

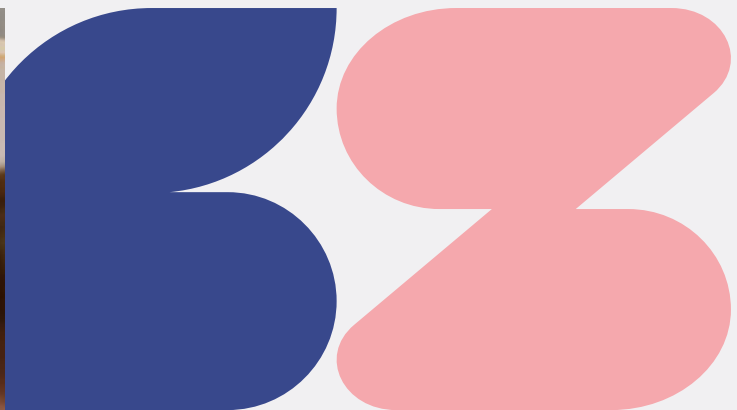


Guía Metodológica

“Misión Aula Activa”

Para el apoyo docente sobre gamificación en ambientes de aprendizaje físicos

Realizado por: Estefania Morales Y Nicole Paullán





Índice

1. Introducción
2. ¿Qué es la gamificación?
 - 2.1. Objetivo
 - 2.2. Elementos de la gamificación
 - 2.2.1. Dinámicas
 - 2.2.2. Mecanismos
 - 2.2.3. Componentes
 - 2.3. Tipos de jugadores
 - 2.3.1. Ambicioso
 - 2.3.2. Triunfador
 - 2.3.3. Sociable
 - 2.3.4. Explorador
3. ¿Qué son los ambientes de aprendizaje?
 - 3.1. Tipos de ambientes
 - 3.2. Entorno Educativo
 - 3.2.1. Ambiente áulico
 - 3.3. Clima de Aula
 - 3.4. Metodologías del ambiente de aprendizaje
4. Diseño de un Ambiente Gamificado
 - 4.1. Temática y ambiente áulico**
 - 4.1.1. Temática
 - 4.1.2. Mobiliario
 - 4.2. Metodología de un ambiente gamificado**
 - 4.2.1. Narrativa
 - 4.2.2. Insignias y actividades
 - 4.2.3. Roles de jugadores y niveles
 - 4.3. Clima de aula**
 - 4.3.1. Reglas del juego
5. Recomendaciones finales para el docente del ambiente gamificado
6. Bibliografía

Introducción

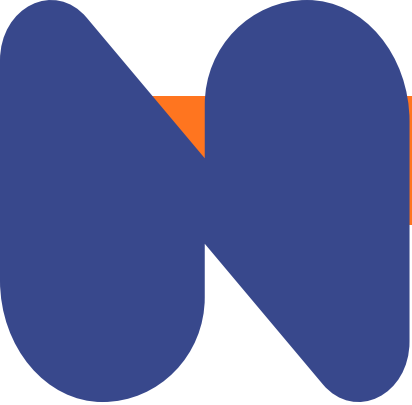
La presente guía metodológica tiene como finalidad orientar al docente en la creación y aplicación de un ambiente gamificado en el aula, como una estrategia innovadora que favorece la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación General Básica.

En el contexto educativo actual, el aula ya no se concibe únicamente como un espacio físico, sino como un ambiente de aprendizaje que integra elementos materiales, sociales, emocionales y pedagógicos. Un ambiente adecuado influye directamente en el clima de aula, en las interacciones y en la forma en que los estudiantes construyen sus conocimientos.

Por otra parte, la gamificación se presenta como una metodología que incorpora elementos propios del juego como la narrativa, los retos, las reglas, los roles, los niveles y las recompensas en contextos educativos, con el propósito de aumentar el compromiso del estudiante y favorecer un aprendizaje activo. Es importante aclarar que gamificar no significa jugar por jugar, sino utilizar el juego de manera intencional para alcanzar objetivos de aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y creativas.

En este sentido, la guía inicia con un breve marco teórico, que permite al docente comprender de manera sencilla qué se entiende por ambiente de aprendizaje y gamificación, despejando posibles dudas conceptuales y estableciendo una base común para su aplicación en el aula.

