



Título: Implementación de estrategias metacognitivas con herramientas de gamificación. Una experiencia en el campo del desarrollo humano en el Bachillerato a Distancia de la UAEMéx

Autoras:

Dra. en A. Mayra Ivonne Guadarrama Cárdenas

mguadarrama@uaemex.mx

Universidad Autónoma del Estado de México

Lic. en Ped. María Guadalupe Mendoza Ruíz

mgmendoza@uaemex.mx

Universidad Autónoma del Estado de México

Recepción: 7 de octubre de 2022

Aceptación: 14 de noviembre de 2022

Publicación: 15 de enero de 2023

Resumen

En la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano del Bachillerato a Distancia (BUAD) de la Universidad Autónoma del Estado de México, los estudiantes deben reflexionar a partir de su propia personalidad y experiencia, para elaborar como resultado un Proyecto de Vida; dinámica que suele ser muy tediosa y poco atractiva. En virtud de ello la presente experiencia académica tuvo como objetivo: Implementar estrategias metacognitivas con herramientas de gamificación para favorecer la elaboración del proyecto de vida en estudiantes del BUAD. La experiencia se llevó a cabo con una muestra de 20 alumnos de segundo trimestre, utilizando el método de estudio de caso y la técnica de análisis de proyecto de vida de los estudiantes en la mencionada asignatura.

Los resultados permitieron identificar que las estrategias metacognitivas implementadas se reforzaron a través de la utilización de recursos como: objetos de aprendizaje y ejercicios de gamificación, los cuales fueron un factor de motivación que permitieron a



los estudiantes abordar los contenidos en tiempo y forma, además de responder correctamente a cada uno de ellos, pues el otorgamiento de Insights (elogios), les permitió alcanzar un estadio de competencia positiva y una participación activa en su proceso de aprendizaje.

Palabras claves: Estrategias metacognitivas, proyecto de vida, desarrollo humano y gamificación.

Title: Implementation of metacognitive strategies with gamification tools. An experience in the field of human development in the Distance education high school of the UAÉmex

Abstract

In the Human Potential Development subject of the Distance education high school of the Autonomous University of the State of Mexico, students must reflect on their own personality and experience, to develop a Life Project as a result; dynamic that is usually very tedious and unattractive. By virtue of this, the present academic experience had as objective: Implement metacognitive strategies with gamification tools to favor the elaboration of the life project in Distance education high school students. The experience was carried out with a sample of 20 students of second quarter, using the case study method and the technique of analysis of the student's life project, in the afore mentioned course.

The results allowed us to identify that the implemented metacognitive strategies were reinforced using resources such as: learning objects and gamification exercises, which were a motivating factor that allowed students to address the contents in a timely manner, in addition to responding correctly to each of them, since the granting of Insights (praise) allowed them to reach a stage of positive competence and active participation in their learning process.

Key words: Metacognitive strategies, life project, human development and gamification.

Introducción

La presente experiencia educativa refiere al tema de estrategias de metacognición con apoyo de recursos de gamificación, pues en ejercicios de impartición anteriores las dinámicas que se utilizaban eran complicadas para algunos estudiantes (leer y plasmar un producto a partir de su idiosincrasia); es por ello que se busca establecer un proceso de aprendizaje más creativo e interactivo y con el propósito de hacer atractivos los contenidos de las temáticas a abordar de la asignatura del Desarrollo del Potencial Humano, se buscó incorporar algunas herramientas de gamificación.

Flavell (1979, citado en Correa, Castro y Lira, 2002) concibió a la metacognición como el nivel más elevado de actividad mental, que controla a los otros niveles, denominándola como la “cognición acerca de la cognición” (p.104). El desarrollo de las habilidades metacognitivas desempeña un papel importante en las diversas actividades cognoscitivas como son: formas de autocontrol, solución de problemas, recepción, atención, comprensión lectora y persuasión oral.

Existe una estrecha relación entre cognición y metacognición. La cognición se entiende como el funcionamiento intelectual de la mente, a través de procesos como recordar, procesar información, la atención y la percepción (Correa, Castro y Lira, 2002); mientras que la metacognición es “el conocimiento y la regulación de los propios procesos cognitivos al realizar una actividad determinada” (Álvarez y Bisquerra, 1996, citados en Correa, Castro y Lira, 2002, p.58).

Desde el enfoque metacognitivo, es necesario entender que los docentes y los estudiantes deben prevalecer en el aprendizaje del procesamiento de la información. Bernays (2008) indica que “el lenguaje del procesamiento de la información; es el almacenamiento, el manejo, y la transformación de información” (p.11). Cuando se realizan estrategias interactivas y motivadoras en los entornos virtuales de aprendizaje, los alumnos pueden procesar la información sin dificultad, lo cual les permite formar su propio aprendizaje y así constituir un aporte significativo y duradero del conocimiento, de esa manera podrán extrapolar a nuevas situaciones.

