aprendizaje cooperativo es una tendencia que se emplea

De manera didáctica en grupos reducidos, normalmente heterogéneos, en el que el alumnado trabaja junto para alcanzar metas comunes, maximizando su propio aprendizaje y el de los demás”. Logrando obtener este tipo de aprendizaje, los estudiantes se desenvolverán no solo de manera individual, sino grupal y para la vida (Johnson 1999 citado por Colcha 2022)



REALIDAD VIRTUAL

Está enfocada netamente a la interacción constante con la tecnología, debido a que su finalidad es brindar experiencias vinculadas a los ambientes virtuales en donde el estudiante tiene la oportunidad de explorar nuevos entornos que son probablemente desconocidos; ahora bien, antes de explicar a profundidad este tema que nos convoca, es preciso decir que para los niños, las niñas y los adolescentes, un factor motivador y de interés en la actualidad está dado a partir del manejo de la tecnología, como aquella herramienta que facilita sus quehaceres y tomado como aquel elemento que es divertido y en el cual se promueve la construcción de habilidades que son necesarias al momento de enfrentarse a situaciones que le proporciona su contexto actual.

Hecha esta salvedad y retomando el tema central frente a la realidad virtual, es indispensable que desde el rol docente se tenga presente la concepción que gira entorno a dichas palabras y como ya se mencionó, es una de las tendencias que está fundamentada en el uso de la tecnología, en la cual se da la simulación de contextos y entornos diversos en los que el estudiante se ve inmerso en su cotidianidad, todo esto se lleva a cabo con la ayuda de herramientas tecnológicas y tal como lo refiere Delfino (2020), la realidad virtual es “Una forma de simulación altamente interactiva y dinámica en la que se puede ingresar a un mundo o entorno generado por computadora, y explorar los objetos tridimensionales (3-

D) dentro de él, mediante los sentidos visuales, auditivos y tacto” (p. 24).

Se debe agregar también que dentro de la realidad virtual se proponen una serie de componentes que son indispensables tener presentes al momento de trabajar dicho tema en el aula; en donde encuentra en primer lugar el comportamiento dirigido, seguido del individuo, la estimulación sensorial artificial y finaliza con la consciencia; cada uno de estos elementos dialogan con la postura de Valle, 2017 (citado por Delfino, 2020) y a continuación, se describirá uno a uno con mayor profundidad.

1. **Comportamiento dirigido:** Es un elemento relacionado con la experiencia del individuo como protagonista de diversas acciones como caminar,

volar, explorar y socializar con los entornos y situaciones que se le pueden presentar en la cotidianidad.

2. **Individuo:** Se refiere a que se le da la oportunidad al estudiante de presentarse de diversas formas dentro del entorno, es decir que puede ser un simple observador o también podría ocupar el papel de cualquier personaje en el ambiente e incluso podría cobrar vida en un animal u objeto.

3. **Estimulación sensorial artificial:** La intención principal de este elemento es estimular los sentidos del tacto, la visión y audición a partir de los diferentes escenarios que se le proponen a los estudiantes con el objetivo de

sentir diversos universos en la experiencia virtual.

4. **Conciencia:** Está ligada a brindar una experiencia al estudiante de forma consciente alrededor del tiempo, el espacio y el entorno que los rodea, de forma alterna entre el mundo real y el virtual, pone en juego los sentidos en relación con el tipo de inmersión en la virtualidad..

Tipos de inmersión

La realidad virtual brinda tres tipos o grados de inmersión, en los cuales el estudiante tiene ciertos niveles de interacción con el contexto que se le está presentando, estos se componen por la semi inmersión la cual está mediada por pantallas con un tamaño amplio en donde le permite al usuario visualizar el entorno mucho más cerca y con mayor claridad, haciendo uso de unos lentes 3D; por otro lado, en la inmersión baja el entorno tridimensional está mediado por el monitor de una computadora, en donde el individuo interactúa a través del teclado o del mouse y por último la alta inmersión está centrada en captar la atención total del estudiante debido a la gran capacidad sonora y por tanto la interacción en la que se ve envuelto el individuo se da mediante los elementos como guantes de datos, controladores del juego o lentes de realidad virtual.