Posteriormente, la guía se orienta de manera práctica y progresiva al diseño y desarrollo de un ambiente gamificado, explicando paso a paso cómo organizar el espacio físico, cómo establecer el clima de aula, cómo plantear las reglas del juego, los roles, los niveles y las insignias, así como la forma de guiar las interacciones y promover valores a través de la narrativa propuesta.



¿Qué es la gamificación?

La gamificación es una metodología que se origina a partir del concepto de game o juego, y se fundamenta en la incorporación de mecánicas, dinámicas y elementos propios del juego dentro de contextos no lúdicos, se concibe como un proceso sistemático que transforma los ambientes de aprendizaje tradicionales en entornos interactivos y significativos, favoreciendo experiencias educativas más dinámicas. (Zambrano-Álava et al., 2020)

Objetivo

Potenciar el proceso de aprendizaje mediante la integración de elementos del juego en los contextos educativos, promoviendo la participación activa, la motivación y el compromiso de los estudiantes, fortaleciendo así el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales.



La gamificación en la educación

La gamificación tiene un impacto social en el estudiante al momento de plantear juegos donde son conscientes de su puntuación, siendo positiva o negativa, impacta en su contexto, reputación social y actitudes para desarrollar actividades. Al momento de ser conscientes de su proceso, el uso de la gamificación permitirá elevar el grado de sociabilización por la interacción entre: estudiante- estudiante, estudiante- docente y estudiante- contexto, generando así conductas empáticas, motivación (intrínseca, extrínseca y trascendental) y resolución de problemas (Segovia, 2023).

En el actuar del docente, la gamificación es un proceso más complejo que requiere una planificación y diseño riguroso para poder evaluar de forma objetiva su impacto en los ambientes de aprendizaje, planteando un reto al momento de estructurar su objetivo educativo y pensar en habilidades que desarrollaran los estudiantes en función de las actividades, roles y niveles que plantee en su ambiente, mejorando así, la práctica de enseñanza y aprendizaje.

Elementos de la Gamificación según Sagñay (2021)

1. Dinámicas

2. Mecánicas

3. Componentes

Dinámicas

Aspectos generales que se deben aplicar y administrar para preparar el ambiente Gamificado

1. Limitaciones: Establecer un conjunto de reglas para gestionar el comportamiento de los participantes .

2. Emociones: Las actividades se realizan en los diferentes entornos ,deben mantener y reforzar distintas emociones como: la atención, la motivación y la curiosidad en los participantes.

3. Relaciones: Observar la interacción que tienen los estudiantes en diferentes contextos. Esto ara conocer la forma en como los participantes se desenvuelven en cada actividad.

4. Narración: Los participantes deben tener el conocimiento sobre como se deben realizar las actividades, que su experiencia denote coherencia lógica dentro del sistema de gamificación, además, deben conocer la temática que se va a utilizar.

5. Progresión: Los estudiantes deben tener el conocimiento de su avance o evolución en función de las actividades asignadas. Para eso, se puede utilizar una tabla de posiciones, donde se observe el progreso y la ubicación de los estudiantes, de manera, que se sientan motivados a continuar jugando y mantener su posición o seguir subiendo, hasta mejorar su puesto.

Aspectos administrar para plantear las actividades y definir las interacciones del aula.

Mecánicas

Retos: los retos o también llamados desafíos son importantes dentro de la gamificación, ya que a través de ellos se pretende despertar el interés y motivación de los estudiantes

Cooperación: la cooperación puede ser de gran ayuda dentro del sistema de gamificación, de manera en que los estudiantes entre ellos puedan culminar sus actividades con éxito, así se desarrolla un trabajo en equipo y habilidades sociales.

Recompensas: este tipo de mecánica, incentiva a los participantes a culminar las actividades con éxito y con esfuerzo. Puede ser el uso de insignias, medallas, o algún regalo, hará que el estudiante se sienta más atraído e interesado por la actividad

Competencias: Generar competencia consigo mismo frente a las diferentes actividades. Este tipo de competencia no pretende generar rivalidades entre participantes, más bien, pretende potenciar todas las capacidades del estudiante.

Retroalimentación: dentro del proceso educativo, se puede utilizar después de la enseñanza de un tema, de manera en que los estudiantes recuerden lo aprendido.



Componentes

Aspectos a plantear para mantener el interés y mantener motivados a los participantes.

Puntos: recurso que permite seguir el proceso del estudiante y su rendimiento, estos se colocan dentro de una tabla de clasificación para que el jugador compare su nivel y pueda observar su avance.