Hoy en día es de suma importancia que en el ámbito educativo se incorporen, de forma obligatoria a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ya que resultan un recurso tecnológico necesario para la impartición de las asignaturas, pues éstas permiten fortalecer las habilidades pedagógicas; así como la innovación en las estrategias de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes propiciando un ambiente virtual interactivo y buscar con ello dinamizar la comprensión metacognitiva de los contenidos.

De esta manera las herramientas virtuales permiten generar comunidades de aprendizaje, esto a consecuencia de que el alumno se incorpora a un proceso de socialización que lo convierte en un agente activo de una sociedad virtual. Es así como el docente debe aprovechar para hacer la incorporación de las herramientas de la web 3.0 (redes sociales colaborativas) y con ello potenciar el aprender, aprender a hacer y aprender a ser.

Dicha experiencia educativa comienza con un contexto general acerca del Bachillerato Universitario a Distancia, donde se mencionan datos relevantes sobre su creación, duración, la manera en que se encuentra conformado el plan de estudios y finalmente se mencionan las figuras que integran el BUAD.

Posteriormente se encuentran los fundamentos teóricos acerca las estrategias metacognitivas en el campo del desarrollo humano, siendo una herramienta para que los estudiantes tengan una mayor claridad en su proyecto de vida. De igual forma, se presenta un apartado metodológico en el que se hace mención a la importancia que tiene la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano como herramienta metacognitiva en el uso de aplicaciones educativas. Finalmente se presentan los resultados, a través de los comentarios obtenidos al final del curso, y se retoma el impacto que causaron las actividades propuestas en los estudiantes.

El surgimiento de la Dirección General de Educación Continua y a Distancia (DGE CYD), tuvo lugar en el año 2004 y fue en ella donde por primera vez se desarrollaron e

instrumentaron los programas en modalidad a distancia para el Nivel Medio Superior, Superior y Estudios Avanzados.

Posteriormente en el año 2005 se crea el Bachillerato Universitario en su Modalidad a Distancia (BUMAD), el cual surge como una respuesta de la Universidad ante la necesidad de diversificar su oferta y ampliar su cobertura. Después de siete generaciones de egreso, fue en el 2007 cuando presenta su primera adecuación curricular, según el Currículo de Bachillerato Universitario 2003, más tarde se propone establecer el acuerdo secretarial 445 en el cual se pretende eliminar del acrónimo lo referente al termino modalidad y renombrándolo Bachillerato Universitario a Distancia (UAEM, 2012).

El Bachillerato Universitario a Distancia (BUAD), tiene una duración total de 2 años divididos en ocho periodos trimestrales, en los cuales deben cursarse las 33 asignaturas que integran el plan de estudios y además de cubrir un total de 238 créditos.

El plan de estudios del BUAD, establece que las 33 asignaturas que se deben cursar, están distribuidas en las cinco dimensiones: critico intelectual, científico y tecnológico, social y para la vida, comunicativa y humanista; además de contar con seis campos de formación: matemáticas, ciencias de la naturaleza, ciencias sociales y humanidades, lenguaje y comunicación, desarrollo humano y/o integración multidisciplinaria. (Véase figura 1.)

Es importante mencionar que el estudiante cursa cuatro asignaturas por trimestre, más un módulo de inglés que se lleva durante los primeros seis trimestres.

Figura 1

Plan de estudios del Bachillerato Universitario a Distancia (BUAD)