A su vez la tendencia de realidad virtual ofrece una gran variedad de beneficios a los procesos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes sin importar cual sea su nivel académico; para comenzar, le permite al estudiante conocer e intervenir en nuevos escenarios diferentes a los

que está acostumbrado a ver, en segundo lugar permite que el estudiante lleve un ritmo de aprendizaje adecuado a sus necesidades e intereses, de igual forma, propicia un ambiente de aprendizaje innovador, motivador y divertido para cada estudiante, también le da posibilidad de construir sus propios conocimientos basándose principalmente en las experiencias que se le proporciona en cada entorno, así mismo, permite el desarrollo de habilidades y competencias entrelazadas al manejo de las herramientas tecnológicas y por último invita al docente a utilizar las TICS como herramienta de enseñanza.

Partiendo de lo mencionado anteriormente, la educación híbrida al ser un modelo combina de modalidades como la presencial y la virtual, de cierta forma es evidente que se entrelaza de manera directa pues el estudiante se ve envuelto en un contexto de forma presencial y virtual al mismo tiempo; de igual forma, el manejo permanente de las herramientas tecnológicas propicia a que haga parte de las herramientas tecnológicas favorece su implementación en el aula.

LA GAMIFICACIÓN O LUDIFICACIÓN

En las aulas de clase, la ludificación se considera como una tendencia de enseñanza innovadora, ya que permite generar ambientes de aprendizaje diferentes, en los cuales los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con la tecnología como herramienta de aprendizaje, así mismo, los docentes generan estrategias de enseñanza, incluyendo la gamificación como una actividad pedagógica para el desarrollo de diversas habilidades y competencias en los niños y las niñas.

De esta manera, la gamificación involucra también el juego tecnológico. Existen diferentes herramientas y espacios en la web que permiten llevar a cabo actividades innovadoras para la primera infancia. Ahora bien, para entender mejor el tema que nos evoca en esta oportunidad, es necesario abarcar,

El juego (y lo que implica la actividad de jugar) que siempre ha sido, de hecho, un elemento central en el desarrollo físico, cognitivo y social de las personas, especialmente de aquellas de edades tempranas (niños y jóvenes), y por lo tanto ha estado intrínsecamente relacionado con los procesos de enseñanza y aprendizaje que se dan a lo largo de la escolaridad. (BISHOP et al., 2008 citado por Simó y Domènech, 2018, P. 35.).

Se debe agregar que, la tecnología se usa como herramienta de aprendizaje, por lo tanto, trae consigo grandes beneficios que se relacionan a las nuevas oportunidades y personalización de la

enseñanza adaptándose a las necesidades de cada alumno, así mismo, habilidades para la vida adulta en un entorno avanzado tecnológicamente y la educación de estudiantes altamente efectivos y desenvueltos en la sociedad de la información, cabe resaltar que también permite educar desde los intereses en pro del desarrollo integral. (MinTIC, 2021).

De acuerdo a lo anterior, el juego y la tecnología, hacen parte fundamental de la educación en la actualidad, hay que mencionar además, que esta actividad siempre debe tener una intención clara, es decir un objetivo relacionado al aprendizaje del estudiante. Esto mismo sucede con la gamificación, si bien involucra elementos del juego para llevar a cabo las clases de manera innovadora pero siempre con una finalidad establecida, se hace necesario el uso de ejercicios interesantes para los estudiantes, que a su vez los motive y les genere interés por aprender.

Según Gallego et al, (2014) la gamificación se define como “el uso de técnicas, elementos y dinámicas propios del juego en actividades no recreativas si no educativas”. (p.1). Dicho en otras palabras, la gamificación toma elementos dinámicos [recompensa, estatus, logro, competición] y mecánicos [acumulación de puntos, escalado de niveles, desafíos, clasificaciones] de los juegos para mejorar los procesos de aprendizaje de un individuo, teniendo en cuenta, el factor



motivacional y cómo influye en el desarrollo de conocimientos. (Malvido,2019).

Todas estas observaciones, fundamentan la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza, en donde el maestro también juega un papel crucial al momento de gamificar, puesto que, para llevar a cabo este ejercicio se debe contar con una organización, herramientas y espacios adecuados para el buen desarrollo de los procesos de aprendizaje. De acuerdo a Parente, (2016), para gamificar, se debe tener en cuenta; la actividad a realizar, el contexto donde se va emplear, competencias y habilidades que se quieren desarrollar, la gestión, en cuanto al liderazgo y metodología del docente, por último, las técnicas mecánicas y dinámicas que caracterizan a los juegos. Todo esto, para generar un ambiente de aprendizaje activo y una buena ludificación. (pp. 15-18).