Logros: son la parte esencial de toda actividad gamificada. Estos pueden concebir como los objetivos definidos, además que, con su uso, se da lugar a las recompensas, lo que implica que los estudiantes marquen un estatus.

Niveles: estos indican el grado de progreso de acuerdo con sus actividades realizadas, además para el docente, los niveles le permiten conocer si los participantes logran el objetivo que planteo.

Rankings: esto se refiere al puesto que ha llegado el estudiante. Todo dependerá de cómo realice las actividades y su desenvolvimiento dentro del proceso de gamificación. Los que lleguen en primer lugar es porque lograron el objetivo.

Tipos de jugadores

Visionario: a este tipo de jugador lo motiva el lograr posicionarse siempre en el primer lugar, queriendo quedar siempre por encima de los demás (Rico-Bautista et al., 2020).

Retador: Este tipo de jugador está impulsado por lograr superar todos los objetivos propuestos por el juego. A este jugador lo retiene el sistema de logros y seguirá jugando con el afán de descubrir nuevos retos (Rico-Bautista et al., 2020).

Sociable: Este tipo de jugador busca compartir con los demás ya que solo lo atraen las acciones sociales, buscando una red donde pueda contactar con sus amigos (Rico-Bautista et al., 2020).



Explorador: Este tipo de jugador es el que disfruta el juego en sí. Le gusta afrontar cosas desconocidas y se le mantiene en el juego haciendo amplia la experiencia (Rico-Bautista et al., 2020).

¿Qué son los Ambientes de Aprendizaje?

Los ambientes de aprendizaje son espacios físicos y sociales diseñados para promover el desarrollo integral de los niños/as pequeños. A su vez, proporcionan oportunidades de juego, exploración y aprendizaje, y son adaptados a las necesidades y características de los niños/as. En general, se reconoce que los ambientes favorecen el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños (González- Rivera, 2024).

Tipos de ambientes

Según el grado de presencialidad

Físicos: Constituidos por un entorno físico fijo (aula), en donde el profesor y el estudiante interactúan en un tiempo determinado (Riofrío y Matías, 2023).



Según el grado de formalidad

Formales: Aquellos reglados, normados y representados a través de alguna institución de educación. Este tipo de ambiente atiende a una planificación curricular (Riofrío y Matías, 2023).



Entorno Educativo

Ambiente áulico

Espacio físico y social de interacciones entre estudiantes y docente, entendiéndolo como el entorno o contexto que se encuentra dentro de un salón de clases. Un aula bien diseñada tiene un impacto significativo en la calidad del proceso formativo, ya que puede influir en los estudiantes. Por tales motivos, el docente se debe esforzar en crear un ambiente áulico que estimule el compromiso por aprender el aprender (Vargas, 2023).

Elementos

Espacio: Es el entorno o lugar físico donde se utilizarán y distribuirán recursos materiales y humanos

Tiempo: Este recurso debe ser planificado con respecto a la actividad, a las personas y los recursos materiales que se utilizarán, para que sea distribuido adecuadamente.

Docentes: No tiene solo el rol de impartir conocimientos, sino debe generar ambientes propicios para el aprendizaje mediante la gestión de todos los elementos que constituyen un ambiente.

Materia o asignatura: se relaciona con las planificaciones de actividades, pero no se relacionan con el contenido académico, sino con los recursos educativos, medios educativos y materiales didácticos.

Alumnos: Son los actores centrales del entorno áulico, es necesario tomar en cuenta: sus intereses, estilos de aprendizaje, emociones, expectativas, habilidades y ritmos de desarrollo.

Clima de aula

El clima de aula es entendido como el aire de trabajo, desarrollado por la calidad de relaciones entre los estudiantes y su relación con el docente, siempre dentro del entorno físico que es diseñado o planificado por el estilo del docente, que puede, volverse un lugar que genere relaciones de cuidado y respeto o, que, en contraste se cree ambientes de estrés y hasta de violencia. A partir de las interacciones entre personas se puede construir un clima social en el aula para fomentar la cultura de la paz (Salcedo et al., 2021).

Metodologías del ambiente de aprendizaje

El trabajo en los ambientes de aprendizaje se realiza a través de la metodología juego-trabajo, que consiste en organizar diferentes espacios, donde los niños y niñas juegan realizando actividades planificadas por los docentes, encaminadas al desarrollo de las destrezas.

