

1. DATOS INFORMATIVOS

Dominio:	Política económica, competitividad institucional, innovación, emprendimiento, productividad y liderazgo; Manejo sostenible de recursos naturales		
Area:	CARRERA/PROGRAMA: Maestría en Educación, mención Neurociencias Aplicadas a la Educación		
Asignatura:	Gamificación y Aprendizaje lúdico		
	4		
NRC:	Por definir	N° horas: 96	
Plan de estudios:			H. aprendizaje en contacto con el docente: 12
Prerrequisitos:	Ninguno		
Periodo académico:	2026-01		H. aprendizaje autónomo: 84 H. aprendizaje práctico-experimental: 0
Docente o Co-Docente 1:	Grado académico y título profesional:	Co-Docente 2:	Grado académico y título profesional:
Mtr. Johanna Herrera Segarra	Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Docencia y gestión parvularia. Máster en Educación Infantil y Educación Especial. Doctoranda en Educación.		

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Gamificación y Aprendizaje lúdico introduce a los estudiantes en el diseño de experiencias educativas innovadoras mediante la integración estratégica de elementos de juego y mecánicas lúdicas. Desde una perspectiva fundamentada en neuroeducación, se exploran los principios motivacionales, emocionales y cognitivos que hacen del juego una herramienta importante para el aprendizaje significativo.

El curso aborda los fundamentos conceptuales de la gamificación, diferenciándola de otras metodologías activas como el aprendizaje basado en juegos y los juegos serios. Se profundiza en la relación entre neurociencia educativa y diseño lúdico, analizando cómo la motivación, la emoción y el compromiso cognitivo influyen en las diversas experiencias de aprendizaje. Finalmente, los estudiantes desarrollan competencias para diseñar propuestas gamificadas contextualizadas, integrando mecánicas de juego coherentes con objetivos pedagógicos específicos y considerando la diversidad de contextos educativos.

3. DESCRIPCIÓN DE COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<u>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</u>	<u>COMPETENCIAS INTERDISCIPLINARES DEL DOMINIO</u>	<u>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA</u>	<u>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA</u>
Comprometido social, política y ambientalmente	Intervención prosocial desde la generación y ejecución de proyectos con enfoque inter y transdisciplinar para la transformación social	Crear ambientes y escenarios educativos contextualizados, motivadores, integradores, con una visión interdisciplinar y transdisciplinar.	RdA 1: Analizar los conceptos fundamentales de la gamificación y del aprendizaje lúdico, diferenciándolos de otras metodologías activas.
Crítico y analítico	Investigación social, inter y transdisciplinaria que fortalezca el aprendizaje, la vinculación y el impacto social, desde la aplicación de diversos métodos	Aplicar estrategias neuroeducativas para una adecuada gestión de emociones en los estudiantes dentro del aula.	RdA 2: Relacionar los principios de la neuroeducación con el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas, considerando motivación, emoción y compromiso cognitivo.
Motivado a ser más	Autoregulación y participación responsable en las relaciones interpersonales con orientación a la búsqueda de alternativas de solución creativas ante los desafíos del entorno	Diseñar propuestas educativas que respondan a la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes.	RdA 3: Diseñar experiencias de aprendizaje basadas en la gamificación, integrando mecánicas de juego coherentes con objetivos pedagógicos y contextos educativos diversos.