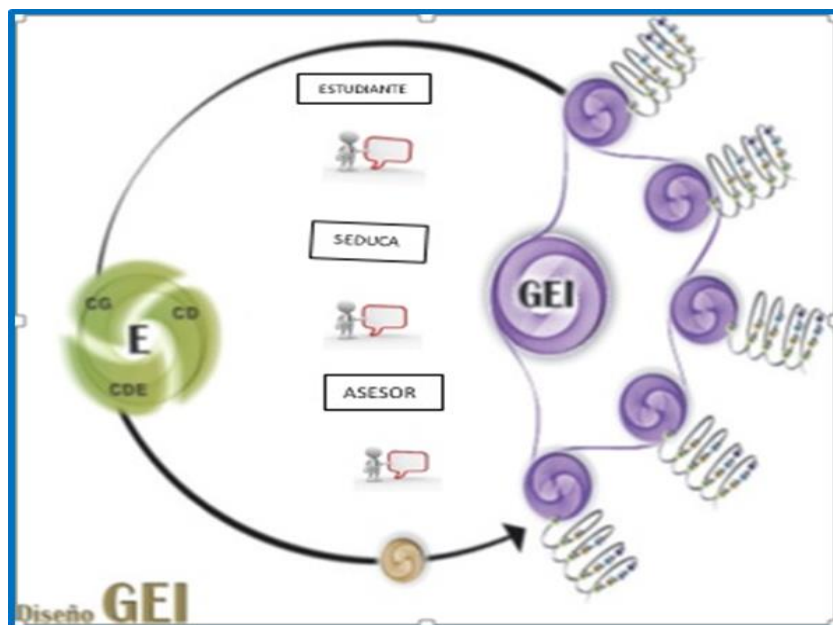
Dimensiones	Campos de formación	Ejes Integradores							
		Aprende a aprender	Se reconoce así mismo	Reconoce el entorno y los procesos sociales	Comprende cómo se genera ciencia y su impacto	Amplia la comprensión de la realidad a partir de evidencia científica	Explica la realidad desde una visión interdisciplinaria	Actúa en la sociedad para favorecer el desarrollo sustentable	Promueve sinergias para la innovación
		Introductoria		Básica					
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Crítico intelectual	MATEMÁTICAS	Lenguaje matemático y álgebra	Álgebra	Álgebra y trigonometría I	Álgebra y trigonometría II	Geometría analítica	Calculus diferencial e integral		
Científico y tecnológico	CIENCIAS DE LA NATURALEZA		Hombre y salud	Química y entorno	Química y vida diaria	Biología	Geografía y responsabilidad social Física básica	Física general	
Social y para la vida	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES			Historia universal Filosofía de la ciencia	Historia de México Ética y sociedad	Formación ciudadana	Métodos cuantitativos para la investigación	Métodos cualitativos para la investigación	México ante el contexto internacional
Comunicativa	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Estrategias lingüísticas para el estudio Competencias TIC para el aprendizaje	Lectura y redacción			Literatura contemporánea		Arte y cultura en el mundo	Arte y cultura en México
Humanística	DESARROLLO HUMANO	Estrategias para el aprendizaje independiente	Desarrollo del potencial humano						Plan de vida y carrera
	INTEGRACIÓN MULTIDISCIPLINARIA							Cultura emprendedora	Diversidad y multiculturalidad
	complementarias								
	Competencia genérica								
		CRITICIDAD		REFLEXIVIDAD		COLABORACIÓN		AUTONOMÍA	
								CIENCIAS EXPERIMENTALES	

Fuente: Universidad Autónoma del Estado de México, (2012)

Una vez que se han conocido aspectos generales de cómo está conformado el plan de estudios del BUAD es importante recordar que el BUAD, se encuentra integrado por distintas figuras que intervienen en el proceso educativo, sin embargo, las figuras que destacan más debido a que son las que intervienen de manera directa en el proceso educativo son: el asesor disciplinar, el estudiante, la plataforma SEDUCA y las GEI, como medio para llegar a los objetivos propuestos en el programa. (Véase figura 2.)

Figura 2

Relación asesor-alumno y contenidos



Fuente: Adaptación de la Gaceta Universitaria, (2012)

El Bachillerato Universitario a Distancia de la UAEM (2012) implementó el principio de organización al proceso educativo, el cual está integrado por contenidos, estrategias, actividades de aprendizaje y recursos didáctico-tecnológicos para una asignatura en un material educativo digital denominado Guía de Estudio Independiente GEI (UAEM, 2012).

Las GEI son un conjunto de elementos que favorecen el estudio independiente y el logro de un aprendizaje significativo, teniendo como propósito ser un instrumento que guíe y facilite el aprendizaje a través de la comprensión y aplicación de los conocimientos (UAEM, 2012).

Es importante mencionar que para el logro de los distintos conocimientos propuestos en el programa será necesaria la implementación de diferentes estrategias, dentro de las GEI existe una gran variedad de estrategias, sin embargo, cada una de estas tienen funciones diferentes, de acuerdo al conocimiento y/o habilidad que se pretenda alcanzar. Dentro de las GEI, se observa que existe una secuencia didáctica la cual es definida como, *“el conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de objetivos educativos”* (UAEM, 2012). Estas son desarrolladas en tres momentos, tales como: apertura, la cual es considerada como una fase exploratoria y

recuperación de experiencias previas para el alumno; el desarrollo es la fase que se orienta al manejo y/o comprensión del contenido, finalmente el cierre es la fase que permite la aplicación y evaluación de los contenidos.

Por lo anterior, la presente experiencia académica, tuvo como objetivo implementar estrategias metacognitivas con herramientas de gamificación para favorecer la elaboración del proyecto de vida en estudiantes del Bachillerato Universitario a Distancia (BUAD) de la Universidad Autónoma del Estado de México, misma que permitió dar movilidad al proceso de enseñanza propiciando a los estudiantes a ser agentes activos, para la entrega de los productos solicitados que conforman al final su proyecto de vida.

