

## **I. Generales**

- A. Nombre del curso: La Gamificación en el aula como herramienta didáctica en la enseñanza y aprendizaje universitario.
- B. Duración: 25 horas. 5 horas de lunes a viernes a través de la plataforma del Campus Virtual.
- C. Sector o población al que se dirige el curso o diplomado: Docentes activos de la Universidad Autónoma de Querétaro.
- D. Número de participantes: Mínimo 15, máximo 25 participantes.
- E. Perfil de los participantes: Docentes universitarios de cualquier disciplina interesados en innovar sus prácticas pedagógicas mediante estrategias lúdicas y motivacionales (Conocimientos requeridos: Conocimientos básicos sobre procesos de enseñanza-aprendizaje en educación superior / Familiaridad con el uso de tecnologías digitales básicas (presentaciones, plataformas educativas, navegación web; Habilidades requeridas: Capacidad para planear y estructurar sesiones de clase / Capacidad de análisis y reflexión crítica sobre las propias prácticas docentes; Actitudes requeridas: Interés por mejorar la motivación y el aprendizaje del estudiantado a través de nuevas metodologías. / Compromiso con la mejora continua de la práctica educativa).
- F. Proceso de pre-registro registro e inscripción: a través de la la Dirección de Desarrollo Académico (DDA).
- G. Fechas de inicio y término: Del 12 al 16 de enero de 2026.
- H. Plataformas tecnológicas que se utilizarán: Moodle. Virtual asincrónico.
- I. Horario de sesión informativa síncrona y servicio de videoconferencia que se utilizará (Zoom): Meeting ID: 930 854 5924 / Passcode: 8Jwku2 / sábado 10 de enero 2026 de 09:00 a 10:00 horas. / Distribución de horas por tipo de actividad: 25 horas virtual asincrónico.
- J. Tipo: dirigido (con acompañamiento por parte de la instructora)

## **II. Área o rubro de capacitación**

- Didáctico-Pedagógico

## **III. Estrategias didácticas:**

Módulo I	La gamificación como metodología de innovación educativa
1.1 Concepto de gamificación 1.2 Elementos y modalidades de la gamificación 1.3 Luces y sombras de la gamificación 1.4 Orientaciones educativas para incluir la gamificación en el aula <ul style="list-style-type: none"><li>• Tiempo de trabajo independiente que realiza cada participante: 5 horas</li><li>• Actividades de demostración del conocimiento: Glosario</li></ul> Mecanismos y tiempos de evaluación: Retroalimentación y evaluación de actividades o entregables: máximo en 5 días después de la entrega.	
Módulo II	La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje
2.1 La gamificación y la motivación	

2.2 Componentes fundamentales para motivar al alumno-jugador 2.3 Tipos de alumnos-jugadores en función de la procedencia de su motivación 2.4 Pasos para introducir la gamificación en el aula 2.5 Posibles metodologías para implantar la gamificación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de trabajo independiente que realiza cada participante: 5 horas</li> <li>• Actividades de demostración del conocimiento: Foro</li> </ul> Mecanismos y tiempos de evaluación: Retroalimentación en foros o en responder mensajes: máximo en 24 horas	
Módulo III	Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales
3.1 Diseño de la gamificación 3.2 Elementos para el diseño 3.3 Proceso de diseño de la gamificación educativa 3.4 Frameworks o canvas para el diseño 3.5 Herramientas para gamificar el aula 3.6 Ejemplos de gamificación en el aula 3.7 Gamificando tu aula virtual en Moodle <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de trabajo independiente que realiza cada participante: 5 horas</li> <li>• Actividades de demostración del conocimiento: Cuestionario</li> </ul> Mecanismos y tiempos de evaluación: Retroalimentación y evaluación de actividades o entregables: máximo en 5 días después de la entrega.	
Módulo IV	La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje
4.1 Noción de Gamificación 4.2 Categorización de Gamificación 4.3 Diferenciación de la Gamificación 4.4 División de la Gamificación 4.5 Vinculación de la Gamificación 4.6 Metodología de la Gamificación 4.7 Ejemplificación de la Gamificación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de trabajo independiente que realiza cada participante: 5 horas</li> <li>• Actividades de demostración del conocimiento: Cuadro sinóptico.</li> </ul> Mecanismos y tiempos de evaluación: Retroalimentación y evaluación de actividades o entregables: máximo en 5 días después de la entrega.	
Módulo V	El juego como estrategia didáctica
5.1 El juego: una estrategia importante 5.2 Aspectos relevantes en la conducción de las actividades donde el juego sea el elemento primordial	

### 5.3 Diseño de los juegos

### 5.4 Juegos que pueden realizarse durante la clase o el recreo

### 5.5 Propuesta indicativa para construir una secuencia didáctica

- Tiempo de trabajo independiente que realiza cada participante: 5 horas
- Actividades de demostración del conocimiento: Propuesta de secuencia Didáctica

Mecanismos y tiempos de evaluación: Retroalimentación y evaluación de actividades o entregables: máximo en 5 días después de la entrega.

## IV. Justificación

La gamificación se ha convertido en una metodología innovadora con un alto potencial en el ámbito de la educación superior, ofreciendo un enfoque atractivo para incrementar la motivación, participación y retención de los conocimientos por parte de los estudiantes. Al integrar dinámicas de juego en el proceso educativo, se pueden transformar experiencias de aprendizaje tradicional en entornos más interactivos y personalizados, facilitando el desarrollo de competencias tanto cognitivas como socioemocionales (Barros Lorenzo, 2016).

Este curso está fundamentado en los principios del Modelo Educativo Universitario de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ) 2023, el cual se orienta hacia la formación integral del estudiante mediante metodologías activas y contextuales. El modelo prioriza el desarrollo de competencias, la personalización del aprendizaje y la incorporación de herramientas tecnológicas que favorezcan una mayor autonomía en el aprendizaje (Hernández et al., 2016).

La gamificación responde directamente a los siguientes ejes del Modelo Educativo UAQ 2023. En primer lugar, en el enfoque centrado en el estudiante, la gamificación permite que el estudiante sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje al integrarlo activamente en la dinámica del aula. Las estrategias de juego estimulan la participación y el compromiso, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador, en el cual el estudiante puede tomar decisiones y observar el impacto de estas en su proceso formativo (Sevil, 2017).