4. EVALUACIÓN DE LOGROS DE APRENDIZAJE

Resultado de aprendizaje	Definición del criterio de evaluación del RdA	Ponderación (en porcentaje sobre 100)	Nivel de logro alcanzado al RdA				DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO (conceptos, hecho, procedimientos o principios)
			Alcanzado con excelencia (A) 45,00 – 50,00	Alcanzado muy bueno (B) 40, 00 - 44,99	Alcanzado bueno C 30,00 – 39,99	Pendiente de alcanzar (D) 29,99 y menos	
RdA 1: Analizar los conceptos fundamentales de la gamificación y del aprendizaje lúdico, diferenciándolos de otras metodologías activas.	Identifica y explica con precisión los conceptos de gamificación y aprendizaje lúdico, estableciendo distinciones claras con otras metodologías activas	33%	Define con precisión y profundidad los conceptos de gamificación y aprendizaje lúdico estableciendo distinciones claras, fundamentadas y exhaustivas con ABJ, juegos serios y otras metodologías activas.	Define correctamente los conceptos de gamificación y aprendizaje lúdico estableciendo distinciones claras con ABJ y juegos serios.	Define de manera básica los conceptos de gamificación y aprendizaje lúdico estableciendo algunas distinciones con otras metodologías, aunque con imprecisiones menores.	Presenta definiciones incompletas o confusas. No diferencia claramente entre gamificación y otras metodologías. No proporciona ejemplos o estos son inadecuados.	1. Bases conceptuales de la gamificación y el aprendizaje lúdico. 1.1 Concepto de juego 1.2 Concepto de lúdico 1.3 Concepto de aprendizaje lúdico 1.4 Concepto de gamificación 2. Definición y características de la gamificación. 2.1 Propósito de la gamificación. 2.2 Elementos de la gamificación. 2.3 Rol del estudiante en la gamificación. 2.4 Gamificación y objetivos de aprendizaje. 3. Gamificación y aprendizaje basado en juegos 3.1 Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos. 3.2 Similitudes entre gamificación y aprendizaje basado en juegos. 3.3 Juegos serios 4 Enfoques teóricos del juego aplicados a la educación. 4.1 Implicaciones del juego en educación 4.2 Enfoques lúdicos 4.3 Rol del juego en el aprendizaje. 4.4 Vínculo entre aprendizaje lúdico y la construcción del conocimiento. 5 Alcances y limitaciones de la gamificación 5.1 Gamificación en contextos educativos formales 5.2 Gamificación en contextos no formales. 5.3 Riesgos y beneficios de la gamificación. 5.4 Limitaciones de la gamificación
	Analiza enfoques teóricos del juego y su aplicación educativa de manera fundamentada	33%	Analiza con profundidad múltiples enfoques teóricos del juego estableciendo conexiones sólidas y fundamentadas con aplicaciones educativas concretas.	Analiza correctamente varios enfoques teóricos del juego estableciendo conexiones apropiadas con aplicaciones educativas.	Identifica algunos enfoques teóricos del juego estableciendo conexiones básicas con la educación.	No identifica claramente enfoques teóricos o los confunde.	
	Discrimina alcances y limitaciones de la gamificación en diversos contextos educativos	34%	Discrimina alcances y limitaciones de la gamificación considerando múltiples contextos educativos (formal, no formal, niveles, modalidades).	Discrimina alcances y limitaciones de la gamificación en varios contextos educativos.	Discrimina algunos alcances y limitaciones de la gamificación considerando pocos contextos educativos.	No discrimina adecuadamente alcances y limitaciones y tampoco considera diversos contextos educativos.	
RdA 2: Relacionar los principios de la neuroeducación con el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas, considerando motivación, emoción y compromiso cognitivo.	Distingue principios neuro educativos con el diseño de experiencias gamificadas demostrando comprensión profunda	33%	Distingue de manera integral y fundamentada múltiples principios neuro educativos (plasticidad, atención, memoria, emoción) con el diseño gamificado.	Distingue varios principios neuro educativos con el diseño gamificado.	Distingue algunos principios neuro educativos básicos con la gamificación.	No distingue relaciones claras entre neuro educación y gamificación.	6. Neuroeducación, motivación y emoción en el juego. 6.1 Principios básicos de la neuroeducación aplicados al aprendizaje. 6.2 Plasticidad cerebral 6.3 Emoción en el aprendizaje 6.4 Memoria 6.5 Atención 7. Motivación intrínseca y extrínseca en contextos lúdicos. 7.1 Motivación intrínseca 7.2 Motivación extrínseca 8. Experiencias gamificadas. 8.1 Emoción en experiencias gamificadas. 8.2 Atención en experiencias gamificadas. 8.3 Memoria en experiencias gamificadas. 9. El rol del desafío en la gamificación. 9.1 La retroalimentación y la recompensa en el aprendizaje. 9.2 Experiencias lúdicas centradas en el estudiante. 9.3 Experiencias óptimas de gamificación 10. Gamificación de contenidos y aprendizajes 10.1 Gamificación de contenidos curriculares 10.2 Experiencias formativas. 10.3 Secuencias didácticas en gamificación 11. Diseño de narrativas educativas y storytelling. 11.1 Integración de objetivos de aprendizaje. 11.2 Actividades gamificadas 11.3 El rol de la evaluación en propuestas gamificadas.
	Analiza el rol de la motivación, emoción y cognición en contextos lúdicos educativos	33%	Analiza de manera integral e interrelacionada el rol de motivación intrínseca/extrínseca, emoción y procesos cognitivos en contextos lúdicos.	Analiza el rol de motivación, emoción y cognición en contextos lúdicos.	Analiza de manera básica el rol de motivación, emoción y cognición.	No establece relaciones significativas entre los procesos de motivación, emoción y cognición.	
	Identifica experiencias de diseño centradas en la experiencia emocional del estudiante	34%	Identifica experiencias de diseño innovadoras, viables y bien fundamentadas que priorizan la experiencia emocional del estudiante.	Identifica experiencias de diseño apropiadas centradas en la experiencia emocional.	Identifica experiencias básicas que mencionan la experiencia emocional.	No identifica experiencias claras o estas no se centran en la experiencia emocional.	
	Aplica elementos de narrativa y estética en el diseño educativo gamificado	33%	Aplica de manera creativa y coherente una narrativa envolvente y estética visual atractiva que potencia la experiencia de aprendizaje.	Aplica narrativa y estética apropiadas que apoyan el diseño gamificado.	Incluye algunos elementos de narrativa y estética básicos.	No aplica narrativa o estética, o estos elementos son inadecuados.	

