



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**LICENCIATURA EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA
HISPÁNICA**

TESINA

**GAMIFICACIÓN Y LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA
ENSEÑANZA VIRTUAL O MODALIDAD ONLINE**

**QUE PRESENTA
PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADA EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA:
SOCORRO FLORES ROMERO**

**ASESORA:
DRA. ARELY GONZÁLEZ PÉREZ**

JUNIO 2023

Dedicatoria

A todos los que son inspiración en mi vida. . .

gracias por estar junto a mí. . .

Agradecimientos

A todos los que me apoyaron en la carrera y fueron ejemplo de perseverancia.

Índice

Dedicatoria	I
Agradecimientos	II
Índice	III
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
ESTADO DEL ARTE	4
1.1 La educación	4
1.1.1 La didáctica el corazón de la educación	5
1.2	7
La tecnología en la educación	7
1.3 TIC	10
1.4 TAC	11
1.5 TEP	13
1.5.1 MOOC	14
1.6 Competencias tecnológicas para los estudiantes	16
1.6.1 Competencia digital	21
CAPÍTULO II	25
GAMIFICACIÓN	25
2.1 Aprendizaje Basado en Retos (ABR)	25
2.2 Gamificación	27
2.3 ¿Por qué gamificar?	28
2.4 El modelo Octalysis	32
2.5 Metodología	35
2.6 Diseño del Seminario	35
2.7 Resultados	43
BIBLIOGRAFÍA	48
Anexos	51
Anexo 1 Avatar	51
Anexo 2 Participación de los alumnos	52
Anexo 3 Tiempo desafíos	54
Anexo 4 organización de equipos	55
Anexo 5 creando misiones	58

INTRODUCCIÓN

La tecnología ha tenido un impacto significativo en el campo de la educación, transformando la forma en que se enseña y se aprende. A continuación, se presentan algunos aspectos importantes de la relación entre tecnología y educación:

Acceso a la información: La era tecnológica, especialmente internet, ha democratizado el acceso a la información. Los estudiantes ahora pueden acceder a recursos educativos en línea, libros digitales, investigaciones académicas y materiales multimedia de calidad desde cualquier lugar y en cualquier momento a través de dispositivos digitales como computadoras y celulares. Esto amplía las oportunidades de aprendizaje y permite a los investigadores explorar temas de interés de manera más profunda.

Metodologías de enseñanza innovadoras: La tecnología ha impulsado el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza que se centran en la participación activa de los estudiantes. Las herramientas digitales, como pizarras interactivas, simulaciones, juegos educativos y plataformas de aprendizaje en línea pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, atractivo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

Aprendizaje colaborativo: La tecnología facilita la colaboración y la comunicación entre estudiantes y profesores, incluso a distancia. Las plataformas de aprendizaje en línea, los foros de discusión, las videoconferencias y las herramientas de colaboración en tiempo real permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, intercambiar ideas y recibir retroalimentación de manera más eficiente.

Personalización del aprendizaje: La tecnología brinda oportunidades para adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Los sistemas de gestión del aprendizaje y las herramientas de seguimiento y evaluación pueden recopilar datos sobre el progreso de los estudiantes, permitiendo a los educadores identificar áreas de fortaleza y debilidad, y proporcionar una retroalimentación personalizada. Además, la inteligencia artificial puede ofrecer recomendaciones de contenido y actividades adaptadas a las preferencias y habilidades de cada estudiante.

Flexibilidad y aprendizaje a distancia: La tecnología ha facilitado el aprendizaje a distancia y el acceso a la educación en línea. Los cursos en línea, las clases virtuales y las plataformas de educación a distancia permiten a los estudiantes acceder a la educación sin restricciones geográficas o de horario. Esto es especialmente mejorado para aquellos que tienen responsabilidades laborales, familiares o que se encuentran en áreas remotas.

Sin embargo, también es importante tener en cuenta que la integración efectiva de la tecnología en la educación requiere una planificación cuidadosa, una formación adecuada para los educadores y una consideración de los posibles desafíos, como la brecha digital y la dependencia excesiva de la tecnología en detrimento de otras habilidades y competencias.

CAPÍTULO I

ESTADO DEL ARTE

1.1 La educación

La educación es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, valores y actitudes a través de la instrucción, la experiencia y el aprendizaje. Es un derecho humano fundamental y es esencial para el desarrollo personal y social de las personas.

La educación puede llevarse a cabo en diferentes entornos, como escuelas, colegios, universidades, institutos técnicos, y también puede tener lugar de forma informal a través de la interacción con el entorno y la experiencia práctica.

El objetivo principal de la educación es preparar a las personas para que sean ciudadanos activos, críticos y participativos en la sociedad. Proporciona los individuos las herramientas necesarias para comprender el mundo que les rodea, desarrollar habilidades cognitivas y prácticas, y promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

La educación abarca una amplia gama de disciplinas y áreas de conocimiento, como las ciencias, las humanidades, las artes, las ciencias sociales y muchas más. Además de transmitir conocimientos, la educación también busca

fomentar el desarrollo personal y social de los estudiantes, promoviendo valores como la tolerancia, el respeto, la igualdad y la responsabilidad.

En la actualidad, la educación se enfrenta a diversos desafíos, como la falta de acceso equitativo a la educación, la calidad educativa, la adaptación a los avances tecnológicos y la preparación de los estudiantes para un mundo cambiante y globalizado. Actualmente uno de los principales desafíos en el sistema educativo es la adaptación de la enseñanza a distancia y en línea, consecuencia de la pandemia por Covid-19.

En resumen, la educación es un proceso fundamental para el desarrollo de las personas y las sociedades. Busca promover el conocimiento, las habilidades, los valores y las actitudes necesarias para formar individuos capaces de contribuir de manera positiva y activar en el mundo en el que vivimos.

1.1.1 La didáctica el corazón de la educación

La didáctica es una disciplina que se encarga de estudiar los métodos, técnicas y recursos utilizados en la enseñanza y el aprendizaje. Se enfoca en el proceso de enseñanza y tiene como objetivo facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores por parte de los estudiantes.

La palabra "didáctica" proviene del griego "didaktikos", que significa "arte de enseñar". La didáctica se aplica en diversos ámbitos educativos, como la enseñanza formal en escuelas y universidades, así como en la educación no formal y en entornos de aprendizaje no estructurados.

La didáctica se ocupa de aspectos como la planificación de la enseñanza, la selección y organización de los contenidos, la elección de los métodos y recursos didácticos más adecuados, la evaluación del aprendizaje y la adaptación de la enseñanza a las características y necesidades de los estudiantes.

Algunos de los principios fundamentales de la didáctica incluyen la claridad de los objetivos de aprendizaje, la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza, la contextualización de los contenidos, la aplicación de estrategias motivadoras, el uso de diversos recursos didácticos (como materiales audiovisuales, tecnologías de la información y la comunicación, entre otros) y la evaluación formativa para retroalimentar y mejorar el aprendizaje.

La didáctica se basa en teorías del aprendizaje y en investigaciones pedagógicas, y se actualiza constantemente para adaptarse a las necesidades y desafíos de la educación. Su objetivo principal es promover un aprendizaje significativo y duradero, desarrollando las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes.

1.2 La tecnología en la educación

Se entiende por tecnología educativa al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo, así como la tecnología, busca mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

La tecnología ha tenido un impacto significativo en la educación, transformando la forma en que los estudiantes aprenden y los maestros instruyen. Aquí hay varias formas en que se utiliza la tecnología en la educación:

1. Aprendizaje en línea: el auge de las plataformas en línea y los sistemas de gestión del aprendizaje ha hecho que la educación sea más accesible y flexible. Los estudiantes pueden acceder a cursos, conferencias y recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que permite experiencias de aprendizaje personalizadas.
2. Recursos digitales: la tecnología ha facilitado que los maestros accedan a una amplia gama de recursos digitales, como libros electrónicos, bases de datos en línea, simulaciones interactivas y aplicaciones educativas. Estos recursos mejoran los materiales de enseñanza tradicionales y brindan experiencias de aprendizaje más atractivas e interactivas.
3. Colaboración y Comunicación: La tecnología facilita la colaboración y comunicación entre estudiantes y profesores. Los foros de discusión en línea, las herramientas de videoconferencia y las plataformas de colaboración

permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y conectarse con expertos y educadores de todo el mundo.