Desarrollo

Fundamentos teóricos

Según García, Martín, Luque y Santamaría (1995) algunos de los marcos teóricos que fundamentan la metacognición son las teorías de Vygotsky y de Piaget. De principio podemos señalar como premisa que: “La mente humana vendría a ser un proceso de conceptualización; como un sistema complejo de procesos interactuantes que genera, codifica, transforma y manipula cualquier otra información de diversos tipos” (Flavell, 2000, citado en Soto, 2020 p.16).

Por otro lado, el análisis de los procesos de aprendizaje conlleva a la reflexión y la toma de decisiones, lo que permite encaminar las acciones de los estudiantes de manera constante en la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano en donde a partir del esfuerzo reflexivo se dirige a través de las diferentes estrategias para poner en claro las formas con las cuales los estudiantes independientemente de las condiciones económicas, sociales, políticas o culturales, puedan definir su conocimiento.

Fournier y Gonzales (2001) señalan que con el fin de auto conocerse a partir de su origen y trayectoria, los alumnos identifican las fortalezas y limitaciones para la toma de decisiones en su proyecto de vida que oriente o encamine para visualizar el balance de optar por proseguir con sus estudios.

Lo anterior solo se logra si se establecen los conocimientos necesarios que den pauta a la reflexión y que encaminen así a la metacognición, es decir a interiorizar la forma de cómo y qué se ha aprendido y que la metacognición sea una herramienta más para la toma de decisiones conscientes en los estudiantes; por esto es importante enfatizar en las estrategias de aprendizaje metacognitivas que han sido utilizadas para esta experiencia y que en una secuencia didáctica inciden de alguna forma en los estudiantes para que decidan continuar estudiando y la deserción escolar no sea una opción (Flave, 1979, citado en Soto, 2020).

Azinian (2009), expresa que:

Las TIC proporcionan herramientas, materiales y entornos en las cuales se producen interacciones humanas generando un entorno de aprendizaje ideal ya que permite aprender haciendo, recibir retroalimentación, visualizar conceptos complejos mediante la modelización y simulación, construir conocimiento y comprensión, pues el uso de las TIC genera información formal plasmada en productos tales como documentos, animaciones o simulaciones y, como consecuencia del uso de las TIC se implementan modos de trabajo, mensajes intercambiados con los compañeros, etc. (Información informal). El potencial de las tecnologías se aprovecha combinando la información formal con la informal, es decir, que los productos puedan ser usados para comunicar ideas y compartir experiencias.

Otras investigaciones señalan que los programas interactivos deben integrar el funcionamiento cognitivo humano, para que cada persona pueda recibir la información a su ritmo y estilo de aprendizaje, permitiéndole con ello resolver con éxito la tarea de un modo propio (Ríos, 1991).

Waldegg (2002) y Jonassen (2000) indican que las tecnologías sirven de herramientas para la construcción del conocimiento, de esta forma los estudiantes aprenden con las computadoras y no precisamente de éstas; ya que cuando los alumnos las utilizan para representar su conocimiento, forzosamente involucran el pensamiento crítico en



referencia al contenido temático que están abordando, situación que requiere que los estudiantes piensen de manera distinta de lo que saben.

Una vez reconociendo los tipos de herramientas y en particular de este ejercicio de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano, se puntualiza que la plataforma institucional SEDUCA proporciona la mayoría de las herramientas que generan la interacción entre estudiantes y estudiantes, así como entre estudiantes y asesor: Chat, Clase virtual, Wiki y Pizarra digital; entre otras. Mientras que las que proporcionan la interactividad para el logro del ejercicio metacognitivo son sugeridas en su mayoría por los docentes y algunas veces también son utilizadas por iniciativa propia de los estudiantes, entre los que destacan:

- Objetos de Aprendizaje
- Aplicaciones para el desarrollo de mapas mentales y conceptuales e infografías
- Aplicaciones para la creación de videos y blogs
- Bancos de Imágenes: Pixeles, PixaBay, Stockphoto.

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) proporcionan estímulos y apoyo para el proceso de aprendizaje y facilitan la adquisición de conocimientos sobre un tema en específico, estrategias para la resolución de problemas, conocimientos metacognitivos y habilidades de auto regulación, mientras que la gamificación podemos describirla como un proceso de pensamiento de juego que incorpora mecanismos para atraer a los estudiantes, haciéndolos resolver el problema, con el propósito de influir en el comportamiento e incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Zichermann y Cunningham, 2011).

Además de los recursos interactivos y de interacción se remite a los estudiantes a dos acciones que con llevan un proceso de gamificación los cuales se señalan a continuación:

- a) Resolución de Objetos de Aprendizaje (OA)

- b) Entrega en tiempo y forma de ejercicios para la obtención de Insignias durante las sesiones virtuales en la Plataforma de Microsoft TEAMS.