El Ministerio de Educación (2023) establece que se debe desarrollar cuatro momentos:

- Planificación de actividades
- La ejecución del juego en cada uno de los rincones.
- Momento del orden, donde se guardan los elementos y se ordena todo.
- Momento de compartir experiencias sobre la actividad.



Diseño de un Ambiente Gamificado espacio físico

La estructuración de un ambiente de aprendizaje gamificado físico requiere una planificación intencionada del espacio, los recursos y las interacciones que se generan dentro del aula. Este tipo de ambiente se concibe como un escenario pedagógico en el que se integran elementos del juego con fines educativos, promoviendo la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes

Las orientaciones para el trabajo docente se estructuran de la siguiente manera.

4.1. Temática y ambiente áulico

Primera etapa a seguir

Es fundamental organizar el espacio físico del aula de manera flexible y funcional.

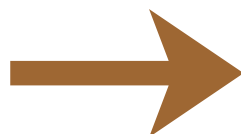
4.1.1 Temática Se seleccionara un tema que vaya de acuerdo nivel de los estudiantes, que se aplicara por todo el año electivo o por el primer trimestre.

Temática: Exploradores selváticos del Conocimiento

Nivel: 5.º de Educación General Básica

Ejemplo: **Aplicable a:** Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Educación Cultural y Artística.

Se debe ambientar (decorar) el espacio físico de acuerdo a la temática planteada.

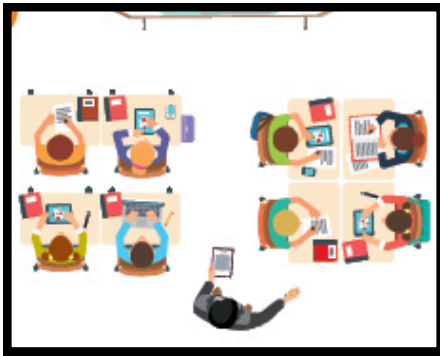


4.1.2 Mobiliario

Debe permitir el desplazamiento libre de los estudiantes, el trabajo individual y colaborativo, así como debe contar con los rincones y decoración pertinente.

Segundo etapa a seguir

1. Se utilizará la posición de pupitres en forma de U y en micro grupos.



2. Se colocará la zona central (cartel tipo mural) para colocarlo en una pared visible para todos .

- Mural grande con un mapa de exploración con niveles de avance (unidad).
- Cada unidad o tema representa un territorio (isla, selva, montaña, desierto).

Ejemplo:



Imagen generada con IA

Refuerza la progresión visible del aprendizaje

3. Se distribuirán 3 Rincones de Aprendizaje denominadas Estaciones para realizar actividades de aprendizaje y refuerzo.

Ejemplo:

- Campamento del Lenguaje:
 - Lectura de textos como “mensajes secretos”, creación de diarios de explorador, escritura de relatos de aventuras.



- Campamento Matemático:
 - Resolución de problemas como “cálculos para cruzar ríos” o “medición de rutas”.



- Reto Diario:
 - Se colocará una caja con retos cortos que sumaran puntos, todos los estudiantes que elijan participar se les asigna una insignia, pueden variar las actividades dependiendo de que asignaturas desea reforzar.



Imagen generada con IA

Se busca mantener el interés visual sin ser una distracción, por eso los rincones se deben utilizar diariamente o por lo menos de 2 a tres veces por semana

Ilustración del aula



Imagen generada con IA

La ambientación del aula dependerá de los recursos que tenga a su disposición, aunque sea mínima ayuda a la narrativa que se aplicara en el proceso.



4.2. Metodología de ambiente gamificado

Tercera etapa a seguir

El docente asume el rol de mediador o facilitador del aprendizaje, mientras que los estudiantes participan como protagonistas del proceso, asumiendo responsabilidades individuales y grupales. Las reglas del juego deben ser sencillas, consensuadas y orientadas al respeto, la cooperación y la sana competencia.

4.2.1. Narrativa.

La narrativa cumple un rol fundamental en la gamificación, ya que brinda coherencia, sentido y continuidad a las actividades de aprendizaje. En el ambiente gamificado "Exploradores del Saber", la narrativa se mantiene a lo largo del proceso de enseñanza mediante el uso constante de un hilo conductor imaginativo que contextualiza los contenidos y las actividades dentro de una historia simbólica.