Ahora, según Libero, (2019) los objetivos de la gamificación se deben relacionar a una motivación como elemento principal en el desarrollo de las actividades, con miras a una fidelización que sustenta la relación que existe entre los contenidos de enseñanza y el niño, por último, la recompensa que va mucho más allá de una técnica mecánica o dinámica, es decir, el ganar puntos o estatus. La recompensa con la gamificación educativa, generalmente, se relaciona al aprendizaje y el desarrollo de competencias.

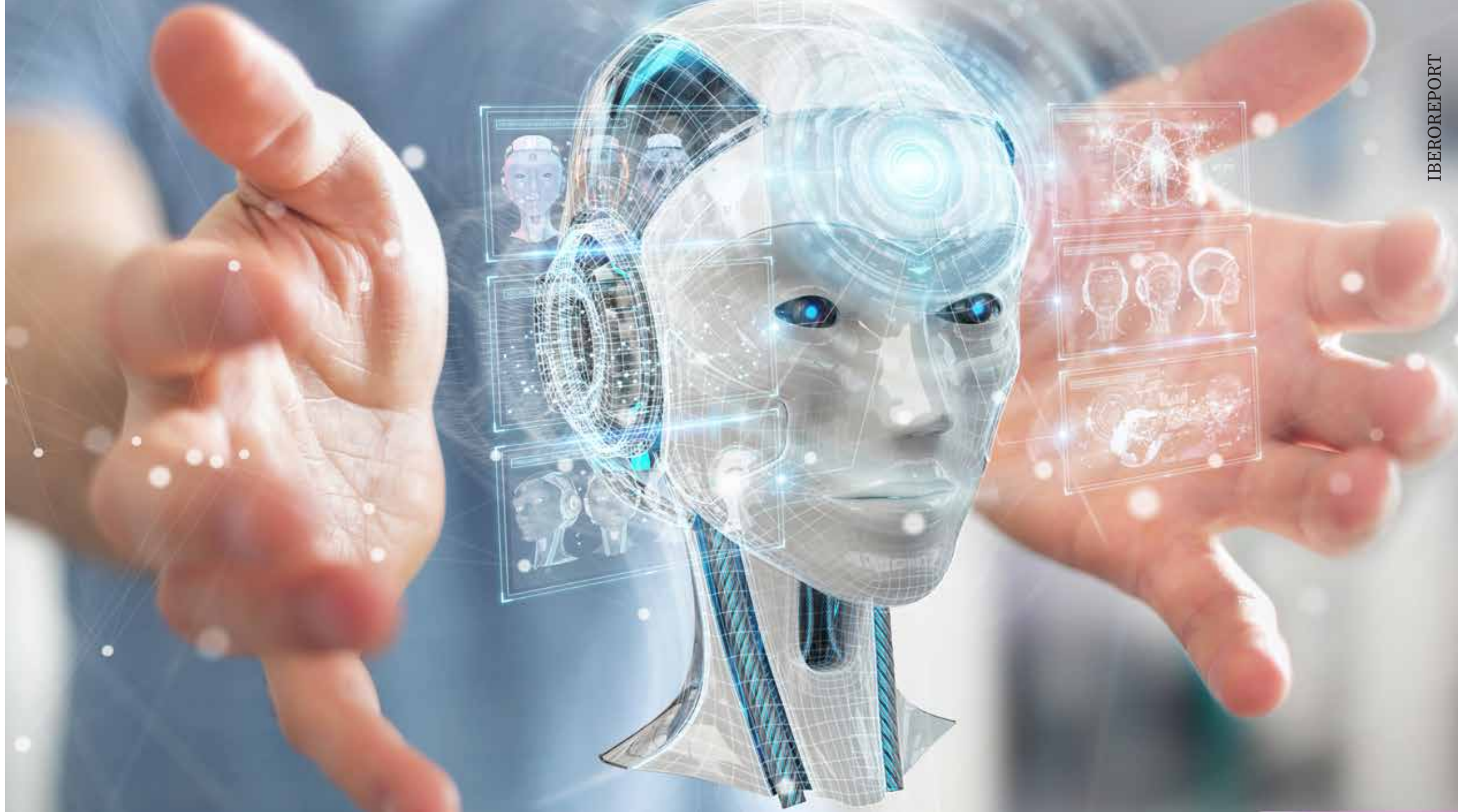
Para finalizar y trayendo a colación la relación entre la gamificación y la tecnología, existen diversas plataformas digitales para el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes, dentro

de estas, se encuentra Minecraf, Cerebriti, Kahoot, Cuadernia, entre otras. Básicamente estos espacios digitales, permiten ludificar de manera sencilla usando los elementos creativos que otorgan las plataformas, puesto que “explotan todos los recursos posibles, combinan tecnologías de la información y comunicación (TIC) y juegos educativos para hacer más interesante y atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje a los alumnos.” (Candel, 2018, p.5)