Metodología (procedimiento)

Como ya se mencionó, para la exposición de esta experiencia, nos enfocamos en el análisis de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano dentro del plan de estudios del BUAD, con el aprovechamiento de diversas herramientas y aplicaciones para el desarrollo de las estrategias metacognitivas propuestas en la GEI. Dicha asignatura es impartida en el 2do. trimestre del BUAD, ubicada en la “dimensión humanista”, la cual consiste en: lograr un aprendizaje que propicie la reflexión crítica-indagatoria y que el alumno además de saber ser, saber hacer, aprender a aprender, aprender a pensar y aprender a convivir, reconozca su propia realidad a través de los hechos, como de la toma de decisiones, permitiéndole así la construcción de su proyecto de vida (UAEM, 2012). Por otra parte, pertenece al campo de formación “desarrollo humano”, el cual pretende que el estudiante analice acerca de sus principales fortalezas y debilidades, enfatizando en el desarrollo las tres esferas de acción: mental, física y emocional (UAEM, 2012).

Esta experiencia se llevó a cabo con una muestra de 20 estudiantes de segundo trimestre del Bachillerato a Distancia de la UAEMex, utilizando el método de estudio de caso (único, global, transformador) y la técnica de análisis de proyecto de vida de los estudiantes, la cual fue dirigida por una docente de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano, quien abordó e incorporó las estrategias de aprendizaje metacognitivas para lograr que los estudiantes se sintieran motivados y convencidos de continuar sus estudios, debido a que éstas les darán las herramientas necesarias para la construcción de nuevas metas, claridad y precisión en sus decisiones, permitiéndole así trazar un plan de vida, a través de un ejercicio metacognitivo fundamentalmente.

El plan de vida es el producto final de la asignatura y el más importante, debido a que es un elemento clave que le permitirá al alumno una toma de decisiones acerca de sus metas a corto, mediano y largo plazo de su vida escolar. En octavo trimestre el alumno



tendrá que recuperar lo aprendido para elaborar un proyecto de vida como producto final de la asignatura Plan de vida y carrera, ubicada en la misma dimensión y campo de formación que la asignatura Desarrollo del potencial humano.

Esta última parte de un programa que integra un propósito general, el cual consiste en que el alumno descubra en sí mismo las dimensiones afectiva, cognitiva y metacognitiva, a partir de la identificación de sus fortalezas y debilidades, ubicando los factores que potencian su formación permanente para proyectarse en las diferentes esferas de su vida, que lo conduzcan a aprender a ser, aprender a convivir, así como aprender a aprender en y durante toda la vida. Está conformada por cuatro módulos y éstos a su vez tienen un propósito.

Módulo 1. Conociéndome para iniciar mi plan de vida

En este primer módulo el profesor logrará que el alumno retome aspectos personales como su identidad y personalidad, autoestima y valores, dichos elementos le ayudarán a la construcción de un proyecto de vida; por lo tanto, el propósito de este módulo es que el alumno:

Reafirma que es un ser en permanente evolución, a partir de un proceso de autoconocimiento que le permite explorar “quién ha sido”, “quién es en este momento” y “en quién se quiere convertir”, responsabilizándose del papel protagónico que tiene en su vida como un ser proactivo, propositivo, auto motivado y auto determinado.

Módulo 2. Aprendo de mi relación con otros

Es importante que a partir del autoconocimiento que el alumno ha logrado de sí mismo, sea capaz de identificar características específicas como hábitos y actitudes, debido a que éstas, le ayudarán a comprender la importancia de la comunicación con el mismo y los demás de manera asertiva, ayudándole a tomar decisiones que le permitirán construir metas a corto, mediano y largo plazo; por todo esto el propósito para el módulo es que el alumno:



Comprende como sus habilidades de comunicación, expresión de emociones y trabajo colaborativo contribuyen a plantear sus metas a corto, mediano y largo plazo, encaminadas a lograr su desarrollo personal.

Módulo 3. Preparando el camino para el logro de mis metas

Una vez que se han formulado aquellas metas que se quiere lograr, es importante que se comience a pensar en aquellas estrategias que le permitan lograr sus metas, por todo ello el propósito del tercer módulo es que el alumno:

Comprende como procrastinar es un impedimento para la perseverancia, limita el logro de metas, identifica maneras de resolver el conflicto problemas cotidianos, con tolerancia y en reconocimiento de sus talentos para el bien personal y común.

Módulo 4. Mi desarrollo personal y mi proyecto de vida.

En este último módulo el alumno tendrá una visión clara acerca de los recursos necesarios para el logro de metas propuestas en el proyecto de vida por lo cual, el propósito del módulo será que el alumno:

Argumente lo que implica ser un SER HUMANO en permanente formación y transformación, manteniendo una actitud abierta al cambio, que le permita hacer conscientes sus recursos (internos y externos), para anticipar situaciones y proponer alternativas de solución en el camino hacia el logro de su proyecto personal, con miras a mejorar su calidad de vida presente y futura.