En segundo lugar, en el desarrollo de competencias transversales, las actividades gamificadas facilitan la adquisición de competencias fundamentales como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas. Estas habilidades se alinean con los objetivos del Modelo UAQ al preparar a los estudiantes para afrontar los retos sociales y profesionales de manera innovadora y ética (Marrón y Vivaracho, 2018).

El siguiente eje es el uso de tecnologías y herramientas digitales, ya que la gamificación fomenta el uso de herramientas digitales, muchas veces implementadas a través de plataformas tecnológicas que permiten la personalización y seguimiento del progreso de los estudiantes. Esto es coherente con la apuesta de la UAQ por un enfoque educativo que integre recursos digitales y prepare a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado (Torres-Toukourmidis y Romero-Rodríguez, 2018).

Asimismo, en la promoción de la autonomía y la autogestión, la gamificación, diseñada adecuadamente, impulsa a los estudiantes a asumir un rol activo en su aprendizaje, alentando la autogestión, la toma de decisiones y la autorregulación. Esto se alinea con los objetivos de la UAQ en la formación de individuos autónomos y con capacidad de autoaprendizaje, lo cual es vital en su formación universitaria y en su desarrollo profesional (Liberio Ambuisaca, 2019).

Por una parte, en el fomento de un ambiente educativo inclusivo y diverso, la gamificación puede ser adaptada a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, facilitando un ambiente inclusivo en el que se valoran tanto las contribuciones individuales como el trabajo en equipo. Este

enfoque es congruente con el compromiso de la UAQ de atender a la diversidad y promover un ambiente de respeto y colaboración en el aula (Espinosa y Eguia, 2016).

Por otra parte, el Modelo Educativo Universitario de la UAQ 2023 establece un enfoque pedagógico que valora la *enseñanza situada* y el *aprendizaje colaborativo* como pilares fundamentales en la formación de estudiantes preparados para enfrentar los retos contemporáneos de manera reflexiva, crítica y con un alto sentido de responsabilidad social. En este sentido, la enseñanza situada, se basa en la premisa de que el aprendizaje es más efectivo cuando está contextualizado y se relaciona con experiencias reales y significativas para los estudiantes. La enseñanza situada en el modelo UAQ busca acercar a los estudiantes al contexto en el cual aplicarán sus conocimientos y habilidades. Se pretende que el aprendizaje ocurra en escenarios que simulan o reproducen problemáticas y desafíos del entorno social, profesional y cultural de cada disciplina. Este enfoque promueve no solo la adquisición de conocimientos teóricos, sino también el desarrollo de competencias prácticas, haciendo que los estudiantes comprendan y apliquen los contenidos de manera relevante y aplicable a su realidad (Rodríguez, 2023).

Finalmente, el aprendizaje colaborativo en el Modelo Educativo de la UAQ 2023 enfatiza el trabajo en equipo y la co-construcción del conocimiento, fomentando la interacción, el diálogo y la cooperación entre estudiantes. Este enfoque reconoce que el aprendizaje no es únicamente un proceso individual, sino también un proceso social en el que los estudiantes desarrollan habilidades interpersonales y una capacidad para enfrentar problemas de manera conjunta. El aprendizaje colaborativo permite el desarrollo de competencias como la comunicación efectiva, la empatía y la resolución de conflictos, cualidades esenciales para la vida profesional y personal de los estudiantes. Además, al trabajar colaborativamente, los estudiantes participan en un intercambio de ideas y puntos de vista que amplía su perspectiva y enriquece su experiencia formativa (Hernández et al., 2023).

Este curso brindará a los docentes universitarios estrategias prácticas para aplicar la gamificación en sus clases, con un enfoque pedagógico orientado a mejorar la experiencia educativa y contribuir al logro de los objetivos del Modelo Educativo Universitario UAQ 2023 (Garzón y García, 1999; Mercader y Sallán, 2017). De igual manera, este enfoque basado en la Taxonomía de Bloom permitirá que los docentes avancen de manera estructurada en el dominio de la gamificación, desde la teoría hasta su aplicación crítica, mejorando su práctica pedagógica y maximizando el impacto en el aprendizaje universitario (Fowler, 2002).

## **V. Objetivo general y particulares**

Los siguientes objetivos y sus componentes aseguran que los educadores no solo adquieran conocimientos teóricos sobre la gamificación, sino que también desarrollen habilidades prácticas y estrategias efectivas para su implementación en el aula, contribuyendo así a un aprendizaje más dinámico y motivador para los estudiantes.

El objetivo general incorpora niveles de la Taxonomía de Bloom para guiar a los docentes desde la comprensión y el análisis teórico de la gamificación hasta su aplicación y evaluación en contextos reales, alineándose con la intención de fortalecer la práctica educativa en el ámbito universitario.

### **Objetivo general:**

- Analizar, diseñar e implementar estrategias de gamificación en el aula universitaria, promoviendo una comprensión profunda de sus fundamentos teóricos y didácticos, con el fin de aplicar herramientas didácticas gamificadas que fomenten la motivación, el

compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes, así como evaluar su impacto en el proceso educativo.

**Objetivos particulares:**

- Colaborar en la creación de un glosario colectivo sobre conceptos clave de la gamificación, en el cual los docentes identifiquen y definan términos relevantes, expliquen sus aplicaciones en el contexto universitario y analicen su utilidad en el diseño de estrategias didácticas, fortaleciendo así la comprensión compartida y la apropiación de estos elementos para su posterior aplicación en el aula. Este objetivo permite que los docentes progresen desde los niveles básicos (recordar y comprender) hasta la creación colaborativa, promoviendo un aprendizaje significativo y la construcción conjunta del conocimiento.
- Participar en un foro de discusión donde los docentes comparen y analicen diferentes enfoques y experiencias de gamificación en el aula universitaria, evaluando sus beneficios, desafíos y aplicabilidad en distintos contextos educativos, con el fin de sintetizar ideas y proponer mejoras o adaptaciones que puedan ser integradas en su propia práctica pedagógica. Este objetivo utiliza la Taxonomía de Bloom para guiar la discusión desde el análisis y la evaluación crítica hasta la síntesis y generación de propuestas, promoviendo una reflexión profunda y colaborativa en torno a la gamificación como herramienta educativa.
- Responder un cuestionario en el que los docentes recuerden y reconozcan conceptos clave de la gamificación, comprendan sus fundamentos pedagógicos y apliquen estos conocimientos para resolver preguntas sobre situaciones prácticas, consolidando su comprensión teórica y preparándolos para el diseño de estrategias gamificadas en el aula universitaria. Este objetivo guía a los docentes desde los niveles iniciales de la Taxonomía de Bloom, asegurando que recuerden y comprendan los conceptos, hasta el nivel de aplicación, donde ponen en práctica sus conocimientos en situaciones relevantes.
- Elaborar un cuadro sinóptico en el que los docentes identifiquen y organicen los principales elementos y estrategias de la gamificación, diferenciando sus características, aplicaciones y beneficios en el contexto universitario, con el propósito de analizar las relaciones entre estos conceptos y facilitar su aplicación en el diseño de actividades pedagógicas. Este objetivo aprovecha la Taxonomía de Bloom, promoviendo la identificación y comprensión inicial, seguida de la organización y análisis, lo cual prepara a los docentes para aplicar la información de manera estructurada en su práctica educativa.
- Desarrollar una propuesta de secuencia didáctica en la que los docentes bosquejen actividades gamificadas que aplican los principios pedagógicos de la gamificación, analicen su adecuación a los objetivos de aprendizaje y evalúen su efectividad en el proceso educativo, promoviendo un enfoque que fomente la participación y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Este objetivo específico abarca varios niveles de la Taxonomía de Bloom, desde el diseño (creación) hasta la evaluación, permitiendo a los docentes reflexionar sobre la práctica pedagógica y mejorar su enfoque en la enseñanza universitaria.