RdA 3: Diseñar experiencias de aprendizaje basadas en la gamificación, integrando mecánicas de juego coherentes con objetivos pedagógicos y contextos educativos diversos.	Considera el diseño gamificado tomando en cuenta las características del estudiante y del entorno educativo	33%	Considera exhaustivamente el diseño gamificado tomando en cuenta: características etarias, cognitivas y socioculturales del estudiante; recursos disponibles; modalidad educativa; y necesidades específicas del contexto.	Considera el diseño gamificando tomando en cuenta características relevantes del estudiante y del entorno educativo.	Considera de manera básica algunas características del estudiante y del entorno. La contextualización es superficial.	No considera el diseño o lo hace de manera inadecuada y tampoco toma en cuenta las características del estudiante ni del entorno.	12. Gamificación en diversos entornos 12.1 Gamificación en entornos presenciales. 12.2 Gamificación en entornos virtuales. 12.3 Gamificación en entornos híbridos
	Diseña propuestas gamificadas integrando coherentemente mecánicas de juego con objetivos pedagógicos	34%	Diseña propuestas gamificadas innovadoras, que integran de manera coherente y justificada múltiples mecánicas de juego (puntos, niveles, desafíos, progresión, narrativa) alineadas perfectamente con objetivos pedagógicos específicos y medibles.	Diseña propuesta gamificadas que integran varias mecánicas de juego coherentes con objetivos pedagógicos claros.	Diseña propuestas gamificadas básicas que integran algunas mecánicas de juego con objetivos pedagógicos generales.	La propuesta es incompleta o inviable.	13.1 Elementos y mecánicas del juego: 13.2 Reglas 13.3 Retos 13.4 Niveles 13.5 Insignias, 13.6 Puntos y progresión. 14. Dinámicas de juego y experiencia del usuario (engagement). 14.1 Cooperación en gamificación. 14.2 Autonomía en gamificación. 14.3 Retroalimentación en gamificación. 15. Estética de los ambientes gamificados 15.1 Narrativa en el diseño gamificado. 15.2 Ambientación en el ambiente gamificado. 16. Mecánicas de juego y resultados de aprendizaje. 16.1 Consideraciones finales de gamificación 16.2 Consideraciones finales sobre aprendizajes lúdicos.

5. METODOLOGÍA

La asignatura se desarrolla mediante una metodología activa y participativa que combina:

- Clases sincrónicas virtuales interactivas con análisis de casos reales
- Estudio de casos de gamificación exitosa en diferentes niveles educativos
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para el diseño de propuestas gamificadas
- Talleres prácticos de diseño de mecánicas de juego educativas