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El aprendizaje basado en proyecto se enfoca en el paso a paso de la construcción que conlleva una idea de investigación para poder transformarlo en un instrumento amplio y que aporte significativamente tanto en la construcción de aprendizajes de quien

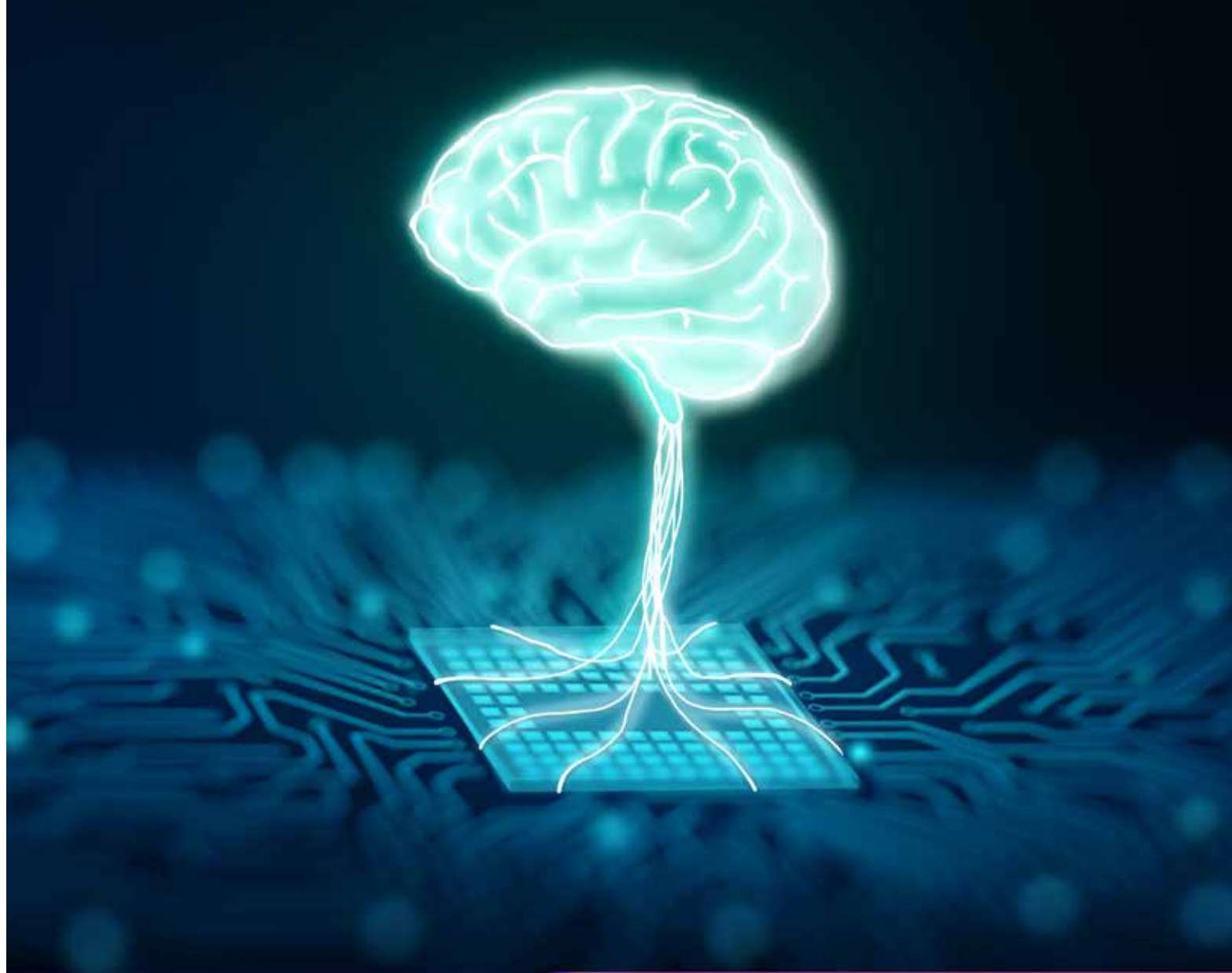
lo elabora como de las personas que les sea de su interés, además de esto, este aprendizaje permite que cuente con una información sustentada a través de la coherencia y cohesión basándose en cierta forma de la parte científica e investigativa.