## VI. Criterios de acreditación

1. 90% de cumplimiento de actividades como mínimo, la participación proactiva en foros y entrega de productos, actividades de aprendizaje y del producto final donde se incluya el juego como herramienta didáctica de aprendizaje.
2. La calificación mínima aprobatoria es ocho (8) y los porcentajes de las categorías de actividades se muestran a continuación:

Criterio	Porcentaje
Glosario	20%
Foros	20%
Cuestionario	20%
Cuadro sinóptico	20%
Propuesta de secuencia Didáctica	20%
Total	100%

## VII. Criterios de evaluación

Sumativa: entrega de productos y evaluación mediante instrumentos específicos, como una rúbrica, lista de cotejo, etc.

## VIII. Instructora

**SELENE MAYA RUIZ.** Licenciatura, Maestría (PNPC) y Doctorado (PNPC) en Lingüística Aplicada a la Adquisición y Enseñanza de Segunda Lengua por la Universidad Autónoma de Querétaro. Del 2010 a la fecha se desempeña como profesora investigadora y catedrática en lingüística aplicada a la enseñanza de lengua, en capacitación docente en enseñanza de inglés como lengua extranjera. En 2011 realizó una breve estancia como asistente de enseñanza de español en la Escuela de Lenguas Modernas de la Universidad de Southampton, Inglaterra. En 2020 fue galardonada con un Premio Xahni por su trayectoria académica. Es pionera en cursos para niños y adolescentes y dominicales en el Campus San Juan del Río, UAQ. Actualmente es miembro del Núcleo Académico Básico (NAB) de la Licenciatura en Lenguas Modernas en Inglés donde fue coordinadora de 2024 q 2025, Maestría en Enseñanza de Lenguas y Cultura y Maestría en Enseñanza de Estudios Literarios, Colaboradora del Cuerpo Académico en

Formación en Enseñanza de Lenguas y Cultura en la Facultad de Lenguas y Letras, Miembro de la Red de Agentes por la Paz de la UAQ, Socio Vigente de La Asociación Latinoamericana de Estudios del Discurso (ALED) Delegación México, y reconocida en el Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores.





## **IX. Medios de comunicación**

El medio o los medios de comunicación entre participantes e instructoras/es será correo electrónico, por medio de la aplicación de WhatsApp y por la mensajería instantánea en plataforma de Moodle.

## **X. Detallar los requerimientos mínimos de infraestructura tecnológica:**

Curso montado en plataforma de Moodle; Dispositivo: Computadora de escritorio o portátil con capacidad para ejecutar aplicaciones de ofimática y plataformas de videoconferencia sin dificultad; Conectividad: Conexión a internet estable (Se recomienda el uso de conexión por cable Ethernet o ubicarse lo más cerca posible del router si se usa Wi-Fi; Otros aspectos importantes: Acceso a una cuenta activa de correo electrónico institucional para la matriculación al curso / Ambiente físico adecuado para el aprendizaje en línea: espacio tranquilo, buena iluminación y sin interrupciones frecuentes.

## **XI. Programa**

### **INTRODUCCIÓN:**

En el contexto educativo universitario, la búsqueda de metodologías innovadoras que promuevan el aprendizaje activo y el compromiso de los estudiantes es una constante. Una de las estrategias emergentes que ha demostrado ser efectiva en diversos niveles educativos es la gamificación. La gamificación en el aula se refiere a la utilización de elementos y principios de los juegos en entornos educativos con el fin de motivar y mejorar la participación, el rendimiento y la satisfacción de los estudiantes (Barros, 2016).

La gamificación es el uso de mecánicas, dinámicas y estéticas de los juegos en contextos lúdicos para influir en el comportamiento, aumentar la motivación y mejorar el compromiso. Los elementos más comunes de la gamificación incluyen puntos y recompensas, niveles y progresión, badges e insignias, tablas de clasificación, desafíos, recompensas y narrativas envolventes y misiones (Espinosa y Eguia, 2016).

La gamificación se presenta como una herramienta poderosa en el ámbito de la enseñanza universitaria, capaz de transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica y motivante. Al integrar elementos de juego en las actividades educativas, los profesores pueden no solo mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, sino también promover el desarrollo de competencias esenciales para su futuro profesional. La adopción de la gamificación en el aula requiere una planificación cuidadosa y una disposición para innovar, pero sus beneficios potenciales hacen que valga la pena el esfuerzo (Martínez et al., 2022).

### **METODOLOGÍA:**

Por una parte, el diseño de este curso virtual asincrónico requiere una planificación cuidadosa para garantizar que los profesores puedan acceder al contenido, participar en actividades de aprendizaje y recibir retroalimentación de manera flexible y efectiva.

Por otra parte, el modelo *ADDIE*, por sus siglas *Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación*, es uno de los más usados en el ámbito del diseño instruccional por ser eficaz e idóneo en atender las necesidades de los estudiantes y de sus procesos de formación en modalidad virtual.