Ejemplo:

Docente (Guía de la expedición): Exploradores, hoy no estamos en un aula común... hemos llegado a la Gran Selva del Saber. ¿Están listos para esta aventura?

Estudiantes: ¡Sííí!

Docente: Pero cuidado... esta selva está llena de misterios, retos y caminos desconocidos. Para avanzar, deberán cumplir misiones, trabajar en equipo y usar todo su ingenio.

Estudiantes: ¿Y qué pasa si no logramos una misión?

Docente: En esta expedición, los errores no nos detienen... ¡nos enseñan! Cada intento nos acerca más a convertirnos en grandes exploradores.

Estudiantes: ¿Y vamos a tener roles como en una expedición real?

Docente: Exactamente. Habrá cartógrafos, científicos, guías... cada uno tendrá una misión importante.

El docente introduce el aprendizaje como una expedición, en la cual los estudiantes asumen el rol de exploradores que deben superar diferentes misiones para avanzar en su recorrido.



4.2.2 Insignias y actividades.

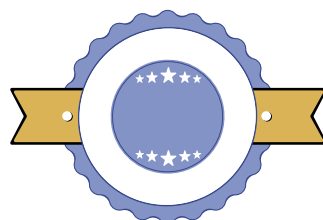
Cuarta etapa a seguir

Las insignias representan logros académicos, sociales y actitudinales. Se otorgan de forma progresiva y visible, fortaleciendo la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje.

- Zona de Recompensas: “Cofre del Explorador”
 - Se debe colocar un espacio visible donde cada estudiante tendrá su cofre simbólico (lugar para colocar sus insignias).
- Las recompensas no son materiales, se entregarán insignias por cada logro, que se organizarán de la siguiente manera.



**insignias Verdes -
Actitud Exploradora**



**insignias Azules -
Trabajo en Equipo**

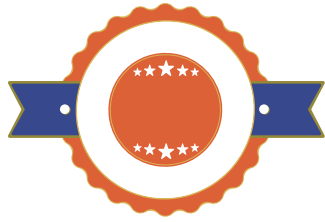


**insignias Amarillas -
Cumplimiento de
Misiones**

Criterio
Participa activamente en
Expresa ideas y opiniones con
Hace preguntas y demuestra interés
Cumple horarios y normas del aula

Criterio
Ayuda a sus compañeros
Trabaja activamente en grupo
Respetar turnos y roles
Lidera de manera positiva

Criterio
Completa tareas en el tiempo indicado
Finaliza actividades sin abandonar
Presenta trabajos ordenados
Cuida los recursos del aula



insignias Rojas – Desafíos Superados

Criterio
Resuelve retos integradores
Propone soluciones no
Mantiene esfuerzo ante dificultades
Crea productos originales



insignias Doradas – Logros Especiales

Criterio
Acumula varias insignias
Domina los aprendizajes
Destaca académica y actitudinalmente

La actividades son las planificadas por el docente



Sistema de Progresión Sugerido

- 4 insignias verdes → 1 insignia azul
- 3 insignias azules → 1 insignia amarilla
- 3 insignias amarillas → 1 insignia roja
- 3 insignias rojas → ★ insignia dorada

Imagen generada con IA

4.2.3. Roles de jugadores y niveles

Quinta etapa a seguir

Los roles permiten que cada estudiante tenga una responsabilidad específica, fortaleciendo la participación activa, la colaboración y la creatividad. Los roles no son fijos, se rotan para garantizar un aprendizaje integral.

Roles de los estudiantes

Los roles permiten que cada estudiante tenga una responsabilidad específica, fortaleciendo la participación activa, la colaboración y la creatividad. Los roles no son fijos, se rotan para garantizar un aprendizaje integral.

Explorador

Función: Participa en todas las misiones y actividades.

Aplicación:

Todos los estudiantes inician con este rol.

Cartógrafo

Función: Registra los avances del equipo.

Aplicación:

Marca el progreso en el Mapa de la Expedición

Científico

Función: Observa, analiza y propone soluciones.

Aplicación:

Lidera experimentos, investigaciones o análisis.

Guía de la Expedición

Función: Coordina al grupo y comunica ideas.

Aplicación:

Organiza el trabajo y mantiene el respeto.

Organización Práctica

Los roles se asignan por semana o por misión.