De esta forma, los proyectos de aprendizaje son aquellas herramientas que permiten planificar y organizar los procesos de enseñanza, siempre basados en los aspectos de interés que se desea estudiar, tanto para aprender como para aplicarlos y evaluarlos. Cada método se da mediante la recopilación de información y relación tecnológica como herramienta que permite interactuar de manera eficaz.

Estos procesos facilitan la interacción de los docentes con los estudiantes, aplicándose no solo en las áreas de estudios comunes ya implementadas, sino además innova en nuevos campos de estudio integrando tanto a la familia como a su comunidad. Aunque no es una práctica nueva, ya que los docentes llevan aplicándola desde hace décadas donde sigue siendo uno de los métodos estructurados y más efectivos, debido a que su objetivo es dar solución o respuesta a las incógnitas del ¿qué? y el ¿cómo?, aprovechando la incertidumbre y los cambios a los que el mundo se debe adaptar, demostrando que este método, es innovador y que el estudiante participa de forma activa en su propio aprendizaje de forma reflexiva, crítica y con autenticidad. Cabe resaltar que gracias a la globalización se integra en la educación el “saber hacer”.

El propósito de la elaboración de proyectos es estimular y dar sentido al proceso de la enseñanza como diálogo y entendimiento en las prácticas, abriendo nuevos horizontes en el área profesional, desarrollando procesos formativos culturales y personales desde la infancia y promoviendo desde la parte cultural y desarrollo personal, ya que el proceso de estudio para proyectos pone como prioridad la metodología subjetiva, es decir, no depende de un mismo proceso, aunque sea para un enfoque en específico,



ya depende de quien la aplica como lo sustenta (Pérez Gómez, 2022) quien considera que este aprendizaje basado en proyectos debe centrarse en el desarrollo de tres capacidades o competencias:

- **La mente científica y artística**, desarrolla la capacidad de utilizar y comunicar de manera disciplinada, crítica y creativa el conocimiento.
- **La mente ética y solidaria**, la cual se trabaja mediante el desarrollo de la capacidad para vivir y convivir en grupos humanos cada vez más heterogéneos, dado que el ser humano es necesariamente un ser social.

- **La mente personal**. Se debe trabajar la capacidad para pensar, vivir y actuar con autonomía, es decir, la construcción del propio proyecto vital. En este sentido, y como explica Pérez Gómez (2022); “la escuela debe ayudar a que cada individuo transite desde su personalidad heredada, a través de la personalidad aprendida, hacia una personalidad elegida” y eso supone aprender y desaprender y poner en juego ideas, argumentos y prejuicios”.

Como lo sustenta el autor es pertinente el desarrollo de esas capacidades que permiten el trabajo en integración de grupos, el ingenio y la autonomía, para la ejecución del buen proceso de aprendi-

zaje aplicándolas en los proyectos, también es importante guiar el proyecto a necesidades reales, pues de esta manera se contribuye a aportar a una situación actual.

Proceso del aprendizaje basado en proyectos

Antes de dar inicio al proyecto es pertinente, establecer el tema en el que los estudiantes, van a trabajar, poner en situación contextualizada, permitiendo que los alumnos sinteticen sus conocimientos previos, ya sea con la ayuda de distintas herramientas tanto informativas como tecnológicas, todo esto con el fin de establecer la planificación, en que los estudiantes se van a centrar.

Después de la planificación del tema a trabajar, es necesario que los estudiantes conozcan aquellos cuestionamientos y saberes que podrán desarrollar posteriormente. Por ese motivo, es requerido el acompañamiento del docente, ya que en este punto los estudiantes deben ya implementar una metodología investigativa que permita forjar las bases de su proceso investigativo.

Por consiguiente, se desarrolla todo lo aprendido a través de la planificación establecida sobre el tema de investigación. En este punto es cuando mediante la prueba y error se desglosan las fortalezas y debilidades del proyecto, de esta manera el tema se va perfilando adquiriendo un horizonte.