Para diseñar una secuencia didáctica de gamificación en un aula universitaria utilizando el modelo ADDIE, los profesores universitarios deben identificar objetivos, analizar a sus estudiantes, los contenidos de su materia y el contexto educativo. Asimismo, y según Morales-González et al (2014), una vez definidos los objetivos de aprendizaje, se deben seleccionar las mecánicas de juego, diseñar las actividades y finalmente planificar la interfaz.

Aplicar el modelo ADDIE para diseñar una secuencia didáctica gamificada en el aula universitaria permite a los profesores estructurar y ejecutar el proceso de manera sistemática y efectiva. Este enfoque asegura que las actividades sean motivadoras y alineadas con los objetivos de aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa más enriquecedora y dinámica para los estudiantes.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

**Test Diagnóstico:** Prueba de diagnóstico sobre gamificación en el aula diseñada para docentes universitarios que incluye una variedad de preguntas de opción múltiple y verdadero/falso, todas ellas enfocadas a evaluar el conocimiento y comprensión de los conceptos clave de la gamificación en la educación.

**Foro de presentación:** Este foro está diseñado para que los profesores se presenten, conozcan a sus compañeros y comiencen a formar una comunidad de aprendizaje colaborativa. La gamificación no solo se trata de aplicar elementos de juego en la educación, sino también de crear un entorno participativo y motivador, y este foro es un paso importante para lograrlo.

**Foro de dudas sobre el curso:** Este espacio está destinado a resolver todas las dudas y aclarar las inquietudes que puedan surgir a lo largo del curso. Los docentes pueden participar activamente y compartir sus inquietudes con sus compañeros e instructores.

Modulo, unidad o tema		I				
Objetivo General		Desarrollar un glosario colectivo en el que los docentes contribuyan a la definición y explicación de términos clave relacionados con la gamificación en el contexto educativo, facilitando la comprensión compartida y el intercambio de ideas sobre su aplicación como herramienta didáctica, con el fin de enriquecer su práctica docente y promover un aprendizaje más significativo y motivador en el aula universitaria.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
La gamificación como metodología de innovación educativa	A partir de la lectura “La gamificación como metodología de innovación educativa” de Torres (2020), desarrollar un glosario colectivo en el que los docentes contribuyan a la definición y explicación de términos clave relacionados con la gamificación en el contexto educativo, facilitando la comprensión compartida y el intercambio de ideas sobre su aplicación como herramienta didáctica, con el fin de enriquecer su práctica docente y promover un aprendizaje más significativo y motivador en el aula universitaria	-Identificar los términos clave relacionados con la gamificación en el contexto educativo. -Elaborar definiciones claras, contextualizadas y útiles de los términos vinculados a la gamificación, integrando tanto fundamentos teóricos como experiencias prácticas. -Impulsar el intercambio de ideas, estrategias y ejemplos de aplicación didáctica de la gamificación entre docentes universitarios, a partir de los conceptos desarrollados en el glosario.	Lunes 12 de enero	Ver anexo A	20%	Referencia Bibliográfica 1
Modulo, unidad o tema		II				
Objetivo General		Facilitar un espacio de discusión en el que los docentes compartan, analicen y reflexionen sobre experiencias, estrategias y desafíos en la implementación de la gamificación como herramienta didáctica, promoviendo la interacción y el intercambio de mejores prácticas				



		que enriquezcan su enfoque educativo y fomenten un aprendizaje más dinámico y efectivo en el contexto universitario.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje	A partir de la lectura “Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza y aprendizaje presenciales y espacios virtuales” de González (2019), participar en un espacio de discusión en donde se compartan, analicen y reflexionen sobre experiencias, estrategias y desafíos en la implementación de la gamificación como herramienta didáctica, promoviendo la interacción y el intercambio de mejores prácticas que enriquezcan su enfoque educativo y fomenten un aprendizaje más dinámico y efectivo en el contexto universitario	-Analizar las principales estrategias de gamificación implementadas por los docentes, así como sus resultados y niveles de efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. -Explorar los desafíos y limitaciones que enfrentan los docentes al incorporar elementos de gamificación en sus prácticas educativas. -Fomentar el intercambio de buenas prácticas y recursos entre docentes que permitan enriquecer el diseño y aplicación de estrategias gamificadas.	Martes 13 de enero	Ver anexo B	20%	Referencia Bibliográfica 2
<b>Modulo, unidad o tema</b>		<b>III</b>				
<b>Objetivo General</b>		Evaluar el nivel de comprensión y aplicación de los conceptos y estrategias de la gamificación entre los docentes, a través de un cuestionario que permita identificar sus conocimientos previos, analizar su percepción sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza universitaria y reflejar sus experiencias y desafíos en su implementación como herramienta didáctica.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos
Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales	A partir de la lectura “La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje” de García-Casaus et al. (2021) se evaluará el nivel de comprensión y aplicación de los conceptos y estrategias de la gamificación entre los docentes, a través de contestar un cuestionario que permita identificar sus conocimientos previos, analizar su percepción sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza universitaria y reflejar sus experiencias y desafíos en su implementación como herramienta didáctica	-Identificar los conocimientos previos de los docentes sobre los conceptos fundamentales de la gamificación en contextos educativos. -Detectar los principales desafíos y limitaciones que enfrentan los docentes al aplicar estrategias de gamificación en el aula universitaria. -Obtener información diagnóstica que sirva de base para diseñar propuestas de formación docente orientadas a una aplicación más efectiva de la gamificación.	Miércoles 14 de enero	Ver anexo C	20%	Referencia Bibliográfica 3
<b>Modulo, unidad o tema</b>		<b>IV</b>				
<b>Objetivo General</b>		Elaborar un cuadro sinóptico que permita a los docentes organizar y visualizar de manera clara y concisa los conceptos fundamentales, elementos, estrategias y beneficios de la gamificación en el contexto de la enseñanza y aprendizaje universitario, facilitando así su comprensión y aplicación efectiva en el diseño de actividades didácticas que promuevan la motivación y el compromiso de los estudiantes.				
Tópico, subunidad o subtema	Actividad	Objetivos específicos	Periodo	Instrumento de evaluación	Porcentaje de evaluación	Recursos

