|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Estudiantes investigadores** | | | | | |
| **No.** | **Nombres y apellidos completos** | | **Cédula** | **Programa** | **Jornada** |
| 1 | Laura Marcela Bolaños Romero | | 1030565948 |  |  |
| 2 | Inocencio Zúñiga Conde | | 8167545 |  |  |
| 3 | William Pulido Casas | | 80065138 |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  | | | | | |
| **Información del proyecto** | | | | | |
| **Título del proyecto:** | | Desarrollo de competencias específicas a través de una aplicación móvil | | | |
| **Línea de Investigación** | |  | | | |
| **Palabras clave** | | Educación, Competencias, Gamificacion, Académico. | | | |

|  |
| --- |
| **Formulación de la Propuesta** |
|  |
| **Antecedentes y Justificación** |
| El antecedente de nuestro proyecto es el reto *“Transmisión del conocimiento”* definido en los proyectos de generación de capacidades en el ecosistema digital en Bogotá para la localidad de Engativá.  El Ministerio de Educación Nacional (MEN) propone el desarrollo competencias, definidas como *“un saber hacer flexible que puede actualizarse en distintos contextos, es decir, como la capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron”* (MEN, 2006). El Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES) define una serie de competencias específicas por cada una de las áreas básicas del conocimiento evaluadas en las pruebas saber.  Lo anterior nos motivó para realizar una app que contenga actividades que permitan desarrollar y evaluar competencias específicas y la gamificación como herramienta de retroalimentación y motivación para los estudiantes. |
| **Identificación del Problema** |
| Una de las problemáticas expuestas por la comunidad de la localidad de Engativá es la desigualdad en la calidad educativa. La comunidad tiene la percepción de la escuela como una repetición de conceptos descontextualizados que generan apatía de parte de los estudiantes, lo que fomenta que estos no se apropien de saberes prácticos que mejoren su calidad de vida. |
| **Pregunta Problema** |
| ¿Cómo fomentar competencias específicas en las áreas básicas del conocimiento en niños y jóvenes en edad escolar a partir de una app dinámica y motivadora? |
| **Objetivo general** |
| Desarrollar una app que permita el desarrollo de competencias específicas en las áreas áreas básicas del conocimiento para niños y jóvenes en edad escolar utilizando gamificación como herramienta de aprendizaje. |
| **Objetivos específicos** |
| * Diseñar un wireframe de la aplicación planteada. * Realizar la documentación pertinente para el desarrollo de la app. * Desarrollar un prototipo básico que contenga una actividad que involucre el uso de competencias especificas. |
| **Alcances y Limitaciones** |
| El tiempo para realizar las curvas de aprendizaje de las tecnologías vistas en clase, no es suficiente para entregar el aplicativo terminado. Por lo tanto, se entregará un prototipo funcional del aplicativo que permita realizar un login e interactuar con contenidos en un curso y en un área. |
| **Metodología de Investigación** |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cronograma de Actividades** | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Actividad** | **Semana** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Productos Esperados[[1]](#footnote-2)** | | | |
| **Producto** | **Categoría** | **Puntaje Relativo** | **Evidencia** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Referencias Bibliográficas** |
|  |

1. De acuerdo con la definición de los requerimientos de existencia, los requerimientos de calidad, categorías y puntajes relativos para cada producto. Anexo 1-Documento de Medición Grupos de Investigación. 3.1. Para el caso de publicaciones y eventos, ubicar nombres y datos de posibles revistas académicas, especializadas o comerciales en los que se podría publicar con los datos solicitados, 3.3 así mismo para eventos, estos pueden ser eventos académicos, empresariales, gremiales o formativos especialmente como ponencias (http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/noticias/mediciondegrupos-actene2015.pdf) [↑](#footnote-ref-2)