En la difusión del proyecto, se debe tener en cuenta la exposición a una audiencia, esto con el fin de incentivar el compromi-

so de los estudiantes, poniendo a prueba el dominio del tema, ya sea aclarando las incógnitas que surgieron durante el desarrollo de la investigación, aportando nuevos conceptos, e interés del tema por otras personas.

Esto claramente es un indicio de la preparación que, mediante un proyecto, se establecen varios procesos que sin estos

CONCLUSIONES

De esta manera se concluye que cada una de estas tendencias aportan de manera significativa al proceso de enseñanza aprendizaje, ya que propician un ambiente seguro y confiable de acuerdo a los intereses y principalmente a las necesidades que presentan los estudiantes dentro y fuera del contexto institucional. Por tal razón, es primordial que en el rol docente se replantee la acción de la enseñanza, entendiendo que los procesos educativos siempre deben estar a la vanguardia de las nuevas perspectivas, miradas e innovaciones que existen alrededor de ella.

Simultáneamente, la innovación educativa se fundamenta en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues es a partir de ello que surgen nuevas estrategias para su desarrollo en los niños y las niñas. Por consiguiente, las cuatro tendencias permiten abordar la innovación desde la tecnología como herramienta principal de enseñanza, teniendo en cuenta que los niños en la actualidad son nativos digitales, dado que están familiarizados con este tipo de herramientas, las cuales

se perdería continuidad y direccionamiento, que no solo se aplica desde la parte académica. A raíz de esto, incentiva a la preparación profesional ya sea de distintas disciplinas como de distintos ámbitos, aunque cambia el tema, el proceso de aprendizaje se amolda al mundo contemporáneo, con sus diferentes complejidades.


responden a sus intereses y motivaciones de conocimiento.

De este modo, implementar las tendencias educativas innovadoras en procesos de enseñanza aprendizajes digitalizados para anticipar y abarcar las diversas estrategias que se adaptan a la enseñanza desde la tecnología, cuya finalidad es responder a las necesidades propias de cada uno de los estudiantes y a su formación académica, implementándolas de manera progresiva para desarrollar competencias digitales y el desarrollo personal y social de los niños y niñas.

En este sentido, las experiencias, saberes y aprendizajes posibilitan el aprendizaje de los niños y las niñas al relacionar el mundo que los rodea con la tecnología. Así como los docentes enriquecen su perfil profesional y quehacer en el aula al aplicar las nuevas tendencias educativas. De esta forma, cada uno de los estudiantes puede ser participe, autónomo, crítico y reflexivo para construir su conocimiento con la guía del docente, desde una perspectiva innovadora de cambio e innovación educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍAS

- Acosta Corporan, R., Hernández Martín, A., & Martín García, A. V. (2021). Satisfacción del profesorado y alumnado con el empleo de Metodologías de Aprendizaje Colaborativo mediada por las TIC: Dos estudios de casos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(2), 79-97
- Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36).
- Colcha Yela, E. P., & Illesca Saavedra, E. A. (2022). Las tecnologías del aprendizaje cooperativo como herramienta didáctica (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).
- Chirinos Delfino, Y. (2020). La Realidad Virtual como mediadora de aprendizajes (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata).
- Gallego-Durán, F. J., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. *Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*.
- Malvido, A. (2019, 30 de julio). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Minitic, (2020). Tic y educación. <https://mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-19513.html>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11, 15.
- Pirela Morillo, J. (2007). Las tendencias educativas del siglo XXI y el currículo de las escuelas de Bibliotecología, Archivología y Ciencia de la Información de México y Venezuela. *Investigación bibliotecológica*, 21(43), 73-105.
- Simó, V. L., & Domènech-Casal, J. (2018). Juegos y gamificación en las clases de ciencia: ¿una oportunidad para hacer mejor clase o para hacer mejor ciencia?. *Revista Eletrônica Ludus Scientiæ*, 2(1).
- Pérez, A. (2022). Ser docente en la complejidad: cualidades humanas y competencias profesionales. <https://eldiariodelaeducacion.com/porotrapoliticaeducativa/2022/03/07/ser-docente-en-la-complejidad-cualidades-humanas-y-competencias-profesionales/>



**Corporación Universitaria Iberoamericana
Facultad de Educación
Licenciatura en Educación infantil
Semillero DIDASTEMPUS**

**Angela Valentina Morales Sierra
Angie Mailliw Aguillón Celis
Leidy Dayana Veloza Forero
Leidy Paola Suarez Buitrago
Andrea Rojas Rojas**