La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje	A partir de la lectura “La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje” de Páez (2022), elaborar un cuadro sinóptico que permita a los docentes organizar y visualizar de manera clara y concisa los conceptos fundamentales, elementos, estrategias y beneficios de la gamificación en el contexto de la enseñanza y aprendizaje universitario, facilitando así su comprensión y aplicación efectiva en el diseño de actividades didácticas que promuevan la motivación y el compromiso de los estudiantes.	-Identificar los conceptos fundamentales relacionados con la gamificación en el ámbito educativo universitario, a través de una revisión teórica precisa. -Analizar los principales elementos que conforman la gamificación, tales como dinámicas, mecánicas y componentes lúdicos, en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje. -Sintetizar los beneficios pedagógicos de la gamificación para integrarlos de forma estructurada en el cuadro sinóptico.	Jueves 15 de enero	Ver anexo D	20%	Referencia Bibliográfica 4
<b>Modulo, unidad o tema</b>		<b>V</b>				
<b>Objetivo General</b>		Diseñar una propuesta de secuencia didáctica que permita a los docentes implementar estrategias de gamificación en el aula, facilitando la planificación de actividades educativas que fomenten el aprendizaje activo, la colaboración y la motivación de los estudiantes, y que incluya la evaluación de su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de mejorar la efectividad pedagógica y el compromiso de los alumnos en su formación universitaria.				
<b>Tópico, subunidad o subtema</b>	<b>Actividad</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Periodo</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje de evaluación</b>	<b>Recursos</b>
El juego como estrategia didáctica	A partir de las lecturas del curso, diseñar una propuesta de secuencia didáctica que permita a los docentes implementar estrategias de gamificación en el aula, facilitando la planificación de actividades educativas que fomenten el aprendizaje activo, la colaboración y la motivación de los estudiantes, y que incluya la evaluación de su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de mejorar la efectividad pedagógica y el compromiso de los alumnos en su formación universitaria	-Diseñar una secuencia didáctica que integre estrategias de gamificación orientadas a promover la participación, la colaboración y la motivación en el aula universitaria. -Planificar actividades gamificadas que respondan a los objetivos de aprendizaje de una asignatura específica, alineadas con criterios pedagógicos y de evaluación pertinentes. -Proponer recomendaciones para la mejora continua de la integración de estrategias de gamificación en la práctica docente universitaria.	Viernes 16 de enero	Ver anexo E	20%	Referencia Bibliográfica 5

**Cuestionario de satisfacción:** Recopilar opiniones y percepciones de los participantes sobre diversos aspectos del diseño del curso de gamificación en el aula, con el fin de evaluar su efectividad, identificar áreas de mejora y asegurar que el curso cumpla con las expectativas y necesidades de los profesores universitarios.

La metodología de un curso en línea de gamificación en el aula para profesores universitarios debe ser estructurada, interactiva y práctica. Al combinar teoría con actividades prácticas, foros de

discusión y el uso de tecnologías digitales, el curso puede proporcionar una experiencia de aprendizaje rica y efectiva. La evaluación continua y el feedback constructivo aseguran que los profesores no solo comprendan los conceptos de gamificación, sino que también estén preparados para aplicarlos de manera efectiva en sus aulas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

### Básica:

1. Torres, L. C. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. In *V Congreso Internacional Virtual Sobre La Educación En El Siglo XXI (marzo 2020) LA, marzo* (pp. 164-175).
2. González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate. net*, 4, 1-22.
3. García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.
4. Páez, K. O. S. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125-140.
5. Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

### De Consulta:

- Barros Lorenzo, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*.
- Espinosa, R. S. C., & Eguia, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. *Institut de la Comunicació: Bellaterra, Spain*.
- Fowler, B. (2002). La taxonomía de Bloom y el pensamiento crítico. *Gabriel Piedrahita U. Foundation Published on September*, 1-4.
- Garzón, C. A., & García, M. V. (1999). Una didáctica constructivista en el aula universitaria. *Educere: Revista Venezolana de Educación*, (5), 5.
- Hernández, J. A. V., Sánchez, F. J. E., Espinosa, N. D. C., & Guerrero, T. R. (2023). Las artes como factor de mejora en el aprendizaje de estudiantes universitarios de la UAQ campus San Juan del Río: The arts as a factor to improve the learning of university students at the UAQ San Juan del Rio campus. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 89.
- Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325.
- 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.
- Marrón, A. M. P., & Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión*, 11(1), 8.
- Martínez Valdivia, E., Villa Carpio Fernández, M. D. L., Pegalajar Palomino, M. D. C., & Peña Hita, M. D. L. Á. (2022). La aplicación didáctica de la herramienta socrative para mejora de la enseñanza en la formación inicial docente. *La aplicación didáctica de la herramienta socrative para mejora de la enseñanza en la formación inicial docente*, 199-206.

- Mercader, C., & Sallán, J. G. (2017). ¿Cómo utiliza el profesorado universitario las tecnologías digitales en sus aulas?. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 15(2), 257-274.
- Morales-González, B., Edel-Navarro, R., & Aguirre-Aguilar, G. (2014). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. *Los modelos tecno-educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*, 33-46.
- Rodríguez, C. E. F. (2023). Reconfiguración de Entornos Personales de Aprendizaje en Educación Superior. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(71).
- Sevil, J. S. (2017). Kahoot, Socrative & Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. In *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016* (pp. 17-27). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.

#### ANEXO A

**Glosario Colectivo de la Lectura 1:** Este objetivo fomenta la colaboración y el aprendizaje colectivo, asegurando que todos los participantes tengan una comprensión clara de los conceptos esenciales de la gamificación y su relevancia en la enseñanza y el aprendizaje universitario.