AJE, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJES Y DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	Semana	Experiencias / estrategias Aprendizaje en contacto con el docente	Horas	Recursos	Escenario	Experiencias / estrategias de aprendizaje prácticas	Horas	Recursos	Escenario	Experiencias / estrategias de aprendizaje autónomo	Horas	Recursos	Escenario	DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO (conceptos, hecho, procedimientos o principios)
RdA 1: Analizar los conceptos fundamentales de la gamificación y del aprendizaje lúdico, diferenciándolos de otras metodologías activas.	1	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura dirigida de textos académicos sobre juego, y aprendizaje lúdico. Elaboración de un mapa conceptual analítico que integre los tres conceptos. Reflexión escrita guiada: rol del juego en el aprendizaje, vínculo entre aprendizaje lúdico, emoción y construcción de conocimiento.	6	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	1. Bases conceptuales de la gamificación y el aprendizaje lúdico. 1.1 Concepto de juego 1.2 Concepto de lúdico 1.3 Concepto de aprendizaje lúdico. 1.4 Concepto de gamificación
	2	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión de definiciones académicas de gamificación. Elaboración de una matriz comparativa que cuente con: propósito, elementos, rol del estudiante y la relación con objetivos de aprendizaje.	4	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	2. Definición y características de la gamificación. 2.1 Propósito de la gamificación. 2.2 Elementos de la gamificación. 2.3 Rol del estudiante en la gamificación. 2.4 Gamificación y objetivos de aprendizaje.
	3	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	0	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura comparativa de los tres enfoques. Elaboración de una tabla comparativa analítica (finalidad, estructura, evaluación). Análisis de un caso educativo real y justificación del enfoque utilizado.	5	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	3. Gamificación y aprendizaje basado en juegos 3.1 Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos. 3.2 Similitudes entre gamificación y aprendizaje basado en juegos. 3.3 Juegos serios

4	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura de enfoques teóricos clásicos y contemporáneos del juego. Lectura guiada de principios e implicaciones educativas a través del juego. Tarea integradora 1 "Análisis conceptual y diferenciación de enfoques lúdicos": a. Elaboración de mapa conceptual sobre los conceptos revisados durante semana 1,2,3 y4. b. Escritura de una reflexión guiada sobre el rol del juego en el aprendizaje y el vínculo entre aprendizaje lúdico y la construcción del conocimiento, elaboración de matriz comparativa de las definiciones de gamificación. c. Redacción de una definición propia de gamificación.	5	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	4 Enfoques teóricos del juego aplicados a la educación. 4.1 Implicaciones del juego en educación 4.2 Enfoques lúdicos 4.3 Rol del juego en el aprendizaje. 4.4 Vínculo entre aprendizaje lúdico y la construcción del conocimiento.
5	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión de experiencias de gamificación en contextos formales y no formales. Identificación de beneficios, riesgos y limitaciones.	5	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	5 Alcances y limitaciones de la gamificación 5.1 Gamificación en contextos educativos formales 5.2 Gamificación en contextos no formales. 5.3 Riesgos y beneficios de la gamificación. 5.4 Limitaciones de la gamificación
6	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)		Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura guiada de textos académicos sobre neuroeducación. Identificación de principios clave (plasticidad, emoción, atención, memoria).	5	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	6. Neuroeducación, motivación y emoción en el juego. 6.1 Principios básicos de la neuroeducación aplicados al aprendizaje. 6.2 Plasticidad cerebral 6.3 Emoción en el aprendizaje 6.4 Memoria 6.5 Atención
7	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión conceptual sobre motivación intrínseca y extrínseca. Análisis de experiencias gamificadas identificando tipos de motivación.	6	Dispositivos electrónicos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	7. Motivación intrínseca y extrínseca en contextos lúdicos. 7.1 Motivación intrínseca 7.2 Motivación extrínseca

RdA 2: Relacionar los principios de la neuroeducación con el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas, considerando motivación, emoción y compromiso cognitivo.

8	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura de textos sobre emoción, atención y memoria en el aprendizaje. Análisis de una experiencia gamificada desde la perspectiva emocional. Identificación de elementos que favorecen atención y retención. Tarea integradora 2 "Fundamentación teórica y análisis crítico de la gamificación" a. Diseño de una actividad fundamentada en el juego en la que se evidencie: fundamento teórico, propósito educativo y rol del estudiante. (uso de herramientas digitales). b.Redacción de un microensayo sobre la gamificación en diversos contextos. c. Grabación de su reflexión respondiendo a la pregunta ¿Cómo se fundamenta conceptualmente la gamificación como estrategia lúdica y cuáles son sus principales alcances y limitaciones en educación? (formato mp3)	5	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	8. Experiencias gamificadas. 8.1 Emoción en experiencias gamificadas. 8.2 Atención en experiencias gamificadas. 8.3 Memoria en experiencias gamificadas.
9	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Análisis conceptual del desafío óptimo y feedback. Identificación de buenas y malas prácticas en experiencias gamificadas.	5	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	9. El rol del desafío en la gamificación. 9.1 La retroalimentación y la recompensa en el aprendizaje. 9.2 Experiencias lúdicas centradas en el estudiante. 9.3 Experiencias óptimas de gamificación
10	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura sobre el enfoque de diseño centrado en el estudiante. Identificación de emociones clave en el aprendizaje. Reflexión crítica sobre la experiencia diseñada. Tarea integradora 3: "Neuroeducación, motivación y emoción en experiencias gamificadas" a. Elaboración de un esquema gráfico que relacione los siguientes términos: plasticidad, emoción, atención, memoria con el aprendizaje lúdico. b. Escritura de una secuencia lúdica didáctica que integre: desafío óptimo, feedback y recompensa.	6	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	10. Gamificación de contenidos y aprendizajes 10.1 Gamificación de contenidos curriculares 10.2 Experiencias formativas. 10.3 Secuencias didácticas en gamificación