Cada equipo tiene todos los roles, evitando jerarquías rígidas.

El docente supervisa y retroalimenta.

Niveles de progresión

Los niveles representan el avance del estudiante en su proceso de aprendizaje, considerando esfuerzo, creatividad, colaboración y logro académico.

Nivel 1

Joven Explorador
Ingreso: Nivel inicial.

Criterios:
Participa, cumple normas y demuestra curiosidad.

Aplicación:
Se le asignan misiones guiadas y sencillas.

Nivel 2

Explorador Activo

Criterios:
Cumple misiones, trabaja en equipo y propone ideas creativas.

Aplicación:
Participa en retos colaborativos.

Nivel 3

Explorador Avanzado

Criterios:
Resuelve problemas, demuestra creatividad y autonomía.

Aplicación:
Asume retos de mayor complejidad y apoya a otros.

Nivel 4

Gran Explorador

Criterios:
Integra conocimientos, creatividad y liderazgo.

Aplicación:
Puede asumir roles especiales o mentorías.

Relación entre Roles, Niveles e Insignias
Las insignias permiten subir de nivel.
Al subir de nivel, el estudiante puede:
Asumir nuevos roles
Acceder a misiones especiales
Apoyar a otros equipos

No se sanciona el error; se valora el proceso



4.3. Clima de Aula

Sexta etapa a seguir

El clima de aula se construye mediante reglas del juego planteadas como acuerdos de convivencia, interacciones colaborativas y la vivencia permanente de valores, permitiendo que el estudiante se sienta parte activa del proceso de aprendizaje.

4.3.1 Reglas del Juego

Las reglas del aula se presentan como reglas del campamento, con un lenguaje positivo y cercano a los estudiantes. El docente debe explicarlas como acuerdos necesarios para que la expedición funcione, evitando un enfoque sancionador.

Se recomienda trabajar las reglas al inicio del proceso gamificado y mantenerlas visibles en el aula mediante carteles.

Ejemplo:

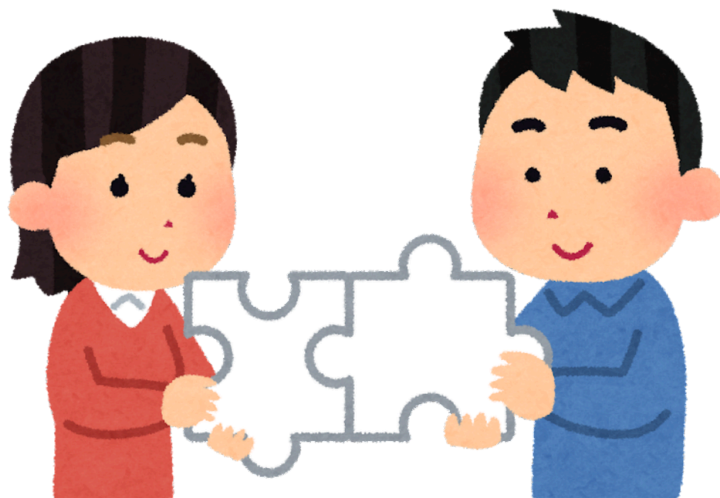
- Respetar los turnos de palabra para que todos puedan expresarse.
- Avanzar como equipo, ayudando a quien lo necesite.
- Cuidar los materiales y los espacios del aula.
- Cumplir las misiones con responsabilidad y honestidad.
- Reconocer el error como parte del aprendizaje.

Los valores no se enseñan de forma aislada, sino que se viven durante el desarrollo de las misiones. El docente debe hacer explícita esta relación, verbalizando los comportamientos positivos observados.



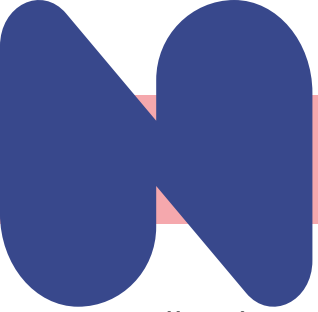
Recomendaciones finales al docente para el diseño de ambientes gamificados físicos

- Planificar el ambiente gamificado con una intencionalidad pedagógica clara, asegurando que los elementos del juego estén alineados con los objetivos de aprendizaje y no se conviertan en actividades aisladas.
- Mantener una narrativa coherente y constante, utilizando un lenguaje y recursos visuales que refuercen la experiencia gamificada durante todo el proceso de enseñanza.
- Diseñar espacios flexibles y adaptables que favorezcan la participación activa, el trabajo colaborativo y la interacción respetuosa entre los estudiantes.
- Establecer reglas claras y sencillas que promuevan la convivencia, la cooperación y la responsabilidad dentro del ambiente gamificado.
- Utilizar la retroalimentación como un elemento clave del proceso, valorando el esfuerzo, la participación y el progreso de los estudiantes más allá de los resultados finales.