(UAEM, 2014).

El conocimiento ha sido una parte fundamental por lo cual se consideró la siguiente premisa: “el conjunto de representaciones de la realidad que tiene un sujeto, almacenadas en la memoria a través de diferentes sistemas, códigos o formatos de representación” fueron utilizados para conformar y estructurar las estrategias metacognitivas en secuencia didáctica” (Mayor, Suengas y González, 1993).

Teniendo presente este concepto y como propósito la implementación de las estrategias metacognitivas que se desprenden de los aprendizajes se presenta a continuación, la siguiente tabla con la propuesta de actividades de gamificación para el logro de la elaboración del proyecto de vida, mismas que se trabajaron durante el trimestre:

Tabla 1

Actividades Metacognitivas para el desarrollo de un Proyecto de Vida en la asignatura de Desarrollo del potencial humano

Modulo /Tema	Tipo de actividad	Evidencia
Módulo 1. Conociéndome para iniciar mi plan de vida	Actividad previa	Cuestionario
Tema 1.1 Autoconcepto Tema 1.2 Autoconocimiento Tema 1.3 Autoestima Tema 1.4 Autorregulación	Actividad 1. Elaboración de una línea del tiempo donde se plasmen momentos importantes de tu vida Actividad 2. Mi Autoestima y mis estrategias de autorregulación	Línea del tiempo en Power Point (PPT). Resolución de Tests de Autoestima OA/ Autoestima http://biblioteca.itson.mx/oa/desarrollo_person al/oa22/concepto_autoestima/index.htm Autobiografía
Módulo 2. Aprendo de mi relación con los otros.	Actividad previa	Participación en el FORO y la lectura "La renovación del águila".
Tema 2.1 Hábitos y actitudes Tema 2.2 Expreso emociones y sentimientos Tema 2.3 Comunicación eficiente Tema 2.3.1 Asertividad y autoestima	¿Cómo proyectar mi superación personal?	Lectura realizada. Cuadro SQA o PNI. Presentación del caso en el foro. OA Comunicación no asertiva http://biblioteca.itson.mx/oa/desarrollo_person al/oa4/comunicacion_no_asertiva/index.htm
Tema 2.4 Trabajo en equipo y colaborativo Tema 2.5 Proyecto de vida: trabajando para conquistar mis sueños y mis realidades	Actividad 3. Aprendo a relacionarme de manera asertiva Actividad 4. Proyecto de vida: Mis metas	Cuadro doble entrada Instrumento de evaluación para que los resuelvas como autorregulación. OA Ventajas del trabajo colaborativo. http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa7/ventajas_del_trabajo_colaborativo/index.htm Elabora un cuadro de metas a corto, mediano y largo plazo en cada uno de los ámbitos
Módulo 3. Preparando el camino para el logro de mis metas Tema 3.1 La perseverancia. Tema 3.1.1 Procrastinar Tema 3.2 Postergando la gratificación	Actividad 5. Perseverancia y resolución de conflicto.	Análisis y cuadro SQA. O.A Autoconciencia http://biblioteca.itson.mx/oa/desarrollo_person al/oa36/autoconciencia/index.htm
3.3 Resolviendo problemas y decidiendo mis talentos	Estrategias para el logro de metas (procurando el equilibrio físico, mental y emocional)	Elaboración de un cuadro de doble entrada, con las estrategias que se emplearan para el logro de las metas en el proyecto de vida.
3.4 Proyecto de vida: Estrategias para el logro de metas	Actividad 6. Avance del plan de vida: Estrategias para el logro de meta	Collage a la representación de metas
Módulo 4. Desarrollo personal y proyecto de vida. Tema 4.1 Ser un ser humano. Tema 4.2 Recursos para el logro de metas en mi proyecto de vida	Trayecto formativo para ser un Ser humano	Cuadro RA-P-RP Wiki y Portafolio.



Tema 4.3
Mi visión y mi misión

Actividad 7. Reconociendo mis recursos y estableciendo mi misión y mi visión

Misión y visión personal
Elabora la lista de recursos (mínimo diez), en la que integres los recursos internos y externos con los que cuentas para ser eficiente.

Tema 4.4
Proyecto de vida: Recursos

Actividad 8. Mi proyecto de vida

Ruleta preguntas claves: PROYECTO DE VIDA
<https://wordwall.net/es/resource/4593962/proyecto-de-vida>

Blog para presentar su PROYECTO DE VIDA

Fuente: Mendoza y Guadarrama, (2022)

Análisis de los Resultados

A partir de este tipo de aprendizajes se logra la metacognición, porque se desarrolla una mayor conciencia no solo el cómo y las dificultades de aprender sino también verificando fenómenos o hechos antes de aceptarlo y posibilitando un mayor número de alternativas para el logro de sus metas.