	11	AB Proyectos Clase de recopilación de información Presentación del proyecto en aula	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión de principios de storytelling educativo. Selección de un contenido curricular de su preferencia para actividades narrativas.	5	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	11. Diseño de narrativas educativas y storytelling. 11.1 Integración de objetivos de aprendizaje. 11.2 Actividades gamificadas 11.3 El rol de la evaluación en propuestas gamificadas.
RdA 3: Diseñar experiencias de aprendizaje basadas en la gamificación, integrando mecánicas de juego coherentes con objetivos pedagógicos y contextos educativos diversos.	12	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	0	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión conceptual de características pedagógicas de entornos presenciales, virtuales e híbridos. Análisis comparativo de experiencias gamificadas implementadas en cada entorno. Tarea integradora 4: "Diseño gamificado aplicado a contenidos y diversos contextos educativos" a. Diseñe una actividad narrativa gamificada (contenido curricular de su preferencia) y grabe la explicación de esta actividad identificando:	6	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	12. Gamificación en diversos entornos 12.1 Gamificación en entornos presenciales. 12.2 Gamificación en entornos virtuales. 12.3 Gamificación en entornos híbridos
	13	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Lectura sobre mecánicas de juego. Análisis de experiencias gamificadas en dónde se identifiquen mecánicas utilizadas.	5	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	13. Mecánica del juego aplicada al diseño educativo. 13.1 Elementos y mecánicas del juego: 13.2 Reglas 13.3 Retos 13.4 Niveles 13.5 Insignias, 13.6 Puntos y progresión.
	14	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión teórica sobre engagement y experiencia del usuario. Análisis de dinámicas de cooperación, competencia, autonomía y retroalimentación. Evaluación de una experiencia gamificada desde la perspectiva del estudiante. Tarea integradora 5: Diseño de una experiencia gamificada: mecánicas, dinámicas y experiencia de usuario. a. Diseño de una experiencia gamificada en la que se incorpore: reglas, retos, niveles, puntos, insignias y progresión y que responda a una justificación pedagógica de las mecánicas seleccionadas en función de los aprendizajes esperados. b: Análisis con sus propias palabras el impacto que tiene tanto la estética cuanto la emoción de la experiencia gamificada para el público objetivo de su experiencia gamificada.	4	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	14. Dinámicas de juego y experiencia del usuario (engagement). 14.1 Cooperación en gamificación. 14.2 Autonomía en gamificación. 14.3 Retroalimentación en gamificación.

15	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica)	0	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Revisión de principios de estética, ambientación y narrativa. Análisis de cómo la estética influye en la motivación y la emoción.	7	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	15. Estética de los ambientes gamificados 15.1 Narrativa en el diseño gamificado. 15.2 Ambientación en el ambiente gamificado.
16	Aula invertida con preguntas generadoras previo a tutorías académicas. Taller de mejora continua y activación de rutas de aprendizaje (si aplica) Presentación del diseño final en aula	1	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	0	0	0	0	Análisis del alineamiento entre objetivos, actividades y evaluación. Revisión crítica de experiencias donde las mecánicas no responden a resultados de aprendizaje. Tarea integradora 6: "Diseño integral de una propuesta gamificada con coherencia pedagógica" , que contenga nombre, contexto, objetivos, fundamentación pedagógica, propuesta	5	Dispositivos eléctricos o electrónicos. Conexión a internet. Plataforma virtual. Enlace a recursos complementarios (videos, web).	Plataforma educativa PUCE	16. Mecánicas de juego y resultados de aprendizaje. 16.1 Consideraciones finales de gamificación 16.2 Consideraciones finales sobre aprendizajes lúdicos.
		12								84			