Bibliografía

- Boillos, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. [Tesis Doctoral]. Universidad de La Rioja.
- Cupuerán, E. (2023). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN BÁSICA SUPERIOR [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE- IBARRA]. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14545/2/PG%201531%20TESIS.pdf>
- Márquez, A., & Angulo, J. (2021). Utilización de la gamificación en la educación: una revisión sistemática en el contexto mexicano bajo el método PRISMA [XVII Congreso Nacional de Investigación Educativa, Universidad Veracruzana]
- Riofrío, O., & Matías, J. (2023). Ambientes de aprendizaje: Las tecnologías de la información y comunicación en la formación de nuevos escenarios (1.a ed.). Ediciones UTMACH. <https://doi.org/10.48190/9789942241757>
- Sagñay, M. (2021). METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL AMBROSIO LASSO, CANTÓN GUAMOTE. [Trabajo de graduación previo a la obtención del grado de magister en educación mención tecnología e innovación educativa]. Universidad Nacional de Chimborazo. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v17/doc/0514.pdf>
- Vargas, E. M. (2023). Ambiente áulico y su influencia en el aprendizaje para niños de primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan E. Verdezoto. Repositorio UTB. <https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cb76d87c-680a-42a1-88bd-b099aaaec55a/content>
- Mardones Soto, G. (2023). La influencia del clima escolar en el aprendizaje. Revista
- Mardones Soto, G. (2023). La influencia del clima escolar en el aprendizaje. Revista Realidad Educativa, 3(2), julio. ISSN 2455-6134.



- Allende. (2024). Classcraft: Convierte Tus Clases en un Juego Educativo. Creatividad.Cloud. <https://www.creatividad.cloud/classcraft-convierte-tus-clases-en-un-juego-educativo/#:~:text=Classcraft%20es%20una%20plataforma%20de%20gamificaci%C3%B3n%20educativa%20dise%C3%B1ada,su%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico%20y%20su%20comportamiento%20en%20clase>.
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? MINISTERIO DE EDUCACIÓN y FORMACIÓN PROFESIONAL, ESPAÑA. <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Educación 3.0. (2020). Qué es cerebriti y cómo empezar a usarlo | EDUCACIÓN 3.0. EDUCACION 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/>
- Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? EDUCACION 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>
- Genially. (2023). ¿Para qué sirve Genially? | Genially.). Genially. <https://view.genially.com/656f4ab25adcfa0014806815/interactive-content-para-que-sirve-genially>
- MarcaGo. (2022). Powtoon. MarcaGo. <https://marcago.com/marketing/powtoon/>
- Ministerio de Educación Pública. (s. f.). Guía básica de Ardora. Ministerio de Educación Básica. Dirección Recursos Tecnológicos Educativos. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-usuario-ardora.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). Lineamientos para la organización de ambientes de aprendizaje. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/LINEAMIENTOS-AMBIENTES-DE-APRENDIZAJE.pdf>
- Observatorio Astronómico de La Rinconada. (s. f.). Creación de actividades educativas multimedia con JCLIC. Asociación Ibn Firnás- Observatorio Astronómico de la Rinconada. https://clic.xtec.cat/docs/JClic_referencia.pdf
- Papora. (2025). ¿Qué es Duolingo y para qué sirve? Descubre su método | Papora. <https://www.papora.com/es/aprender-ingles/duolingo-que-es-y-para-que-sirve/>
- Salcedo, L. M. L., Ávila, G. I. R., Ramírez, A. P., Niño, O. I. P., & Castiblanco, J. J. V. (2021). Clima de aula, estilo docente y educación para la convivencia y la ciudadanía. Edu.co. <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/7f2c0ede-8e21-4f30-b644-079154372f81/content>



“Misión Aula Activa”
Sub Nivel Medio

"El entorno de aprendizaje debe ser un viaje continuo de descubrimiento, no una competencia"