4. Aprendizaje personalizado: las tecnologías de aprendizaje adaptativo utilizan datos y análisis para adaptar la instrucción a las necesidades individuales de los estudiantes. Proporcionan vías de aprendizaje personalizadas, lo que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y concentrarse en las áreas en las que necesitan más apoyo.
5. Realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR): las tecnologías VR y AR crean experiencias de aprendizaje inmersivas. Los estudiantes pueden explorar sitios históricos, visitar museos virtuales, realizar experimentos virtuales y visualizar conceptos complejos, mejorando su comprensión y participación.
6. Gamificación: La gamificación incorpora elementos de juego en el proceso de aprendizaje, haciéndolo más ameno y motivador. Los juegos educativos y las aplicaciones gamificadas ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad.
7. Aprendizaje remoto: la tecnología ha jugado un papel crucial para permitir el aprendizaje remoto, particularmente durante la pandemia de COVID-19. Las herramientas de videoconferencia, las plataformas de colaboración en línea y las herramientas de enseñanza remota han facilitado la continuidad en la educación cuando no se podía acceder a las aulas físicas.
8. Análisis y evaluación de datos: la tecnología permite la recopilación y el análisis de datos de los estudiantes, lo que brinda información valiosa sobre su proceso de aprendizaje. Los maestros pueden usar estos datos para

evaluar el desempeño de los estudiantes, identificar áreas de mejora y proporcionar intervenciones específicas.

9. Educación accesible: la tecnología ha hecho que la educación sea más inclusiva al proporcionar herramientas y recursos para estudiantes con discapacidades. Las tecnologías de asistencia, como lectores de pantalla, software de reconocimiento de voz y dispositivos de entrada alternativos, permiten a los estudiantes con diversas necesidades acceder a materiales educativos y participar en actividades de aprendizaje.

10. Inteligencia artificial (IA): las herramientas y los chatbots impulsados por IA pueden proporcionar comentarios inmediatos a los estudiantes, ayudar a calificar tareas y ofrecer recomendaciones personalizadas basadas en patrones de aprendizaje individuales.

Si bien la tecnología ofrece numerosos beneficios en la educación, es importante garantizar un acceso equitativo, una capacitación adecuada para los maestros y un equilibrio entre los enfoques de aprendizaje digital y tradicional. La integración efectiva de la tecnología en la educación requiere una planificación cuidadosa y la consideración de los objetivos pedagógicos y las necesidades de los estudiantes.

Así como los efectos se toman como positivos es necesario considerar la otra cara de la moneda:

1. La cultura paga un precio por la tecnología que incorpora.

2. La tecnología favorece a algunos y perjudica a otros.
3. La tecnología implica la incorporación de una filosofía sobre cómo usar la mente.
4. La tecnología no añade algo nuevo a determinados procesos, la tecnología cambia la esencia de los procesos.
5. La tecnología no es ni buena ni mala. Depende del uso que le sea dado (Latorre Iglesias, 2018, págs. 31-32).

1.3 TIC

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) hacen referencia a las tecnologías que nos facilitan los procesos de adquisición, transmisión e intercambio de información. Las TIC es una integración (no inclusión) de la tecnología de la Información en la educación.

Latorre (2018) indica sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC):

Una de las exigencias de los nativos digitales es que los profesores usen TIC en las aulas de clase y que estas propicien el trabajo colaborativo. Es decir, que creen comunidades educativas que aprovechen la simultaneidad y la sincronía que brinda la tecnología en tiempo real. A pesar de que el profesor que practique las TIC use las herramientas de una forma efectiva, esto no

garantiza que las emplee de una manera adecuada en su proceso de construcción pedagógica. De ahí la necesidad de dar paso de las TIC a las TAC (Latorre Iglesias, 2018, pág. 34).

1.4 TAC

TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) haciendo referencia al uso de las TIC como herramienta formativa, incidiendo en la metodología y en la utilización de la tecnología dentro de las planificaciones educativas. Las nuevas posibilidades que las tecnologías abren a la educación, cuando éstas dejan de usarse como un elemento meramente instrumental cuyo objeto es hacer más eficiente el modelo educativo actual.

La importancia de las TAC bajo lo descrito por Latorre (2018): “Con las TAC es factible compartir, crear, difundir, debatir simultáneamente en distintos y apartados lugares geográficos del mundo y generar un diálogo de conocimientos en tiempo real a través de foros virtuales propios de e-comunidades” (Latorre Iglesias, 2018, pág. 34).

Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento se refieren al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como para mejorar el acceso y la adquisición de conocimientos. Estas tecnologías pueden ser utilizadas tanto en entornos educativos formales, como escuelas y universidades, como en entornos informales, como plataformas de aprendizaje en línea.

Aquí hay algunas tecnologías del aprendizaje y el conocimiento común:

Plataformas de aprendizaje en línea: Estas plataformas garantizan acceso a cursos, materiales educativos y recursos interactivos a través de internet. Los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y acceder a contenido en diferentes formatos, como videos, lecturas, interactivas y evaluaciones.

Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS): Estos sistemas permiten a los educadores administrar y organizar el contenido del curso, realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, facilitar la comunicación y colaboración en línea, y realizar evaluaciones y calificaciones.

Recursos educativos digitales: Incluyen libros electrónicos, aplicaciones móviles, simulaciones, juegos educativos, videos educativos y otros materiales digitales que complementan o sustituyen los recursos tradicionales de enseñanza.

Herramientas de colaboración en línea: Permiten a los estudiantes y educadores interactuar y colaborar en proyectos y actividades en línea. Esto incluye herramientas de videoconferencia, espacios de trabajo compartidos, herramientas de colaboración en tiempo real y redes sociales educativas.

Realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA): Estas tecnologías permiten la creación de entornos y experiencias inmersivas en las que los estudiantes pueden interactuar y explorar conceptos de manera más práctica y visualmente atractiva.

Analítica del aprendizaje: Utiliza técnicas de minería de datos y análisis estadístico para recopilar y analizar datos sobre el desempeño de los estudiantes, sus patrones de aprendizaje y su compromiso. Esto proporciona valiosa información para personalizar la enseñanza y brindar retroalimentación individualizada.

Estas tecnologías del aprendizaje y el conocimiento tienen el potencial de enriquecer y mejorar los procesos educativos al proporcionar nuevas formas de acceso a la información, fomentar la participación de los estudiantes y adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales. Sin embargo, es importante que se utilicen de manera efectiva y se integren de manera adecuada en los contextos educativos para maximizar sus beneficios.

1.5 TEP

Nace por Dolors Reig, un término que aúna a estas nuevas tecnologías y que han hecho posible este cambio: las TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación).

Las TEP, no sólo comunican, crean tendencias y transforman el entorno y, a nivel personal, ayudan a la autodeterminación y a la consecución real de los valores personales en acciones con un objetivo de incidencia social y autorrealización personal.

En este aprendizaje aumentado, los educandos, de forma proactiva, autónoma, guiados por su curiosidad hacia un aprendizaje permanente, aprenden

a sacar partido a la extraordinaria potencia de Internet como fuente de información, recursos, metodologías didácticas y estímulo permanente.

Figura 1

Cuadro comparativo de las tecnologías, TIC, TAC, TEP.

