



# Apoyo de las plataformas TIC como complemento para el desarrollo de la asignatura de diseño vial

## Support of ICT Plataforms as a Complement to the Development of Road Design Subject

 Sandra M. Cote Vargas;  Bleidy N. Jiménez Romero;  María N. Riaño Faura

sandra.cote@gmail.com; bleidy.jimenez@correo.uis.edu.co; maria.riano@correo.uis.edu.co

Universidad Industrial de Santander



**Palabras clave:** gamificación; guía; estudiantes; plataforma.

**Keywords:** gamification; guide; students; platform.

**Introducción:** se ha demostrado que gamificar el aula ayuda a mejorar no solo el rendimiento académico por parte del estudiante, sino también a desarrollar de manera ágil su pensamiento crítico, su capacidad de toma de decisiones y resolución de problemas. En el siguiente artículo se evidencia la recopilación de información bibliográfica acerca de la gamificación, así como también se presenta parte de la metodología de la investigación que ayudó a la selección de la plataforma a implementar en la asignatura de “Diseño Vial”: sus ventajas y desventajas, los requisitos a cumplir, reseñas de la gamificación en otros campos y finalmente los factores que se tuvieron en cuenta para el desarrollo y ejecución de una guía que permitió su implementación.

**Metodología:** 1. Investigación de las bases TIC y búsqueda bibliográfica: En esta etapa se realizó la recopilación bibliográfica conceptual a cerca de las tecnologías TIC, el reconocimiento de las herramientas y la indagación a cerca del concepto de gamificación. Esta recopilación bibliográfica viene de una investigación realizada en diferentes fuentes de internet y archivos encontrados en el mismo. 2.Reconocimiento de las herramientas: Se revisaron las principales plataformas G-SUITE (Google Workspace), OFFICE 365, CLASSCRAFT, MOODLE. 3. Selección de la herramienta: CLASSCRAFT. 4. Desarrollo de la Herramienta.

**Resultados:** lo primero que se hizo fue la implementación de la plataforma en la asignatura “Diseño vial”, se revisó material de clase, después se llevó a cabo la puesta en marcha de la utilización de la plataforma por parte de estudiantes de ingeniería civil de la Universidad Industrial de Santander, la finalidad de esto era saber el nivel de aceptación de la plataforma, el nivel de operación (entre fácil, medio fácil y difícil) dado por parte de estos y visualizar qué tan viable es que la universidad pueda implementar esta plataforma como una de sus herramientas de aprendizaje TIC. Para llevar a cabo esta puesta en marcha, se hizo uso de herramientas como encuestas de operación y de evaluación y aceptación en Google forms de las guías de implementación, las cuales eran uno de los objetivos del proyecto y también se realizaron dos vídeos explicativos en donde se mostró el funcionamiento de la plataforma directamente desde la página web, todo este material fue compartido con los estudiantes para facilitar su proceso de registro y de introducción a través de la plataforma.



**Conclusiones y recomendaciones:** según los artículos encontrados, el uso de plataformas gamificadas mejora considerablemente las habilidades como el pensamiento crítico, comunicación, desarrollo personal, entre otras y contribuye a la mejora del rendimiento académico y desarrollo de las técnicas de aprendizaje de los estudiantes. La interfaz de plataforma define el interés del estudiante, pues de acuerdo con la personalización del aula ocurre que, si la plataforma visualmente no es llamativa, el interés y compromiso del estudiante va a ser mínimo; y en caso contrario si las herramientas de la plataforma son gamificadas, el interés aumentará de forma exponencial hasta lograr un verdadero afianzamiento con ella.

**Resumen gráfico:**