#### Rúbrica para Glosario Colectivo: Gamificación en el Aula

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
<b>Precisión de las definiciones</b>	Las definiciones son claras, precisas y reflejan fielmente los conceptos clave de la lectura. Utilizan terminología adecuada y muestran un completo entendimiento del tema de gamificación.	Las definiciones son claras y en su mayoría precisas, aunque podrían beneficiarse de mayor detalle o ejemplos. Reflejan un buen entendimiento general.	Las definiciones cubren los conceptos básicos, pero muestran imprecisiones o falta de detalle. Requieren correcciones para mejorar su claridad.	Las definiciones son confusas o inexactas y no reflejan adecuadamente los conceptos clave de la lectura.
<b>Profundidad en la explicación</b>	Las definiciones van más allá de lo básico, proporcionando ejemplos, aplicaciones y conexiones con otras ideas del texto sobre gamificación en el aula.	Las definiciones son completas, pero no incluyen ejemplos o explicaciones más profundas que conecten con aplicaciones prácticas.	Las definiciones son superficiales, sin ejemplos ni conexiones con otras ideas o contextos relevantes.	Las definiciones son muy superficiales o carecen de sentido en relación con el tema tratado.
<b>Originalidad y creatividad</b>	Las definiciones muestran un enfoque creativo y reflexivo, utilizando lenguaje propio para expresar el entendimiento. El grupo ha contribuido ideas únicas.	Las definiciones son en su mayoría originales, pero dependen en parte de la reformulación de ideas del texto.	Algunas definiciones muestran originalidad limitada, copiando o parafraseando sin mucha reflexión personal.	Las definiciones son copias directas del texto sin ninguna originalidad o esfuerzo creativo.
<b>Colaboración y participación</b>	Todos los miembros del grupo contribuyen de manera equitativa, participando activamente en la creación del glosario. Hay evidencia de discusión y trabajo en equipo.	La mayoría de los miembros del grupo participan activamente, aunque algunos aportan más que otros. Hay un nivel razonable de colaboración.	La participación es desigual; algunos miembros contribuyen significativamente más que otros. Falta mayor coordinación entre los miembros.	La participación es mínima o inexistente. No hay evidencia de colaboración efectiva entre los miembros del grupo.
<b>Calidad del formato y presentación</b>	El glosario está organizado de manera clara y lógica. Las definiciones están bien estructuradas y son fáciles de leer. Se utilizan correctamente títulos y subtítulos.	El glosario está organizado y es comprensible, aunque podría mejorar la coherencia o el formato para facilitar la lectura.	El glosario tiene algunas áreas confusas o mal organizadas, dificultando la navegación o la comprensión.	El glosario está desorganizado o es confuso, dificultando su uso. No se ha prestado atención al formato o la presentación.

**Puntuación Total:** \_\_\_\_ / 20 puntos

Esta rúbrica cubre la **precisión**, la **profundidad**, la **creatividad**, la **colaboración** y la **presentación**, aspectos clave para fomentar la participación activa y el entendimiento profundo de los conceptos de **gamificación**.

#### ANEXO B

**Foro de lectura 2:** Este objetivo busca cultivar un ambiente colaborativo donde los participantes puedan aprender unos de otros y desarrollar un entendimiento más profundo de cómo aplicar la gamificación en sus aulas.

#### Rúbrica para Foro de Discusión: Gamificación en el Aula

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
<b>Comprensión de la lectura</b>	Las respuestas demuestran una comprensión profunda de los conceptos clave de la gamificación en el aula. Se utilizan ejemplos específicos del texto y se hace referencia directa a la lectura para sustentar las ideas.	Las respuestas muestran una comprensión general de los conceptos, aunque podrían profundizar más en algunos puntos o incluir ejemplos más precisos.	Las respuestas cubren los conceptos básicos, pero no profundizan o se basan en la lectura de manera limitada. Falta de referencias directas.	Las respuestas no reflejan una comprensión adecuada de la lectura o contienen malentendidos importantes. No se mencionan ejemplos o ideas clave del texto.
<b>Calidad del análisis y reflexión</b>	Las respuestas no solo resumen la lectura, sino que la analizan críticamente, conectando conceptos de gamificación con otras ideas o contextos (experiencias personales, otros textos, etc.).	Las respuestas muestran una reflexión adecuada, pero el análisis es limitado o se queda en una repetición de las ideas del texto sin mucha profundidad crítica.	Las respuestas muestran una reflexión superficial, con un análisis mínimo o sin conexiones con otros contextos.	Las respuestas carecen de análisis o reflexión crítica, limitándose a repetir fragmentos del texto sin interpretación personal.
<b>Pertinencia de las aportaciones</b>	Las respuestas están bien argumentadas y son relevantes para las preguntas planteadas. Se abordan todos los aspectos de las preguntas y se mantiene un enfoque claro en el tema de gamificación.	Las respuestas son generalmente pertinentes, aunque algunas partes podrían ser más relevantes para la pregunta o más enfocadas en los aspectos clave de gamificación.	Algunas respuestas son vagas o no completamente pertinentes a las preguntas. El enfoque es débil o se desvían del tema principal.	Las respuestas no son relevantes para las preguntas planteadas, o se desvían considerablemente del tema de gamificación.
<b>Interacción y participación</b>	El estudiante participa activamente en las discusiones, respondiendo a otros participantes de manera reflexiva, respetuosa y constructiva, y aportando nuevas ideas o preguntas que enriquecen el debate.	El estudiante participa en la discusión respondiendo a algunos compañeros, aunque podría interactuar más o de manera más profunda en sus respuestas.	El estudiante interactúa mínimamente con otros participantes, limitándose a respuestas superficiales o automáticas sin promover la discusión.	El estudiante no participa en la interacción con otros compañeros o sus respuestas son poco constructivas, no contribuyendo al debate.
<b>Claridad y organización</b>	Las respuestas están bien estructuradas, son claras y coherentes. El estudiante utiliza un lenguaje preciso y organizado, facilitando la comprensión de sus ideas.	Las respuestas son claras, pero algunas partes podrían estar mejor organizadas o ser más precisas en su lenguaje.	Las respuestas son comprensibles, pero carecen de estructura clara o coherencia, lo que dificulta la comprensión.	Las respuestas son confusas o desorganizadas, lo que dificulta seguir el argumento o entender las ideas.

Puntuación Total: \_\_\_\_ / 20 puntos

Descripción de los criterios:

- Comprensión de la lectura:** Evalúa si las respuestas demuestran un entendimiento profundo de la lectura sobre gamificación en el aula, haciendo referencia a conceptos clave.
- Calidad del análisis y reflexión:** Mide la capacidad del estudiante para analizar críticamente la lectura y conectar los conceptos de gamificación con otros contextos o ideas.
- Pertinencia de las aportaciones:** Evalúa si las respuestas son relevantes para las preguntas y si están enfocadas en los temas centrales.
- Interacción y participación:** Se refiere a la calidad y frecuencia de las interacciones con otros participantes en el foro.
- Claridad y organización:** Mide la coherencia, la estructura y la claridad de las respuestas.

Esta rúbrica fomenta no solo la participación activa en el foro, sino también un análisis profundo y crítico de los conceptos de gamificación, impulsando un debate enriquecedor entre los estudiantes.

## ANEXO C

**Cuestionario de opción múltiple de Lectura 3:** Este objetivo busca recopilar información valiosa que no solo sirva para evaluar el aprendizaje de los docentes, sino también para ajustar y mejorar futuras formaciones relacionadas con la gamificación en el aula.