	TIC	TAC	TEP
Definición	Tecnologías de la información y la comunicación	Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento	Tecnologías del empoderamiento y la participación
Objetivo	Gestionar la información	Construir conocimiento	Compartir conocimiento
Característica	Conjunto de recursos necesarios para manipular la información	Conjunto de metodologías que apoyadas en la tecnología convierten al docente en un guía	Espacios virtuales comunes de trabajo
Importancia	Mejoran y agilizan la eficiencia de los procesos de comunicación	Permiten la atención de la diversidad y la inclusión	Facilitan la interacción entre personas
Herramientas	Hardware y software	Metodologías activas de aula	Entornos colaborativos de trabajo Redes sociales
Ejemplos	Ordenadores portátiles Pantalla digital Altavoces Dispositivos de almacenamiento	Tutoriales de clases Vídeos explicativos Traductores Juegos interactivos	<u>Blogger</u> Páginas webs Foro Yahoo! <u>Edmodo</u> <u>Educamos</u>

Fuente (Google Academic)

1.5.1 MOOC

MOOC son las siglas de Massive Open Online Course. Es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos sobre una amplia gama de temas a un gran número de participantes. Los MOOC están diseñados para ser accesibles a

cualquier persona con conexión a Internet y, a menudo, brindan acceso gratuito o asequible a materiales educativos.

Los MOOC suelen presentar conferencias en video, cuestionarios interactivos, foros de discusión y otros recursos para facilitar el aprendizaje. Son ofrecidos por universidades, instituciones educativas y plataformas de aprendizaje en línea. Algunas plataformas MOOC populares incluyen Coursera, edX, Udacity y FutureLearn.

Una de las características clave de los MOOC es su escalabilidad, lo que permite que miles o incluso millones de estudiantes se inscriban en un curso simultáneamente. Brindan flexibilidad en términos de cuándo y dónde los alumnos pueden acceder al contenido del curso, lo que lo hace conveniente para las personas que tienen otros compromisos o prefieren el aprendizaje a su propio ritmo.

Los MOOC cubren una amplia gama de temas, que incluyen informática, negocios, humanidades, ciencias sociales, matemáticas y más. Muchos cursos ofrecen certificados de finalización o incluso créditos académicos, según la institución o plataforma que brinde el curso.

En general, los MOOC han ganado popularidad como un medio para expandir el acceso a la educación, permitiendo que personas de todo el mundo aprendan nuevas habilidades y adquieran conocimientos de una manera flexible y asequible.

1.6 Competencias tecnológicas para los estudiantes

La competencia tecnológica en los estudiantes se refiere a la habilidad y conocimientos que tienen para utilizar de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diversos contextos. Esto implica la capacidad de utilizar herramientas y software, navegar por internet, comunicarse digitalmente, buscar y evaluar información, resolver problemas tecnológicos y aplicar los conocimientos adquiridos de manera crítica y ética.

La competencia tecnológica es cada vez más importante en el mundo actual, ya que las TIC están presentes en casi todos los aspectos de nuestras vidas, incluyendo la educación, el trabajo y la vida cotidiana. Los estudiantes que poseen una competencia tecnológica sólida tienen una ventaja en el mundo laboral y pueden adaptarse más fácilmente a los cambios tecnológicos en constante evolución.

Para fomentar la competencia tecnológica en los estudiantes, es fundamental que las instituciones educativas integren la educación digital de manera transversal en su currículo, tendrá oportunidades de aprendizaje y práctica con herramientas y aplicaciones tecnológicas relevantes. Esto puede incluir la enseñanza de habilidades digitales básicas, como el uso de programas de procesamiento de texto, hojas de cálculo, presentaciones, así como el desarrollo de habilidades más avanzadas, como la programación, el análisis de datos y la seguridad informática.

Además, es importante promover un enfoque crítico y ético hacia la tecnología, fomentar la alfabetización digital para que los estudiantes puedan comprender los beneficios y los riesgos asociados con el uso de la tecnología, como la privacidad, la seguridad y la veracidad de la información.

En resumen, la competencia tecnológica en los estudiantes es esencial en la sociedad actual. Proporcionarles una educación que desarrolle habilidades digitales relevantes y promueva un uso responsable de la tecnología les permitirá tener éxito en su vida académica, profesional y personal.

Figura 2

Tabla comparativa de la competencia tecnológica en los estudiantes y sus principales ventajas

Creatividad e innovación	
Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.	<ul style="list-style-type: none"> a. Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos. b. Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal. c. Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos. d. Identifican tendencias y prevén posibilidades.

Comunicación y colaboración	
Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.	<p>a. Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.</p> <p>b. Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.</p> <p>c. Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras culturas.</p> <p>d. Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas.</p>
Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	

<p>Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados.</p>	<p>a. Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar.</p> <p>b. Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto.</p> <p>c. Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.</p> <p>d. Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas.</p>
<p>Competencia instrumental. Relativa al dominio técnico de cada tecnología y de sus procedimientos lógicos de uso</p>	
<p>Competencia cognitivo intelectual</p>	<p>Relativa a la adquisición de los conocimientos y habilidades cognitivas específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar, interpretar y recrear la así como comunicarse con otras personas mediante los recursos digitales.</p>
<p>Competencia socio comunicacional</p>	<p>Relativa al desarrollo de un conjunto de habilidades relacionadas con la</p>

	<p>creación de textos de naturaleza diversa (hipertextuales, audiovisuales, icónicos, tridimensionales, etc.), difundirlos a través de diversos lenguajes. Y poder establecer comunicaciones fluidas con otros sujetos a través de las tecnologías y mostrar actitudes positivas hacia los demás.</p>
<p>Competencia instrumental. Relativa al dominio técnico de cada tecnología y de sus procedimientos lógicos de uso</p>	
<p>Competencia axiológica</p>	<p>Relativa a la toma de conciencia de que las tecnologías de la información y comunicación no son asépticas ni neutrales, sino que las mismas inciden significativamente en el entorno cultural y político, así como en la adquisición de valores éticos y democráticos.</p>
<p>Competencia emocional</p>	<p>Relativa al conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales. La alfabetización de esta dimensión tiene que ver con el</p>

	aprendizaje del control de emociones negativas, con el desarrollo de la empatía y con la construcción de una identidad digital caracterizada por el equilibrio afectivo-personal en el uso de las TIC.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente (ISTE, 2016)

1.6.1 Competencia digital

La competencia digital se refiere a la capacidad de una persona para utilizar, comprender y aprovechar las tecnologías digitales en diferentes contextos. Implica tanto habilidades técnicas como habilidades cognitivas, emocionales y éticas relacionadas con el uso de la tecnología.

La competencia digital abarca una serie de habilidades y conocimientos, que incluyen:

1. Alfabetización digital: Comprender y utilizar herramientas y tecnologías digitales, como computadoras, dispositivos móviles, software, aplicaciones y servicios en línea.
2. Búsqueda y evaluación de información: Ser capaz de buscar, filtrar, seleccionar y evaluar críticamente la información disponible en línea, así como discernir su calidad y veracidad.

3. Comunicación digital: Utilizando de manera efectiva diferentes formas de comunicación digital, como correo electrónico, mensajería instantánea, redes sociales y videoconferencias, adaptándose a las normas y prácticas de comunicación en línea.
4. Creación de contenido digital: Ser capaz de crear, editar y compartir contenido digital en diversos formatos, como texto, imágenes, audio y video, utilizando herramientas y plataformas adecuadas.
5. Seguridad y privacidad en línea: Comprender los conceptos básicos de seguridad informática, proteger la privacidad personal y tomar medidas para evitar riesgos y amenazas en línea, como el phishing, el malware y el robo de identidad.
6. Ciudadanía digital y ética: Comprender y seguir normas y principios éticos en el uso de la tecnología, respetando los derechos de autor, participando de manera responsable y segura en la comunidad en línea y promoviendo comportamientos positivos y respetuosos.

La competencia digital es cada vez más importante en el mundo actual, ya que la tecnología digital está presente en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria. Tener habilidades digitales sólidas permite a las personas participar plenamente en la sociedad, acceder a oportunidades educativas y laborales, y tomar decisiones informadas en un entorno digital en constante evolución.

La promoción de la competencia digital se realiza a través de la educación digital, que incluye la integración de habilidades digitales en el currículo escolar, la

formación de docentes en el uso de tecnologías educativas, y el fomento de entornos de aprendizaje que promueven la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas utilizando herramientas digitales.