De acuerdo con la experiencia realizada con el grupo de la asignatura de Desarrollo del Potencial Humano del BUAD y la implementación de las estrategias metacognitivas que se desprenden de los aprendizajes mencionados anteriormente, se presentan a continuación los resultados obtenidos de las actividades de gamificación propuestas en el Cuadro de Actividades Metacognitivas para el Desarrollo de un Proyecto de Vida para el logro de la elaboración del mismo. A continuación, se muestran los ejemplos:

Ejemplos de recursos de gamificación

- Resolución de Tets de Autoestima
- **OA/ Autoestima**
- http://biblioteca.itson.mx/oa/desarrollo_personal/oa22/concepto_autoestima/index.htm
- **Ejercicios de reforzamiento:**
<https://www.cerebriti.com/juegos-de-autoestima/tag/mas-recientes/>



Ejemplos de recursos de gamificación

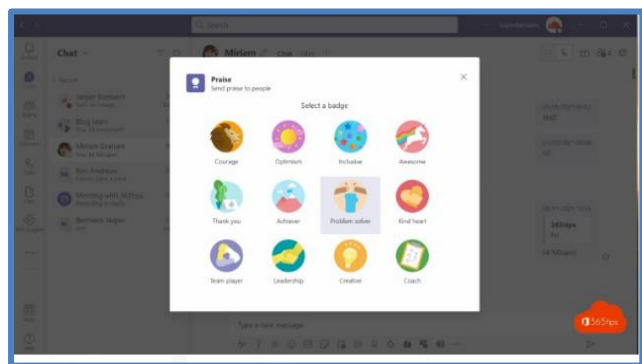
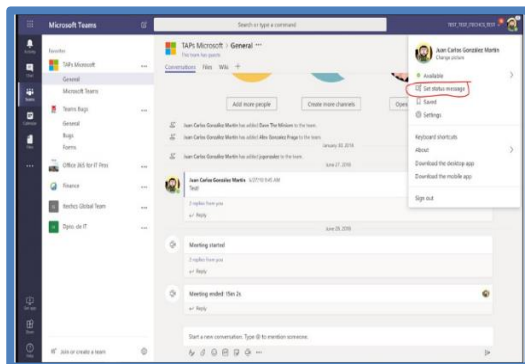
- **OA Comunicación no asertiva**
- http://biblioteca.itson.mx/oa/desarrollo_personal/oa4/comunicacion_no_asertiva/index.htm
- **Ejercicio de repaso:**
<https://wordwall.net/es/resource/4593962/proyecto-de-vida>



Para el logro de los productos que integran el proyecto de vida se realizaron dos sesiones virtuales por módulo a través de la plataforma SEDUCA, la cual está vinculada a Microsoft TEAMS, lo que permitió tener momentos síncronos con los estudiantes, con la intención de motivarlos a realizar el abordaje de los contenidos y resolver los ejercicios a través de los objetos de aprendizaje y de gamificación, logrando con ello la entrega en tiempo y forma de cada uno de los productos solicitados (actividades de aprendizaje), mismos que les permitieron obtener insignias (INSIGHT) por su buen desempeño, y con ello se propició la competitividad positiva y la consolidación de un proyecto de vida, el cual se había estado trazado a lo largo del trimestre.