### Cuestionario de opción múltiple de Lectura 3

Metas y objetivos, reglas, narrativa, libertad de elegir, libertad para equivocarse, recompensas, retroalimentación, estatus visible, cooperación y competencia, restricción de tiempo, progreso y sorpresa.

- Gamificación plugged
- Elementos del juego que pueden aplicarse en gamificación
- Teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1975)
- Gamificación unplugged

Cuando vamos a realizar el proceso de diseño de gamificación de una actividad o proceso, podemos ayudarnos de ellos porque pueden o no estar estandarizados en cuanto a elementos, estrategias, reglas y herramientas relacionadas con cada parte o etapa a gamificar.

- Frameworks o canvas para el diseño
- Herramientas para gamificar el aula
- Proceso de diseño de la gamificación educativa
- Pautas para la gamificación de actividades

Esta Teoría está directamente relacionada con el crecimiento personal y describe las necesidades básicas de las personas respecto de: a) la autonomía o capacidad de tomar libremente sus propias decisiones, b) la necesidad social, o imperativo de relacionarse con los demás y ser reconocido socialmente, y c) la necesidad de ser competente o la posibilidad de mejorar sus habilidades, conocimientos y habilidades.

- a) Tipos de jugadores en gamificación (Marczewski, 2014)
- b) Tipos de jugadores en gamificación (Bartle, 1996)
- c) La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985)
- d) Modelo de Fogg Fogg, (2009)

Inclusión de circuitos de retroalimentación rápida, Adaptación de tareas a niveles de habilidad, Intensificación progresiva de la dificultad de la tarea, Dividir tareas complejas en sub tareas más cortas y simples, Diseñar diferentes rutas hacia el éxito e Incorporar recompensas y actividades de reconocimiento social.

- a) Frameworks o canvas para el diseño
- b) Herramientas para gamificar el aula
- c) Pautas para la gamificación de actividades
- d) Proceso de diseño de la gamificación educativa

Análisis de usuarios y contexto, Definición de objetivos de aprendizaje, Diseño de la experiencia, Identificación de recursos y Aplicación de elementos de gamificación.

- a) Proceso de diseño de la gamificación educativa
- b) Herramientas para gamificar el aula
- c) Pautas para la gamificación de actividades
- d) Frameworks o canvas para el diseño

Tríada PBL (Puntos, Insignias y Tablas de Clasificación), Retos o misiones, Niveles y Factor Sorpresa.

- a) Ejemplos de gamificación en el aula
- b) Mecánicas en Moodle
- c) Elementos de gamificación en Moodle
- d) Plugins para gamificar Moodle

Estado de finalización de una actividad y del curso, Progresión, Insignias, Foro con calificaciones y Condicionales (restricciones de acceso).

- a) Plugins para gamificar Moodle
- b) Mecánicas en Moodle
- c) Elementos de gamificación en Moodle
- d) Ejemplos de gamificación en el aula

La comunidad “Gamifica tu aula” o la web “Del escritorio a las estrellas” recopilan diferentes proyectos desarrollados en español, además de recursos útiles como creadores de cartas online y publicaciones relacionadas con la gamificación en educación.

- a) Ejemplos de gamificación en el aula
- b) Mecánicas en Moodle
- c) Elementos de gamificación en Moodle
- d) Plugins para gamificar Moodle

Es donde se aplican las técnicas, elementos y estrategias del juego a las actividades desarrolladas en entornos virtuales o con algún soporte tecnológico

- a) Gamificación plugged
- b) Elementos del juego que pueden aplicarse en gamificación
- c) Gamificación unplugged
- d) Teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1975)

Es aquel en el que se aplican las técnicas, elementos y estrategias del juego a actividades realizadas en entornos sin soporte tecnológico.

- a) Elementos del juego que pueden aplicarse en gamificación
- b) Gamificación plugged
- c) Gamificación unplugged
- d) Teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1975)

Jugadores, triunfadores, socializadores, filántropos, espíritus libres y disruptivos.

Tipos de jugadores en gamificación (Marczewski, 2014)

- a) Modelo de Fogg Fogg, (2009)
- b) La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985)
- c) Tipos de jugadores en gamificación (Bartle, 1996)

Triunfadores, Exploradores, Socializadores y Asesinos.

- a) Tipos de jugadores en gamificación (Bartle, 1996)
- b) Modelo de Fogg Fogg, (2009)
- c) Tipos de jugadores en gamificación (Marczewski, 2014)
- d) La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985)



Para que exista un perfecto equilibrio entre la complejidad de la tarea a realizar y las habilidades de los jugadores, los jugadores deben conocer previamente los objetivos a conseguir en la actividad, y deben plantearse un reto con una complejidad que pueden alcanzar según sus capacidades. La dificultad de la tarea debe aumentar progresivamente según el progreso de tus habilidades.

- Gamificación plugged
- Elementos del juego que pueden aplicarse en gamificación
- Teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1975)
- Gamificación unplugged

Kahoot, Cerebriti, Brainscape, Edmodo, Classcraft, Classdojo, Quizizz, Genially, Socrative, Plickers, FlipQuiz y Toovari.

- Frameworks o canvas para el diseño.
- Herramientas para gamificar el aula.
- Pautas para la gamificación de actividades.
- Proceso de diseño de la gamificación educativa.

Este Modelo se centra en estudiar las causas que influyen en las conductas y cómo se puede provocar su cambio. Para ello existen tres elementos clave: a) el desencadenante, o acción que desencadena la conducta, b) la habilidad, o capacidad del usuario para poder realizar con éxito la tarea y c) la motivación, o deseo de la persona realizar voluntariamente la actividad propuesta. Esta teoría es especialmente aplicable si quieres cambiar hábitos o comportamientos a través de la gamificación.

- La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985)
- Tipos de jugadores en gamificación (Bartle, 1996)
- Modelo de Fogg Fogg, (2009)
- Tipos de jugadores en gamificación (Marczewski, 2014)

#### ANEXO D

**Cuadro sinóptico de la Lectura 4:** Este objetivo busca sintetizar la información relevante de la gamificación, ayudando a los docentes a relacionar diferentes aspectos y a tener una referencia visual que les sirva en su práctica educativa.