En resumen, la competencia digital es esencial en la sociedad actual y se refiere a la capacidad de utilizar y comprender las tecnologías digitales de manera efectiva y responsable. Desarrollar esta competencia es fundamental para aprovechar al máximo las oportunidades que brinda la era digital.

Tal y como se logra apreciar en la siguiente imagen que reúne la información antes comentada

Figura 3

Esquema competencia digital



Fuente (WMCMF, 2023)

De una manera esquemática se presenta en la siguiente imagen con las habilidades y conocimientos de la competencia digital:

Figura 4

Habilidades y conocimientos de la competencia digital



Fuente (WMCMF, 2023)

CAPÍTULO II

GAMIFICACIÓN

Jugar es una actividad universal, compartida con buena parte de nuestro entorno animal.

Para algunos pensadores, el juego supone la mayor fuente de conocimiento del ser humano o al menos la más placentera.

Las relaciones entre el juego y la enseñanza han sido constantes a lo largo de la historia, pero en los últimos años, con el espectacular desarrollo de los videojuegos, el debate se ha convertido en una cuestión mucho más compleja y, a la vez, más divertida.

La pregunta es doble: ¿qué se puede aprender jugando y a qué se puede jugar aprendiendo?

Francisco Herrera (Herrera, 2017)

Ante la pregunta de cómo realizar un curso con características atractivas para que resulte tanto interesante, como motivante, retador, para resolver tareas, investigar y ser puntuales para cumplir lo solicitado. Se amalgaman dos elementos importantes para dar respuesta y crear un Seminario fortalecido orientado al aprendizaje de los alumnos y a su interacción activa: el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), la gamificación y el modelo Octalysis.

2.1 Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Después de una amplia reflexión se procede a su diseño conjuntando varios elementos para realización, como primer referente se tienen al Aprendizaje Basado

en Retos (ABR), que se entiende como un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016, pág. 5)

El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) tiene sus raíces en el Aprendizaje Vivencial, el cual tiene como principio fundamental que los estudiantes aprenden mejor cuando participan de forma activa en experiencias abiertas de aprendizaje, que cuando participan de manera pasiva en actividades estructuradas. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016, pág. 6)

Un reto es una actividad, tarea o situación que implica al estudiante un estímulo y un desafío para llevarse a cabo. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016, pág. 7)

Otro de los elementos que se suman al aprendizaje basado en retos (ABR) es la gamificación, donde los juegos han sido vistos tradicionalmente como una forma de entretenimiento o pasatiempo; sin embargo, actualmente se han convertido también en una tendencia creciente en ambientes formales como la industria y la educación. Es fácil reconocer que los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales. Más aún, pueden ser empleados como una poderosa herramienta para moldear la conducta. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016, pág. 5)

En resumen el aprendizaje basado en retos involucra una participación más activa del estudiante frente a diversas problemáticas. Incentivan en el alumno la búsqueda de soluciones de forma práctica y organizada y se centra en la resolución de problemas en su entorno.

2.2 Gamificación

El término "gamificación" es reciente, un neologismo derivado del término anglófono "gamification", con una traducción alternativa de "ludificación", en latín, pero menos utilizado. (Sánchez-Pacheco, 2020)

El juego es una forma de simular la realidad, una herramienta de aprendizaje que permite aprender de forma gradual y faseada en la resolución de problemas complejos, descomponiéndole en acciones más básicas que son practicadas hasta la perfección. (Contreras Espinosa, 2016, pág. 12)

La gamificación, es utilizar mecánicas asociadas al videojuego, para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje, que cuando el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto. No tiene por qué haber un videojuego de por medio, o cualquier tipo de tecnología involucrada para que funcione correctamente. (Contreras Espinosa, 2016, pág. 18)

2.3 ¿Por qué gamificar?

La gamificación reúne diferentes y variados procesos y estrategias en la enseñanza-aprendizaje, a continuación se enumeran algunos puntos sobresalientes sobre el por qué gamificar.

- ✓ Activa la motivación por el aprendizaje.
- ✓ Retroalimentación constante.
- ✓ Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- ✓ Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- ✓ Resultados más medibles (niveles, puntos, etc.).
- ✓ Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- ✓ Aprendices más autónomos.
- ✓ Generan competitividad a la vez que colaboración.
- ✓ Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online. (Borrás Gené, 2015)
- ✓ Activa la motivación por el aprendizaje. Una persona motivada logrará involucrarse más con la tarea, tomársela más en serio e, incluso, podría ayudar a mejorar su aprendizaje. (Mikel González, 2016, pág. 9)

Los juegos son una serie de caminos con elecciones, pero a la hora de jugar somos libres de tomar el camino que queramos dentro de las condiciones que nos

da el juego. Elementos en común con los videojuegos son: avatares, reputación, rankings, niveles, sistemas de realimentación, reglas, etc. (Borrás Gené, 2015)

Cuando en un ambiente del juego los participantes se enfrentan a un reto y no pueden vencerlo, no se afecta su autoestima o motivación, al contrario, los competidores vuelven a intentarlo una y otra vez. Los juegos posibilitan diferentes estrategias de solución y con ello, propician que los jugadores sean creativos en la elaboración de sus diferentes intentos. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016, pág. 5)

Figura 5

Elementos que se deben incluir en el juego



Fuente (Dra. Arely González Pérez)

El rol del docente en la implementación de la gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado. (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016, pág. 12)

Por lo que al sumar el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) con la gamificación se logra una dicotomía en correspondencia armónica para el crecimiento de los alumnos en cuanto a los aprendizajes y el desarrollo de habilidades como: investigación, participación, reflexión, cuidado del tiempo, trabajo en equipo, desarrollo de la creatividad, tolerancia a la frustración, dialogo abierto, valoración personal y emocional reflejada en su avatar y atributos seleccionados, etc.

La gamificación en educación se refiere al uso de elementos y técnicas propias de los juegos en entornos educativos con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes, así como mejorar su participación y aprendizaje. Algunas tecnologías utilizadas en la gamificación en educación incluyen:

Plataformas de aprendizaje gamificadas: Estas plataformas integran elementos de juego, como puntos, niveles, líderes, desafíos y recompensas, en los cursos y materiales de aprendizaje. Los estudiantes pueden seguir su progreso, competir con sus compañeros y recibir recompensas virtuales por sus logros.

Aplicaciones y juegos educativos: Hay una amplia variedad de aplicaciones y juegos diseñados específicamente para el aprendizaje. Estas herramientas suelen combinar contenido educativo con mecánicas de juego para hacer el proceso de aprendizaje más divertido y atractivo.

Recompensas y reconocimientos virtuales: Se pueden utilizar sistemas de recompensas virtuales, como medallas, insignias o certificados, para reconocer los logros y el progreso de los estudiantes. Estas recompensas pueden ser visibles en línea, lo que fomenta la motivación y el sentido de logro.

Desafíos y competencias: Se pueden establecer desafíos y competencias entre los estudiantes, fomentando la colaboración y la competencia saludable. Esto puede realizarse a través de plataformas en línea o mediante el uso de juegos en el aula.

Realidad aumentada y realidad virtual: Estas tecnologías pueden proporcionar experiencias de aprendizaje inmersivas y enriquecedoras al combinar elementos virtuales con el entorno físico. Los estudiantes pueden explorar conceptos y realizar actividades interactivas a través de dispositivos como auriculares de realidad virtual o aplicaciones de realidad aumentada en dispositivos móviles.

La gamificación en educación busca fomentar la motivación intrínseca, el compromiso y el interés de los estudiantes al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y divertida. Sin embargo, es importante utilizarla de

manera efectiva, considerando los objetivos educativos y adaptándola a las necesidades y características de los estudiantes.