8. BIBLIOGRAFÍA

	Bibliografía (basarse en normas APA)	Código Biblioteca PUCE	Tipo de documento	Link
1	Faviola Inostroza. (2018). Neuroeducación social: hacia una pedagogía	Biblioteca virtual PUCE	Libro digital	https://researchs.puce.elogim.com/c/26kgwn/ebook-
2	Briones Franco, J. G., Ponce Uzhca, V. P., Tisalema Fiallos, A. M., Acosta Chafuel, P. V., & Ochoa Briones, M. K. (2025). El juego simbólico como vehículo para la autorregulación emocional y el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial: Un abordaje desde la neuroeducación y la práctica reflexiva docente. ASCE MAGAZINE, Vol. 4, Nº. 3, 2025 (Ejemplar Dedicado a: Edición Frecuencia de Julio/Septiembre), Pags. 2719-2742.	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	El juego simbólico como vehículo para la autorregulación emocional y el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial: Un abordaje desde la neuroeducación y la práctica reflexiva docente - Dialnet
3	Santana Cárdenas, A. E., Mendoza Gutiérrez, M. C., Flores Barcia, C. M., Anchundia Anchundia, V. V., & Intriago Quiroz, R. L. (2025). Uso de la gamificación y juegos digitales en la educación inicial: Revisión sistemática 2020- 2025. <i>Sinergia Académica</i> , 8 (10), 196–225.	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	Uso de la gamificación y juegos digitales en la educación inicial: Revisión sistemática 2020- 2025. - EBSCO
4	Plua, E. D. A., Alay, D. E. C., Chávez Sánchez, M. M., & Reyna, H. E. A. (2025). La Gamificación Como Estrategia Para Motivar a Estudiantes De Educación Básica. <i>Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS</i> , 7 (3), 289–298. https://doi.org/10.59169/pentacencias.v7i3.1496	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. - EBSCO
5	Ponce Quiroz, J. J., Morán Morán, G. N., Ortega Ponce, C. A., & Espinoza Suquilanda, M. D. J. (2025). La gamificación y la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje para los estudiantes de la carrera Educación. <i>Sinergia Académica</i> , 8 (5), 551–565.	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. - EBSCO
6	Fernández López, I., & Cano López, P. (2025). Los términos gamificación y ludificación en el ámbito de la educación. Una propuesta de diferenciación. <i>Revista de Investigación En Educación</i> , 23 (2), 336–352. https://doi.org/10.35869/reined.v23i2.6341	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	Los términos gamificación y ludificación en el ámbito de la educación. Una propuesta de diferenciación. - EBSCO
7	Loor Sánchez, Y. K., Roldán Montaña, W. O., Crespo Castillo, O. S., & Ricaurte Ulloa, P. D. (2025). Sistema de talleres de capacitación docente para el uso de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. <i>Sinergia Académica</i> , 8(7), 1–29.	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	Sistema de talleres de capacitación docente para el uso de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. - EBSCO
8	Hernández Mite, K. D., Guerrero Ávila, Z. E., Ruiz Jácome, E. C., & Godoy Cazar, D. T. (2024). Neuroeducación y aprendizaje lúdico: evidencias sobre el impacto del juego en el desarrollo cognitivo. Revisión sistemática. <i>RECIMUNDO: Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento</i> , Vol. 8, Nº. 4, 2024 (Ejemplar Dedicado a: Octubre – Diciembre), Pags. 102-114 .	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	Neuroeducación y aprendizaje lúdico: evidencias sobre el impacto del juego en el desarrollo cognitivo. Revisión sistemática - Dialnet
9	Escobedo Cabello, R. (2024). Las herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico eficaz en el sistema a distancia. <i>RILCO: Revista de Investigación Latinoamericana En Competitividad Organizacional</i> , Null 6, Nº. 22, 2024 (Ejemplar Dedicado a: May), Pags. 12-36 .	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	Las herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico eficaz en el sistema a distancia - Dialnet
10	de Liñan, M. M. P. V., & Obando-Peralta, E. C. (2024). Experiences and possibilities of playful learning in Latin America and Peru: A Critical Review. <i>Clio. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico</i> , 4 (8), 117–132. https://doi.org/10.5281/zenodo.12598443	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	Experiencias y posibilidades del aprendizaje lúdico en América Latina y el Perú: Una revisión crítica
11	Bozada Yoza, G. A., & Barcia Briones, M. F. (2022). El aprendizaje lúdico en el estado emocional de los estudiantes de preparatoria. <i>Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional</i> , Vol. 7, Nº. 5 (MAYO 2022), 2022, Pag. 42 .	Biblioteca virtual PUCE	Publicación académica	El aprendizaje lúdico en el estado emocional de los estudiantes de preparatoria - Dialnet

X

Mtr. Johanna Herrera

Docente

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación