

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Tecnologías digitales en educación, juegos sanos y
gamificación

Dr. Agustín Alberto Martínez Rivera

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

Dr. Agustín Alberto Martínez Rivera.

Universidad Autónoma de Chiriquí. UNACHI. David, República de Panamá

Facultad de Humanidades Coordinación Posgrado y Maestría de Historia.

Correo Electrónico: agustinmartinez14@gmail.com

martinez14agustin@gmail.com

Área Temática: Tic y Educación

Tecnologías digitales en educación, juegos sanos y gamificación.

Resumen

La revolución tecnológica digital está marcando pautas importantes a nivel mundial en los procesos educativos, por lo que la comprensión de esta nueva forma de aprender ha de convertirse en el centro de interés de quienes enseñan; no es fácil implementar el uso de esta nueva herramienta en el nivel superior. Ante este panorama, el discente universitario deberá redimensionar y enriquecer su visión del campo de la historia, como un eje innovador y transformador desde una perspectiva virtual, que contribuirá a conservar la memoria histórica y los recursos de la era digital.

La gamificación está cada vez más presente en el aula pero, ¿Cómo se puede implementar en clases? Con algunas herramientas los alumnos podrán aprender de forma sencilla y lúdica.

En la asignatura de historia, los docentes pueden emplear infografías con las que podrá comprender los momentos históricos más relevantes.

Seleccionamos ejemplos para algunos de los hitos más importantes: imperio Romano, descubrimiento de América, Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial y caída del muro de Berlín. En el aspecto de la historia de Panamá podemos considerar dos períodos importantes, en la época departamental o de unión a Colombia, el hallazgo de la Guerra de los Mil días entre liberales y conservadores, en la época Republicana el conflicto de Coto entre Panamá y Costa Rica, a principios del siglo pasado en Febrero de 1921, que afecto a las Regiones de Chiriquí y Bocas del Toro.

Por el socio drama o dramatización reconstruiré estos eventos memorables de nuestra historia Panameña y Chiricana, por medio de la historia oral o escrita, se recuerdan los hechos del pasado. Los relatos orales nos ofrecen una gran riqueza y luego de la

dramatización de los mismos implementaré varios juegos sanos, que serán practicados e interpretados por los estudiantes y con los cuales se grabará un video.

Palabras Claves: Selección, diseño, recursos digitales, juegos sanos.

Foro Iberoamericano de Docentes 6. 7. 8 Diciembre de 2018

Dr. Agustín Alberto Martínez Rivera.

Estrategias digitales en educación superior, juegos sanos y gamificación.

Resumen

La revolución tecnológica digital está marcando pautas importantes a nivel mundial en los procesos educativos, por lo que la comprensión de esta nueva forma de aprender ha de convertirse en el centro de interés de quienes enseñan; no es fácil implementar el uso de esta nueva herramienta en el nivel superior. Ante este panorama, el docente universitario deberá redimensionar y enriquecer su visión del campo de la historia, como un eje innovador y transformador desde una perspectiva virtual, que contribuirá a conservar la memoria histórica y los recursos de la era digital.

La gamificación está cada vez más presente en el aula pero, ¿Cómo se puede implementar en clases? Con algunas herramientas los alumnos podrán aprender de forma sencilla y lúdica.

En la asignatura de historia, los docentes pueden emplear infografías con las que podrá comprender los momentos históricos más relevantes.

Seleccionamos ejemplos para algunos de los hitos más importantes: imperio Romano, descubrimiento de América, Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial y caída del muro de Berlín. En el aspecto de la historia de Panamá podemos considerar dos períodos importantes, en la época departamental o de unión a Colombia, el hallazgo de la Guerra de los Mil días entre liberales y conservadores, en la época Republicana el conflicto de Coto entre Panamá y Costa Rica, a principios del siglo pasado en Febrero de 1921, que afectó a las Regiones de Chiriquí y Bocas del Toro.

Por el sociodrama o dramatización reconstruiré estos eventos memorables de nuestra historia Panameña y Chiricana, por medio de la historia oral o escrita, se recuerdan los hechos del pasado. Los relatos orales nos ofrecen una gran riqueza y luego de la dramatización de los mismos implementaré varios juegos sanos, que serán practicados e interpretados por los estudiantes y con los cuales se grabará un video.

Palabras Claves: Selección diseño

Contexto de la intervención

Es en este contexto donde se enmarca la presente investigación, abocada a la selección, integración y sistematización de los recursos digitales más convenientes, eficaces y provechosos para los estudiantes de la carrera de Historia, y de donde se desprende su objetivo el aprendizaje del diseño, producción, puesta en práctica y promoción de proyectos históricos en plataformas (entornos, portales) digitales, a fin de divulgar el conocimiento histórico-cultural de nuestros pueblos.

Descripción de la Intervención

Esta investigación fue llevada adelante con los estudiantes del curso Hist 113 Historia de Panamá de la Facultad de Economía de la Universidad Autónoma de Chiriquí UNACHI, de la carrera de Licenciatura en Economía II año sección matutina.

Según el planeamiento del curso en este primer semestre de 2018 de la Historia Republicana de Panamá hemos incluido el tema histórico sobre el conflicto de Coto que ocurrió en febrero de 1921 en la provincia de Chiriquí, limítrofe con Costa Rica de la República de Panamá

También se analiza la Guerra de los Mil días en la época departamental o de unión a Colombia de 1899-1902, entre liberales y Conservadores que afectó el Istmo de Panamá y particularmente la Provincia de Chiriquí.

Metodología empleada

La metodología empleada con las técnicas y estrategias correspondientes, incluye la consulta en portales virtuales especializados, el uso de apps, conferencias, simulaciones, páginas web, tutoriales, laboratorios virtuales, videos grabados con entrevistas orales acerca de temas y de lugares históricos significativos, así como el inicio de una galería virtual de historia de Panamá, con imágenes, fotografías, cuadros y documentos de diferentes épocas de nuestro País.

Estrategias de enseñanzas

Presentación de videos, sobre el conflicto de Coto, donde se analizan las dos versiones sobre el mismo de la parte Panameña y Costarricense.

Discutir con los estudiantes las dos versiones sobre el mencionado conflicto.

Presentar en PowerPoint respectivo análisis sobre el conflicto de Coto presentando foto del Ejército Costarricense y Panameño que participaron en los hechos.

Presentación de obras sobre el tema y periódicos que tratan sobre el mismo.

Realizar entrevistas orales a familiares cuyos abuelos participaron en el mencionado conflicto.

Visitar el lugar donde se significo la batalla de Coto en Pueblo Nuevo Coto que pertenecía al Cantón de Alanje provincia de Chiriquí en Febrero de 1921.

Realizar un Socio drama o dramatización del mencionado conflicto bélico entre ambos países.

Grabar un video con participación de los estudiantes sobre la guerra de los mil días y el conflicto de Coto.

Aplicación de la intervención

Avance de la Investigación: Para aplicar el avance de la intervención y la aplicación de la misma a fines del mes de junio del presente año, se visitará el lugar donde se escenificó el conflicto de la Batalla de Coto, a partir del 21 de Febrero de **1921**. Se transportará en el bus de la **UNACHI**, el jueves 21 de Junio hasta la frontera de Paso Canoas y de allí de la frontera un bus de la **UCR**, recinto de Golfito transportará a los estudiantes del segundo año de economía y primer año de música hasta Pueblo Nuevo Coto para que nuestros estudiantes conozcan el escenario donde tuvo lugar el conflicto y los dos monumentos que existen en ese poblado y visiten las márgenes del río Coto, por donde bajaron las tres lanchas Ticas que fueron atacadas por los Panameños. Además visitarán el Campus Universitario de la **UNA**. Denominada Coto y el recinto de la **UCR** en Golfito.

Se grabará un video de esta Gira Académica, para luego interpretar el Sociodrama o dramatización de los hechos acaecidos en febrero de **1921**.

Resultados Obtenidos

Los resultados esperados una vez concluyan la investigación y se dé a conocer el informe correspondiente, deberán traducirse en cursos intensivos para profesores que le permitan incorporar diversas herramientas a su práctica docente cotidiana; así como cursos introductorios para los estudiantes, para familiarizarlos progresivamente con el aprendizaje y la práctica apoyados en entornos mediados por la tecnología digital.

Referencias Bibliográficas

Cuestas Gómez Carlos

Peñalba Castro Eduardo

Estrategias docentes con tecnologías

Guía Práctica

Pearson Educación

México 1ª Edición 2012

Vásquez Cano Esteban

Dispositivos digitales móviles en Educación

Ediciones Narcea S.A.

Madrid, España 2015

Martínez Sandra, la Fortera Edgardo

Martinet Roxana

Proyectos Tecnológicos en el aula

Estrategias Didáctica

Ediciones Homo Sapiens segunda edición

Rosario Santa Fe Argentina 2015

Rodríguez Ileana José Luis

El Aprendizaje Virtual

Enseña y Aprende en la era digital

Ediciones Homo Sapiens

Rosario Santa Fe Argentina 2015

Rosales Rodríguez Amán

Filosofía de la Tecnología

Acción Humana y Contingencia histórica

Ediciones San Pablo. Bogotá. Colombia 2015.