2.4 El modelo Octalysis

Yu-Kai Chou, pionero en el campo de la gamificación, creó el modelo octalysis a partir de los elementos de la gamificación y los elementos de motivación que otorgan los videojuegos y las aplicaciones de entretenimiento. En este modelo Kai Chou identifica 8 motores o drivers que influyen activamente en las acciones de los jugadores para cumplir con objetivos y misiones, cada driver desempeña un rol importante en el jugador que le permite desarrollar de forma creativa una competencia activa en la resolución de problemas.

Para Yu-Kai Chou la gamificación debe actuar sobre impulsos psicológicos que fomenten la curiosidad, la creatividad y la competitividad; es un acercamiento más humano a los elementos de los videojuegos dentro de actividades cotidianas

Figura 6

Modelo Octalysis creado por Yu kai-Chou

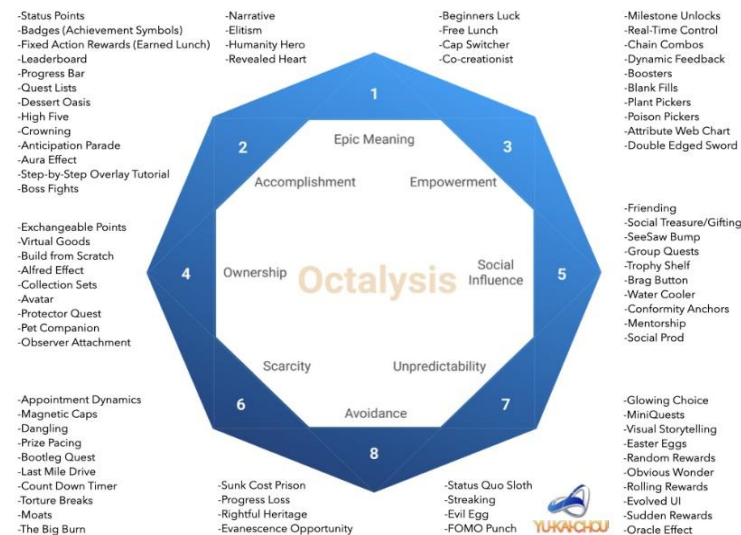


Figura 7

Tabla desglosada de los 8 drivers o motores propuestos por Yu-Kai Chou

Motor	Descripción
Épica	Sentimiento de estar participando en una misión épica que va más allá de uno mismo.
Logro	Sensación de que uno avanza, de que progresa. Lo que no salía antes ahora ya sale.
Creatividad	Existen múltiples formas de abordar los retos. Uno puede ser creativo, diseñar estrategias, ensayar, equivocarse e intentarlo de otra forma.

Posesión	Motivación por tener posesiones que otros no tienen, insignias preciadas, cromos difíciles de conseguir, el avatar mejor personalizado.
Afinidad	Motivación que se produce al establecer conexiones con otros jugadores con los que compartes cosas, gustos, objetivos.
Impaciencia	Motivación por conseguir algo simplemente porque es difícil de conseguir, porque está ahí y no todo el mundo lo consigue.
Curiosidad	Motivación por averiguar lo que hay detrás, a dónde nos llevará la siguiente pantalla. Motivación por explorar.
Pérdida	Motivación por hacer lo que sea necesario para evitar una pérdida. (Valero-García, 2018, pág. 7)

2.5 Metodología

El Seminario de Didáctica de la Literatura se realizó para periodo de Primavera 2021 en la Facultad de Filosofía y Letras de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, los sujetos de estudio son 14 estudiantes de octavo semestre de la Licenciatura en Lingüística y Literatura Hispánica. El objetivo es que los estudiantes participen de la construcción de su aprendizaje, reflexionen y sean creativos al adecuar las estrategias didácticas acordes al grado de estudios que hayan elegido.

2.6 Diseño del Seminario

Está conformado por cuatro unidades, con sus temas que fueron ordenados en un cronograma con el total de semanas que abarca el semestre.

Todo se integró en un documento denominado “Paisaje literario”, el cual es un mapa que contiene islas y cada isla es una misión de acuerdo al temario del seminario.

Figura 8

Paisaje literario, cada nivel posee una misión



Fuente (Dra. Arely González Pérez)

Este es el mapa que indica cada misión que se debe ubicar en el paisaje literario para saber dónde están y sirva también de inspiración para resolver las misiones.

Figura 9

Mapa de las misiones basadas en los temas del seminario



Para cada una de las semanas del Seminario se diseñó una misión que contiene actividades a realizar en el tiempo marcado, en la plataforma que se presentó es: TEAMS, dio una vista aún más interesante a la propuesta.

El preámbulo del Seminario se grabó y subió al sitio de YouTube <https://www.youtube.com/channel/UCa9y3w5onwoccjGkc0qqG-A/videos> para que lo consultarán acorde a su disposición de tiempo los estudiantes. En este canal se encuentran las misiones. Para que conformen avanzarán visualizarán la siguiente misión.

Ahora bien, al final integran todo lo realizado en un documento Word que ellos hacen suyo en cuanto al color, imágenes, y elementos creativos con los que acompañan la condensación de todas las misiones en un “libro” que incluso ellos intitulan.

En la siguiente tabla se enuncian los temas y las misiones por cumplir.



Figura 10






Misiones del seminario de didáctica de la literatura

Tema	Misión
Iniciamos el viaje literario y el descubrimiento de estrategias didácticas.	Bitmoji y atributos
1.1 Leer ¿para qué?	Apreciar el libro como un objeto valioso para lograr el gusto por la Literatura ¿Qué obras literarias son mis favoritas? Ilustrar con las carátulas de los libros
1.2 Figura del Docente frente a la lectura	Inventario de libros

1.3 La formación literaria en el profesor	Realizar un inventario de libros físicos y electrónicos.
2.1. La lectura en el aula ¿Cómo leemos?	Investigar cuál es la obra literaria del momento y cómo es percibida. Transformar la carátula en un rompecabezas o un tangram
2.2 Lectura y sociedad	
2.3 Dinamizar la lectura	Dentro de una imagen colocar la clave secreta de una obra literaria. En la parte de abajo colocar la respuesta al revés y en letras pequeñas.
2.4 Docente y alumno. Replantear nuevos roles	Crear un Newsletter con los nuevos roles del alumno y el docente.

3.1 Literatura Infantil y juvenil	Crear unas criaturas extrañas en un mini relato infantil y en uno juvenil.
3.2 Papel de best-sellers y 3.3 Literatura comercial. ¿Por qué vende?	Un diseño muy especial, realizar una portada de un best-seller de tú autoría.
3.4 Nuevas formas de enseñanza	Creando estrategias para “enamorar y motivar” la lectura de Literatura.
3.5 Orientaciones metodológicas	En este espejo eres docente cuál sería la receta o fórmula para fomentar el amor y pasión por la literatura.
4.1 Propuesta “Didáctica de la literatura”	Se enuncian algunas pistas para realizar las siguientes misiones que serán de inspiración propia: leyenda, cuento, fábula, mito, un análisis del impacto del cine y la Literatura o bien una reseña de una película, teatro una

	crítica a una puesta en escena y la creación de una poesía inédita.
4.2 Leyenda	Pistas para las misiones:
4.3 Cuento	Escritura didáctica redactar cada rubro solicitado: inspírate.
4.4 Fábula	 <i>Leyenda</i>
	 <i>Cuento</i>
4.5 Mito	Ejemplos que inspiran:
4.6 Cine y Literatura	<i>Cuentos extraños:</i> Una olla con piernas
4.7 Teatro	Un celular con un cuerno de unicornio
4.8 Poesía	<i>Cuentos al revés:</i> Caperucita malvada y el buen lobo. <i>Cuento noticia:</i>

	<p>1. El título</p> <p>2. Breve resumen de la noticia tres o cuatro líneas. Se deben apoyar en las preguntas ¿Quiénes? ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Cómo?</p> <p>3. Los sucesos.</p> <ul style="list-style-type: none">  <i>Fábula</i>  <i>Mito</i>  <i>Cine y literatura</i>  <i>Teatro</i>  <i>Poesía</i>
<p>Presentación de sus Actividades Integradoras: “Libro”</p>	<p>Todas las misiones del apartado en tareas en un solo documento, que se les entrega en formato Word.</p>

2.7 Resultados

Se aplica un cuestionario para el cierre del curso en Forms, tenemos las dos vistas en computadora y en el celular. Se compartió el enlace para ambos dispositivos.

Figura 11, 12

Evidencia de la evaluación del seminario de didáctica de la literatura

The figure displays two screenshots of a Google Forms survey titled "Seminario Optativo de Didáctica de la Literatura".

Desktop View (Left):

- Header: "Preguntas" / "Respuestas"
- Title: "Seminario Optativo de Didáctica de la Literatura"
- Introductory text: "Por favor responde, será de gran utilidad para mejorar el Seminario. Gracias."
- Question 1: "Nombre completo, por apellidos, uso de mayúsculas y minúsculas. *" with a text input field.
- Question 2: "¿Qué te pareció el Seminario? *" with a Likert scale.
- Scale options: Nada satisfactorio, Poco Satisfactorio, Satisfactorio, Muy Satisfactorio, Excelente.
- Scale items:

	Nada satisfactorio	Poco Satisfactorio	Satisfactorio	Muy Satisfactorio	Excelente
Organización del Seminario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instrucciones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misiones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Documento para realizar el trabajo final	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diapositivas de clase con las estrategias didácticas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
- Question 3: "Sugerencias *" with a text input field.

Mobile View (Right):

- Header: "Seminario Optativo de Didáctica de la Literatura"
- Introductory text: "Por favor responde, será de gran utilidad para mejorar el Seminario. Gracias."
- Message: "Hola, ARELY: al enviar este formulario, el propietario podrá ver su nombre y dirección de correo electrónico."
- Label: "* Obligatorio"
- Question 1: "Nombre completo, por apellidos, uso de mayúsculas y minúsculas. *" with a text input field.

Fuente (Dra. Arely González Pérez)

El instrumento es una escala de Likert y una respuesta abierta, están presentes los elementos más importantes a destacar del Seminario, presentan de una manera ágil, considerando la atención de los estudiantes y que no gustan de realizar evaluaciones extensas. Veamos a continuación el Forms:

Figura 13

Imagen de la evaluación escala Likert

2

¿Qué te pareció el Seminario? *

	Nada satisfactorio	Poco Satisfactorio	Satisfactorio	Muy Satisfactorio	Excelente
Organización del Seminario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instrucciones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Misiones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Documento para realizar el trabajo final	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diapositivas de clase con las estrategias didácticas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3

Sugerencias *

La respuesta a la evaluación dio Resultados en todos los rubros con una valoración de EXCELENTE al 100%.

En las sugerencias se especificó la realización de un documento que contenga todas las estrategias que abarca el curso como una guía para los siguientes alumnos e incluso los docentes. El diseño del seminario dio una respuesta favorable al ser un método original y con elementos destacados que gustó entre los alumnos

y los motivo a cumplir con las actividades en tiempo y forma, ya que al ser un seminario que incentivaba a continuar con el paso siguiente o a pasar de nivel, mantuvo la atención de los alumnos, quienes en una entorno digital pudieron desarrollarse tanto individual como en grupo.

CONCLUSIONES

Primero. Se preparó el Seminario con anticipación gracias a que la Coordinación del colegio de lingüística y literatura hispánica hizo la asignación con buen tiempo. Lo cual también permite la posibilidad de preparación y la creación de modelos creativos por parte del docente.

Segundo. Por sugerencia de la alumna Kenya Meza Nava se integra una herramienta que sin duda es muy interesante y se comparte para crecimiento de los

demás docentes y de quienes nos consulten y escuchen, de esta forma la enseñanza-aprendizaje adquiere una retroalimentación y un trabajo grupal que permite adquirir nuevas estrategias digitales.

Classcraft es una herramienta donde las misiones permiten a los docentes convertir sus *planeaciones* en aventuras de aprendizaje personalizadas y a su propio ritmo para que los estudiantes se embarquen en el juego. Todo su contenido puede tomar la forma de un mapa interactivo: cada punto representa una actividad o recurso que debe completarse para llegar más lejos. Algunos de las ventajas de esta herramienta son:

1. Para iniciar una Misión cuenta con atractivas plantillas, Incluso por temas.
2. Es posible agregar a los alumnos de manera manual o bien a través de Classroom para quienes trabajan en esta Plataforma.
3. Mediante tutoriales se da el paso a paso en la construcción de las Misiones.
4. Cuenta con documentos para los alumnos: resumen de las reglas, pacto de héroes y el código que tendrá cada uno y así tener el acceso al aula y jugar.
5. Un mapa en el cual se van introduciendo las misiones a cumplir es posible compartir información el PDF y vídeos.
6. Permite una organización más rápida, creativa e interesante.

Tercero. Gracias a la implementación de este seminario pudieron observarse los puntos más destacados que ayudaron a que el seminario pudiera cumplirse de forma satisfactoria: Es importante que al final de cada curso basado en actividades

gamificadas y aprendizaje basado en retos (ABR) el docente pueda identificar los pros y contras en la implementación de estos nuevos métodos en la educación.

Figura 14

Esquema para iniciar la gamificación de tu aula

ELEMENTOS	POR REALIZAR
Narrativa	
Misiones/tareas	
Recompensas	
Tiempo/cronograma	

El seminario de didáctica de la literatura que se impartió en la faculta de filosofía y letras permitió ver en marcha bases del modelo octalysis basado en las premisas de la gamificación. El juego como motivante en la adquisición de conocimientos y resolución de conflictos es una metodología que aún tiene mucho campo por investigarse y aplicarse dentro del sistema de educación actual, sin embargo este tipo de ejercicios nos permiten ver la prueba-error y establecer bases que nos ayuden en camino a la perfección de una nueva y mejor forma de enseñar.

Finalmente es de vital importancia que la educación actual pueda desarrollar más y mejores estrategias basándose en las tecnologías de la información y el aprendizaje. La competencia tecnología posee ventajas innegables sobre el acceso

a la información y el conocimiento. De igual forma es importante tener un enfoque crítico y ético hacia la tecnología y todo lo que implica la nueva era de la información y los medios digitales para poder aprovechar de ellas al máximo.

Bibliografía

- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid, España: Universidad Politécnica de Madrid. Obtenido de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Barcelona, España : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>
- Herrera, F. (2017). Gamificar el aula de español. *Revista LdeLengua 02*. doi:2173-9986
- III Congreso Internacional de educación mediática y competencia digital. (2017). *Ludoteracy: el juego digital en la educación formal y no formal*. Segovia,

España : Universidad de Valladolid. Obtenido de http://gonzalex.net/wp-content/uploads/edumed17/04_Actas_Eje3.pdf

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2016). *Aprendizaje basado en retos*. Nuevo León, Monterrey, México: Editorial Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edutrendsabr>

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2016). *Gamificación*. Nuevo León, Monterrey , México: Editorial de Innovación educativa del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey . Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>

ISTE. (1 de Mayo de 2016). *Estándares ISTE para estudiantes*. Obtenido de ISTE: <https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students>

Latorre Iglesias, E. L. (2018). *Las TIC, las TAC y las TEP: innovación educativa en la era conceptual*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.

Mikel González, J. (2016). *Gamificación: hagamos que aprender sea divertido*. Navarra, España: Universidad de Navarra. Obtenido de <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-GONZALEZ-68030.pdf?sequence=1>

Sánchez-Pacheco, C. L. (Julio-Diciembre de 2020). Funcionalidades de la gamificación: Classcraft y Moodle en el marco de Octalysis. *Interconectando Saberes*. Obtenido de <https://is.uv.mx/index.php/IS/article/download/2661/4565>

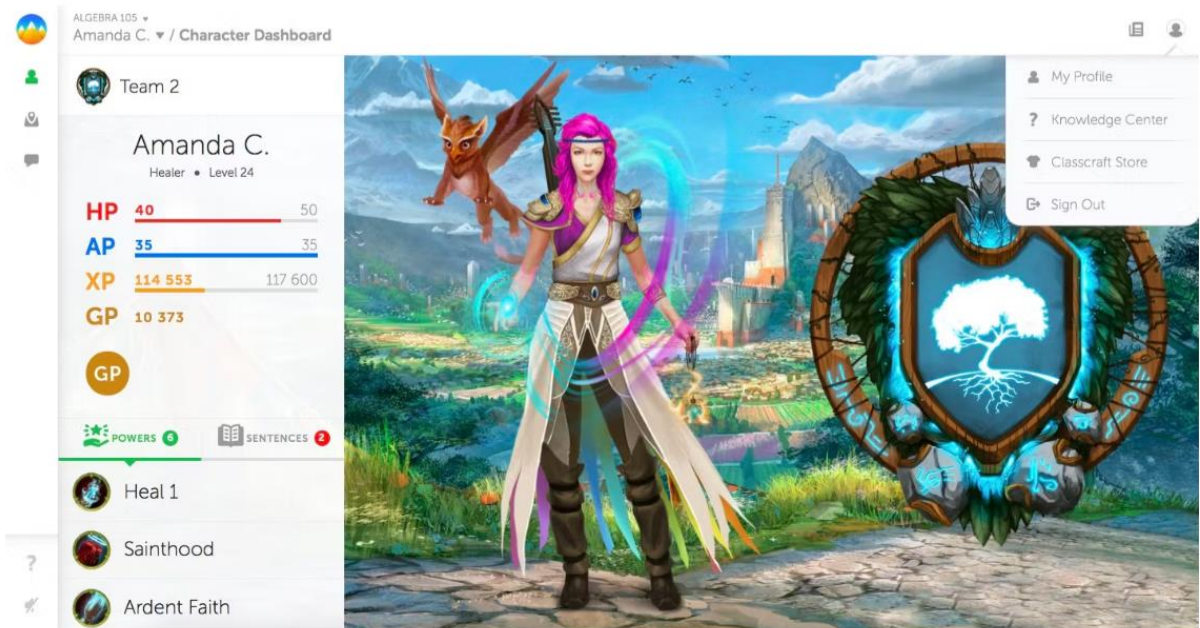
Valero-García, M. (2018). *Gamificación*. Cataluña, España: Universidad Politécnica de Cataluña. Obtenido de <https://personals.ac.upc.edu/miguel/materiales/docencia/articulos/Gamificacion.pdf>

WMCMF. (1 de Marzo de 2023). *webdelmaestro*. Obtenido de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/29-capacidades-digitales-para-un-profesor-del-siglo-xxi-infografia/>

Kai-Chou, Y. (2013) *Framework*. Obtenido de <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>.

Anexos

Anexo 1 Avatar



Anexo 2 Participación de los alumnos

Classcraft Mathematics > Class Dashboard

Select multiple + Give Points - Remove Hearts ... Class Progression

Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4

Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4

Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4

Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4 Bessie Cooper 4

Congratulations!
Your class is progressing! Now would be a good time to learn more about the **Volume Meter** class tool.

Class Progression - Mastery
24,000 XP / 30,000 XP
Continue my journey

Seminario Optativo de didáctica de la literatura > Tablero de control de la clase

Seleccionar varios + Dar puntos ...

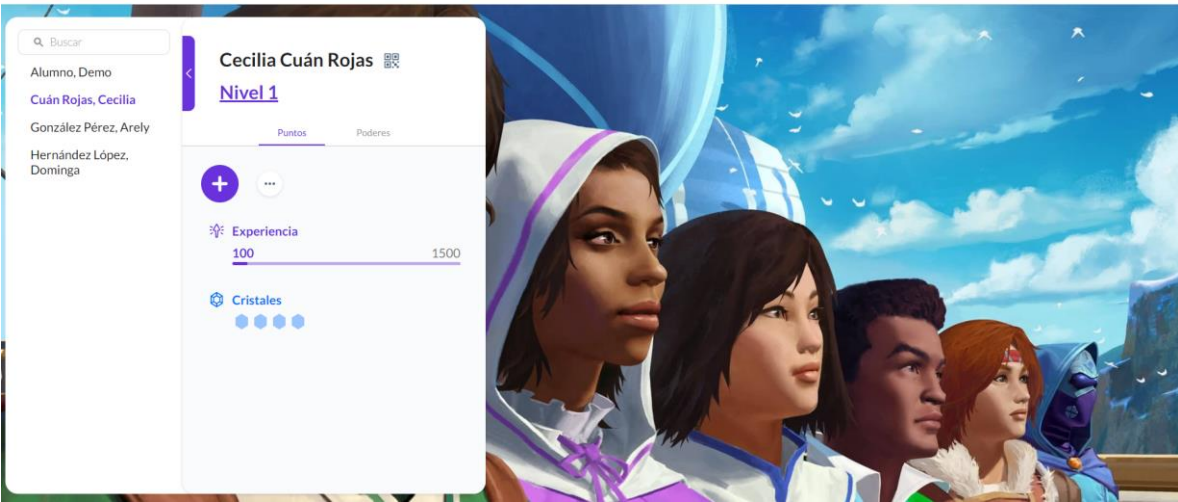
D 2 Alumno, Demo 1

S 1 Alvarado Silva, Selene 0

C 1 Cuán Rojas, Cecilia 0

A 1 González Pérez, Arely 0

D 1 Hernández López, Dominga 0



Seminario Optativo de didáctica de la literatura > Tablero de control de la clase

+ Dar puntos

<input type="checkbox"/> Alumnos ^	Ausente	Nivel	Puntos de experiencia	Cristales
<input type="checkbox"/> Alvarado Silva, Selene	<input type="checkbox"/>	1	135	🔷
<input type="checkbox"/> Cuán Rojas, Cecilia	<input type="checkbox"/>	1	110	🔷
<input type="checkbox"/> González Pérez, Arelly	<input type="checkbox"/>	1	110	🔷
<input type="checkbox"/> Hernández López, Dominga	<input type="checkbox"/>	1	110	🔷

Anexo 3 Tiempo desafíos

Seminario Optativo de didáctica de la literatura > Herramientas de clase > La Pista Forestal (Cronómetro)



Desafía a los alumnos* con el Cronómetro

¡Convierte las actividades en un desafío divertido con los alumnos compitiendo hasta el final!



Actualiza su cuenta a Premium para desbloquear más personalizaciones de personajes, herramientas de clase y monedas de oro.

[Actualiza ahora](#)

Anexo 4 organización de equipos

Crear grupos

Arrastrar y soltar a sus alumnos en grupos. Para obtener consejos sobre cómo crear buenos equipos, [haga clic aquí](#).

Alumnos no asignados

Alvarado Silva, Selene

Cuán Rojas, Cecilia

González Pérez, Arely

Hernández López, Dominga



Equipo 1



Arrastrar jugadores aquí

+ Añadir un grupo

Se arrastran los nombres



Crear grupos

Arrastrar y soltar a sus alumnos en grupos. Para obtener consejos sobre cómo crear buenos equipos, [haga clic aquí](#).

Alumnos no asignados

Alvarado Silva, Selene

Cuán Rojas, Cecilia

González Pérez, Arely

Hernández López, Dominga



Equipo 1

Cuán Rojas, Cecilia

+ Añadir un grupo

Es muy predictiva, nos indica si queremos hacer otro equipo se hace clic y generamos un nuevo equipo:



Crear grupos

Arrastrar y soltar a sus alumnos en grupos. Para obtener consejos sobre cómo crear buenos equipos, [haga clic aquí](#).

Todos los jugadores están asignados a un equipo.



Equipo 1



Cuán Rojas, Cecilia



González Pérez, Arely



Equipo 2



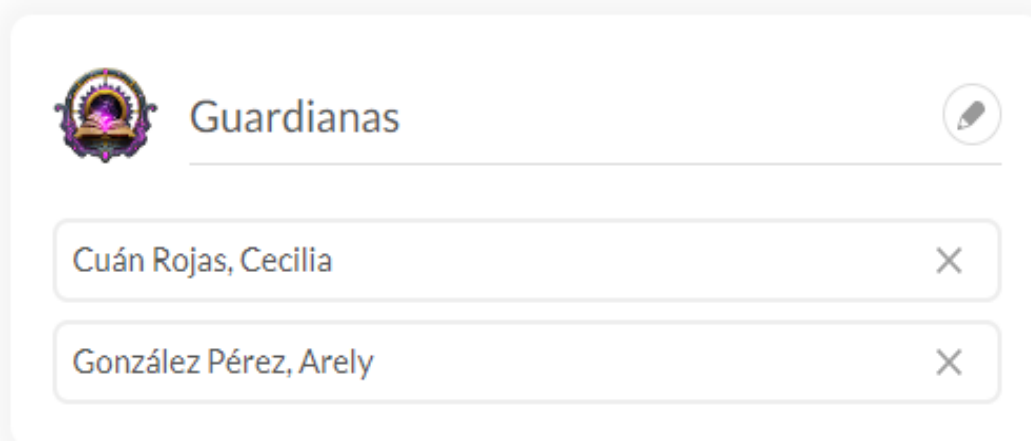
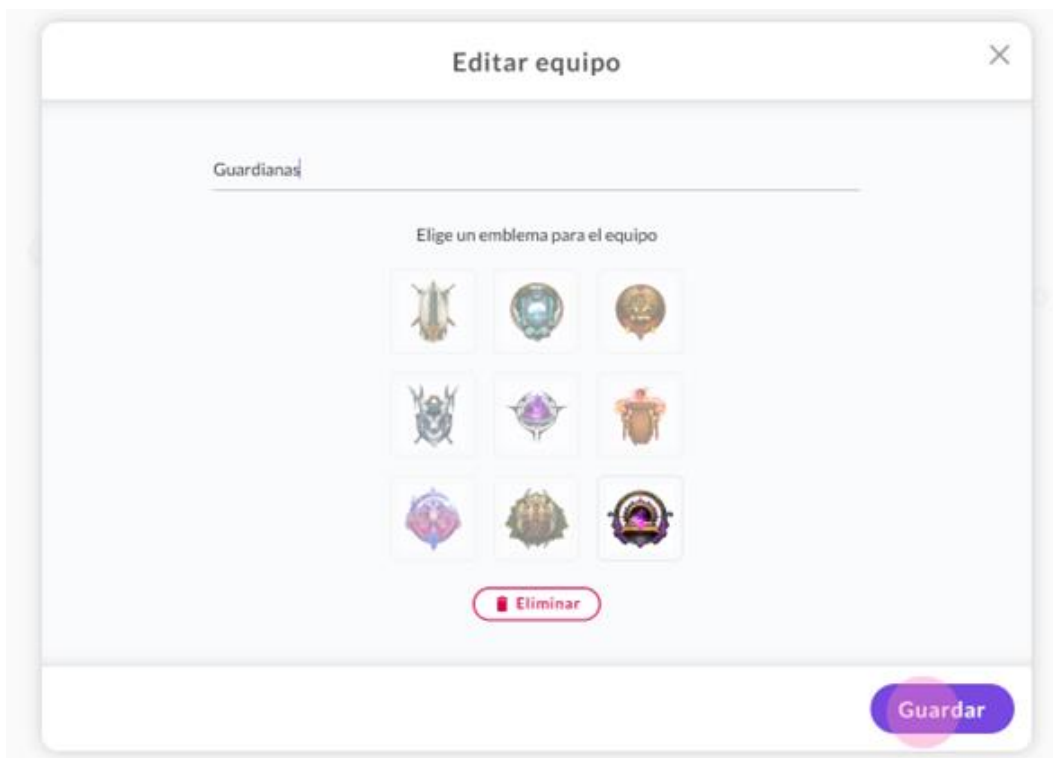
Alvarado Silva, Selene



Hernández López, Dominga



Se pueden personalizar los equipos en el icono del lápiz





Guerreras



Alvarado Silva, Selene



Hernández López, Dominga



Fuente del juego



Dominga Hernández López ganó 10 XP (Suma diez plus)

hace 26 minutos



Arely González Pérez ganó 10 XP (Suma diez plus)

hace 27 minutos



Cecilia Cuán Rojas ganó 10 XP (Suma diez plus)

hace 27 minutos



Selene Alvarado Silva ganó 10 XP (Suma diez plus)

hace 27 minutos

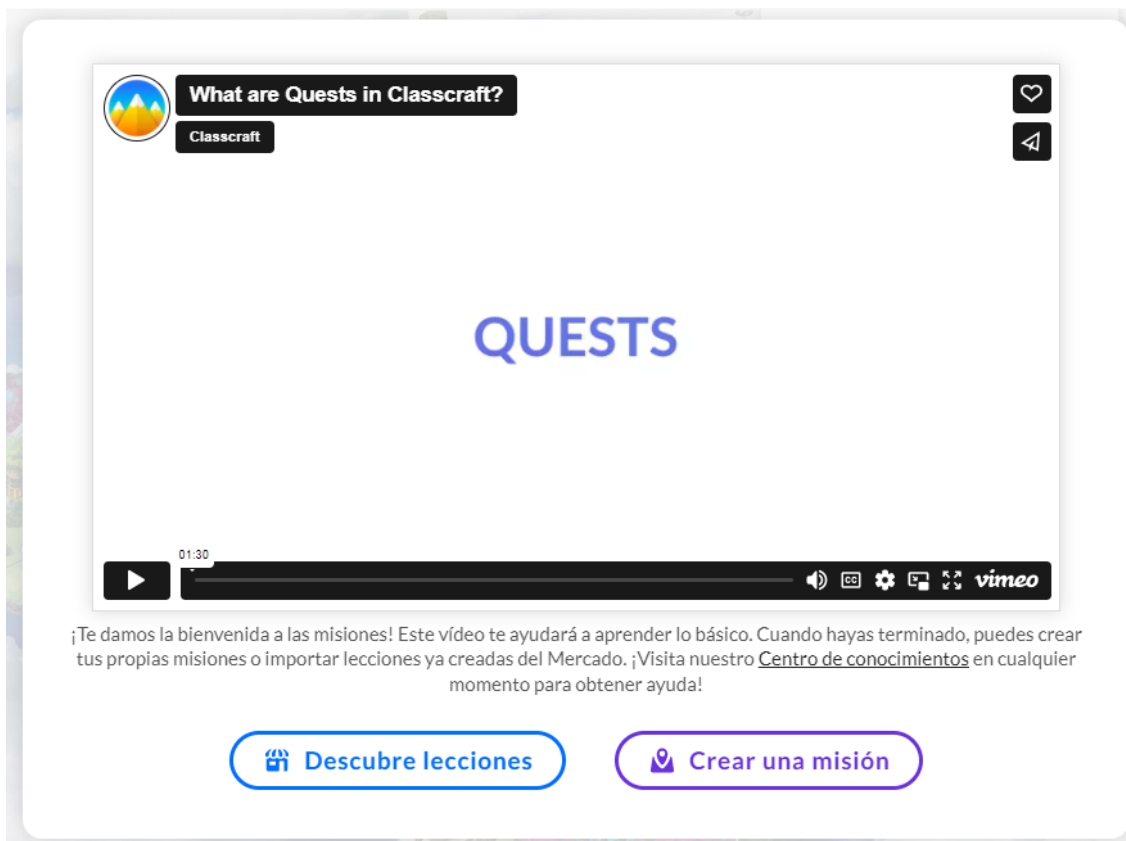


Otro jugador ganó 10 XP (Suma diez plus)

hace 27 minutos

Anexo 5 creando misiones

Del lado izquierdo aparecen las herramientas y una pantalla que nos indica que podemos iniciar las misiones.



Se recomienda crear una misión.

Con los elementos descritos en la tabla donde se organizaron los contenidos y las misiones que están en las páginas: 37 a la 44.

Éxito.