Sesión en la Plataforma TEAMS

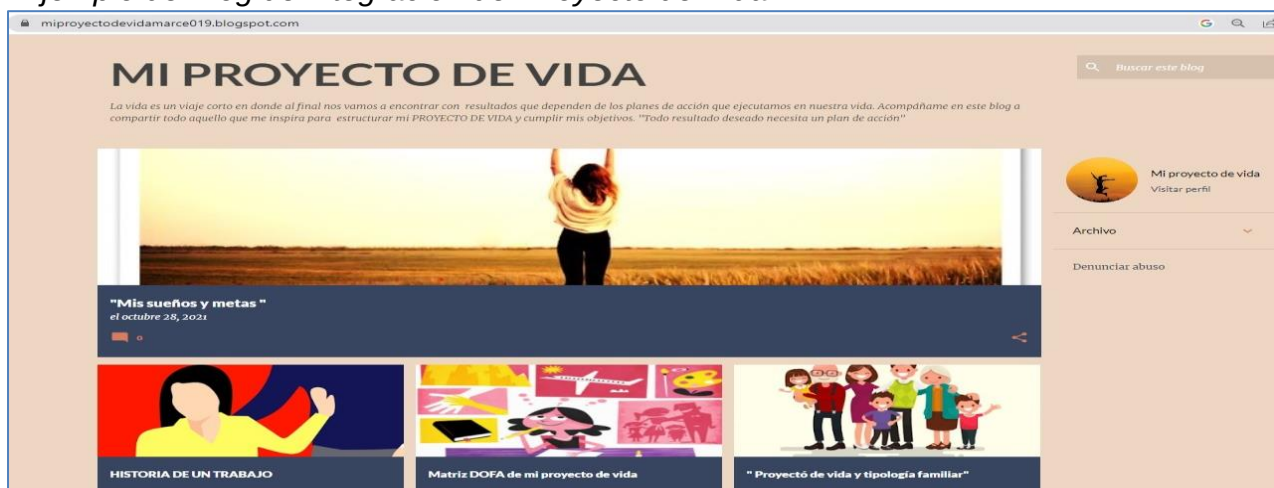
Insight en Plataforma TEAMS



Finalmente, se solicitó a los alumnos compartir el link de su Blog personal en el que realizaron la integración de su proyecto de vida con elementos esenciales en formato libre. A continuación, se presenta un ejemplo de ellos:

Figura 2

Ejemplo de Blog de integración del Proyecto de Vida



Nota: Trabajo estudiantil durante la experiencia académica

Conclusiones

En algunas ocasiones se resta importancia a asignaturas que pertenecen al campo disciplinar de Desarrollo Humano, debido a que a través de esta disciplina el alumno desarrolla conocimientos personales, llevándolo a una educación integral, que implica un autoconocimiento en las dimensiones: afectiva, cognitiva y metacognitiva, permitiéndole así llegar a una inteligencia emocional.

De acuerdo con la experiencia expuesta, se pudo identificar que las estrategias metacognitivas implementadas se reforzaron a través de los objetos de aprendizaje y los ejercicios de gamificación, los cuales fueron un factor de motivación que permitió a los estudiantes abordar los contenidos en tiempo y forma para poder responder correctamente cada uno de ellos, pues el otorgamiento de Insights (elogios), les permitió incorporarse en un estadio de competencia positiva y mantenerse como agentes activos en su proceso de aprendizaje.

Otro de los beneficios que se observaron con la implementación de las estrategias metacognitivas es que éstas les darán a los estudiantes las herramientas necesarias para la construcción de nuevas metas, claridad y precisión en sus decisiones, permitiéndoles así trazar un plan de vida, a través de un ejercicio metacognitivo.

Finalmente, es importante destacar que académicamente la propuesta puede enriquecerse con una mayor gama de estrategias y ejercicios de este tipo; sin embargo, se tendría que trabajar en paralelo con el área tecnológica para que estas actividades se incorporen dentro de la plataforma institucional SEDUCA.

Referencias

Azinian, H. (2009). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las Prácticas Pedagógicas*. Novedades Educativas.

Bernays, E. (2008). *Propaganda*. Melusina.
https://www.academia.edu/1357943/BERNAYS_Edward_P

Correa, M.E., Castro, F., & Lira, H. (2002). Hacia una conceptualización de la metacognición y sus ámbitos de desarrollo. *Horizontes Educativos*, (7), 58-63.
<https://www.redalyc.org/pdf/979/97917885008.pdf>

Flavell, J.H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry. *American Psychologist*, 34 (10), 906–911.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.906>



- Flavell, J.H. (2000). El desarrollo cognitivo. Aprendizaje Visor.
<https://upeldem.files.wordpress.com/2017/04/el-desarrollo-cognitivo-cap-9-preguntas-y-problemas-flavell-john-h.pdf>
- Fournier, M.L. y González, J.D. (2001). Del aprendizaje al metaaprendizaje. Universidad Autónoma de Estado de Morelos y Revista Mexicana de Pedagogía, México.
- García, J., Martín, J., Luque, J. y Santamaría C. (1995). *Comprensión y adquisición de conocimientos a partir de textos*. Siglo XXI de España Editores S.A.
- ITESON (2010). Repositorio de Objetos de Aprendizaje.
<http://biblioteca.itson.mx/oa/principal.htm>
- Mayor, J., Suengas, A., & González, J. (1993). *Estrategias metacognitivas. Aprender a aprender y aprender a pensar*. Editorial Síntesis S. A.
- Ríos, P. (1991). Metacognición y comprensión de la lectura. En: P.Puente (Comp.) *Comprensión de la lectura y acción docente* 275-298. Pirámide.
- Soto, C. (2020). *Metacognición*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- UAEM. (2012). Curriculum del Bachillerato a Distancia (CBUAD 2012). Gaceta Universitaria No. Extraordinario Noviembre. Época XIII, Año XXVIII.
http://web.uaemex.mx/gaceta/pdf/gacetast2012/EXTRA_noviembre_2012.pdf
- UAEM. (2014). Guía de Estudio Independiente: *Estrategias de Estudio Independiente*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.