##### Rúbrica para Cuadro Sinóptico: Gamificación en el Aula

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
<b>Comprensión de los conceptos clave</b>	El cuadro sinóptico muestra una comprensión profunda de los conceptos clave de la lectura sobre gamificación. Los elementos principales y secundarios están de manera clara identificados y correctamente relacionados.	Los conceptos clave están presentes, aunque algunos podrían desarrollarse o representarse con mayor claridad. Las relaciones entre ideas son correctas, pero no siempre claras.	Los conceptos clave son mencionados, pero no están organizados de manera efectiva o faltan algunos elementos importantes. Las relaciones entre ideas son confusas.	El cuadro sinóptico no refleja una comprensión adecuada de la lectura, faltan muchos conceptos clave o las relaciones entre ideas son incorrectas o inexistentes.
<b>Organización y jerarquía</b>	La información está organizada de manera lógica y clara, con una estructura jerárquica bien definida que muestra la relación entre ideas principales y secundarias. Se utiliza un formato visual adecuado.	La organización es clara en su mayoría, pero podría mejorar la jerarquización o la visualización de las relaciones entre ideas.	La organización es confusa o la jerarquía de las ideas no es clara, lo que dificulta seguir el flujo de información.	La organización es desordenada o inexistente, sin una jerarquía clara que relacione las ideas principales y secundarias.
<b>Síntesis de la información</b>	El cuadro sinóptico sintetiza la información de manera clara y concisa, extrayendo los puntos más importantes de la lectura sin perder detalles significativos.	La síntesis es buena, aunque podría haber más claridad en algunos puntos o se podría haber eliminado información menos relevante.	La síntesis es limitada, con exceso de información irrelevante o falta de detalles importantes, lo que afecta la comprensión general.	La síntesis es deficiente, con demasiada información irrelevante o muy poca información relevante. No se ha logrado extraer lo esencial de la lectura.
<b>Uso de recursos visuales</b>	Se utilizan recursos visuales (colores, formas, líneas, flechas, etc.) de manera efectiva para representar las relaciones entre ideas. El cuadro sinóptico es fácil de leer y atractivo.	Se usan algunos recursos visuales, pero podrían emplearse mejor para clarificar las relaciones entre conceptos o mejorar la presentación visual.	El uso de recursos visuales es limitado o no contribuye significativamente a la comprensión de las relaciones entre las ideas.	No se utilizan recursos visuales, o el cuadro sinóptico es confuso y difícil de seguir debido a la falta de elementos gráficos efectivos.
<b>Claridad y precisión del lenguaje</b>	El lenguaje utilizado es claro, preciso y adecuado para explicar los conceptos clave de gamificación. No hay errores gramaticales o conceptuales.	El lenguaje es en su mayoría claro, aunque puede contener algunas imprecisiones o errores menores.	El lenguaje es poco claro en algunas partes, con errores que afectan la comprensión de los conceptos.	El lenguaje es confuso, con múltiples errores que dificultan la comprensión de los conceptos clave.

**Puntuación Total:** \_\_\_\_ / 20 puntos

##### Descripción de los Criterios:

- Comprensión de los conceptos clave:** Evalúa la precisión con la que el estudiante identifica y representa los conceptos clave de la lectura sobre gamificación en el aula.

2. **Organización y jerarquía:** Mide la capacidad del estudiante para organizar y estructurar la información de manera lógica y jerárquica, destacando las ideas principales y secundarias.
3. **Síntesis de la información:** Se refiere a la habilidad para resumir los puntos clave de la lectura de manera concisa sin omitir detalles importantes.
4. **Uso de recursos visuales:** Evalúa el uso eficaz de herramientas gráficas para visualizar las relaciones entre ideas, facilitando la comprensión.
5. **Claridad y precisión del lenguaje:** Mide la claridad y precisión con la que se expresan los conceptos, así como la corrección gramatical.

Esta rúbrica fomenta la organización y síntesis de la información, ayudando a los estudiantes a captar los aspectos más importantes de la lectura sobre **gamificación** y a comunicarlos de manera clara y visualmente atractiva.

## ANEXO E

**Secuencia Didáctica basada en la gamificación en el aula:** Este objetivo busca proporcionar a los docentes un marco estructurado que les permita aplicar la gamificación de manera efectiva, mejorando así la experiencia de aprendizaje en el entorno universitario.

### Lista de cotejo para una secuencia didáctica basada en la gamificación en el aula

#### Información General

Ítem	Sí	No	Observaciones
La secuencia didáctica está claramente titulada.			
Se especifica el nivel educativo.			
Se indica el área o materia.			
La duración de la secuencia está claramente definida.			

#### Justificación y Objetivos

Ítem	Sí	No	Observaciones
Se proporciona una justificación clara sobre la importancia del tema.			
La justificación incluye cómo la gamificación mejorará el aprendizaje.			
Se listan las competencias que se desean desarrollar.			
Los objetivos de aprendizaje están claramente definidos.			

#### Contenidos y Actividades

Ítem	Sí	No	Observaciones
Los contenidos están claramente enumerados y organizados.			
Las actividades están descritas detalladamente.			
Las actividades utilizan mecánicas de gamificación (puntos, niveles, etc.).			
Se especifican los recursos necesarios para cada actividad.			
Se incluye una actividad de creación de avatares.			
Hay actividades de investigación gamificadas.			
Se incluyen juegos de rol relacionados con el tema.			
Hay una búsqueda del tesoro o actividad de campo.			
Se planifica un debate gamificado.			
Se incluye un proyecto final gamificado.			

#### Evaluación

Ítem	Sí	No	Observaciones
Los criterios de evaluación están claramente definidos.			
Se mencionan instrumentos de evaluación adecuados.			
Se utiliza una rúbrica para evaluar actividades específicas.			
Se consideran la autoevaluación y coevaluación.			
Se incluye un sistema de puntos y recompensas en la evaluación.			

#### Recursos y Materiales

Ítem	Sí	No	Observaciones
Se listan todos los recursos necesarios para la secuencia.			
Los recursos tecnológicos (computadoras, software) están especificados.			
Se incluyen materiales de arte y manualidades necesarios.			
Los recursos bibliográficos están correctamente citados.			

#### Reflexión Final

Ítem	Sí	No	Observaciones
Se proporciona un espacio para la reflexión final del docente.			
Se identifican logros alcanzados durante la secuencia.			
Se señalan áreas de mejora para futuras implementaciones.			

**Encuesta de Satisfacción sobre el Diseño del Curso de Gamificación en el Aula:** Recopilar opiniones y percepciones de los participantes sobre diversos aspectos del diseño del curso de gamificación en el aula, con el fin de evaluar su efectividad, identificar áreas de mejora y asegurar que el curso cumpla con las expectativas y necesidades de los profesores universitarios.