

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Área: PENSAMIENTO CIENTIFICO Y TECNOLÓGICO	Asignatura: TECNOLOGIA E INFORMATICA	Grado: 11°	Periodo: 4	Fecha de elaboración: AGOSTO 2025
Docente: Edwin Fernández Asís		HABILIDAD A DESARROLLAR: Guía 4 Diseño e implemento recursos gamificados utilizando herramientas digitales interactivas, con el fi mejorar la participación, el aprendizaje significativo y la creatividad en contextos educativos.		

Nombre del estudiante:

DESEMPEÑOS DEL PERIODO: (SEGÚN LOS ESTÁNDARES Y DBA PARA CADA CURSO Y GRADO)

- 4.1. Comprendo los principios y fundamentos de la gamificación en el contexto educativo.
- 4.2. Diseño recursos educativos gamificados usando herramientas digitales.
- 4.3. Evalúo críticamente el impacto de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- 4.4. Implemento un producto gamificado aplicable a una asignatura escolar o a un tema ambiental.

Plan De Actividades Del Periodo				Verificación:
FECHA		CONTENIDOS PROGRAMADOS	DIDACTICA Y EVALUACIÓN	
INICIO	FIN			
O				

		I. 1. ¿Qué es la gamificación? a) Diferencias entre gamificación y juego educativo b) Elementos clave: puntos, niveles, insignias, narrativa,	CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO BIENVENIDOS ESTUDIANTES DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Introducción a la gamificación La gamificación consiste en aplicar elementos típicos de los juegos – como puntos, desafíos, insignias, niveles o tablas de clasificación – en entornos que no son de juego, con el propósito de fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje Wikipedia. Contexto educativo • En el ámbito escolar, plataformas como Khan Academy y el modelo educativo de Quest to Learn incorporan misiones y recompensas para incentivar el aprendizaje, ofreciendo objetivos más allá de las calificaciones tradicionales
--	--	--	--

		PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES		
		<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>		
	Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023	

		retos, feedback inmediato II. Herramientas digitales para gamificar: a) Genially: creación de juegos, escape rooms, quizzes interactivos b) Educaplay / Kahoot: recursos gamificados personalizables III. Diseño de una actividad gamificada: a) Elección del tema académico IV. Planificación del reto a) Diseño visual y	Wikipedia. • Según una revisión de 2016, la gamificación mejora el aprendizaje, especialmente cuando los estudiantes están motivados por curiosidad o disfrute intrínseco Wikipedia. • Además, en clases de secundaria vía Zoom, técnicas como encuestas, competencias por puntos, búsquedas tipo “scavenger hunts” y excursiones virtuales elevaron la motivación, resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo entre los estudiantes WIRED. Ámbito empresarial y entrenamiento laboral • La gamificación en formación corporativa permite convertir contenidos pasivos en experiencias dinámicas, lo que aumenta el compromiso, la motivación y la retención del conocimiento simplilearn.comLearning Industry+2eLearning Industry+2findcourses.co.ukCloudShare. • Un estudio de Aberdeen Group de 2013 mostró que las organizaciones que aplican gamificación aumentan el compromiso de sus empleados en un 48 % y mejoran la rotación de ingresos en 36 % eLearning Industry. • Datos más recientes indicaron que: ○ El 83 % de los empleados se sienten más motivados con entrenamiento gamificado. ○ El 61 % se aburren con entrenamiento tradicional. ○ El 90 % creen que son más productivos con gamificación. ○ El compromiso laboral se incrementa un 48 % y la rentabilidad empresarial puede ser hasta 7 veces superior HRMorning. • Empresas como KPMG y Sally Beauty emplearon módulos gamificados – viajes por el mundo, encuestas, escenarios –, logrando mejoras en la concientización, la confianza para atender clientes y una percepción interna de innovación findcourses.co.uk. • Además, el uso de sistemas gamificados como puntos, insignias y retroalimentación inmediata promueve una experiencia de aprendizaje más atractiva, permite adaptarse al ritmo individual de cada empleado y fomenta competición sana y colaboración simplilearn.comLearning IndustryLinkedInfindcourses.co.uk. Industria tecnológica e ingeniería (caso DevOps)
--	--	---	---

		PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES		
--	--	--	--	--

		<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>			
	Versión: 4	Código: GA C01 F08		Fecha: 24 de Enero de 2023	
		estructura del juego b) Prueba, retroalimentación y mejora c) Implementación y socialización del producto gamificado	• En un estudio industrial real sobre prácticas DevOps, la introducción de insignias (badges) promovió la adopción de buenas prácticas en hasta 6 veces más equipos, acelerando procesos como pruebas de software, revisiones de código y entregas más rápidas arXiv. • Una revisión sistemática en ingeniería de software reportó que gamificar tareas como especificación de requerimientos, pruebas, gestión de proyectos y soporte, mejora notablemente la motivación y compromiso de los equipos		

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Sept 15	Sept 26	I. Criterios de evaluación de la etapa: 1. Presenta las actividades en las fechas establecidas. 2. El producto de sus actividades corresponde con los parámetros de calidad que el docente establece en la guía. 3. Demuestra originalidad y creatividad y capacidad de auto observación. 4. Argumenta a partir de saberes previos.	STARTING AND FINISHING POINT Completa la trivia de aprendizaje Kahoot que encontrarás en el blog docente en el siguiente link https://liopleurodom.jimdofree.com/cursos/undécimo/libro-de-practicas/ o haz clic en la imagen 
------------	------------	---	---

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Sept 29	Oct 17	II. Criterios de evaluación de la etapa: 1. Presenta las actividades en las fechas establecidas. 2. Acude a bibliografía adecuada, confiable y cita las fuentes utilizadas. 3. Son rigurosos en la información que se solicita. 4. Interpreta y explica de manera lógica la temática trabajada. 5. Toma apuntes de clase según las indicaciones dadas por el docente.	COLLECTION AND PROCESSING OF INFORMATION En equipos de trabajo de mínimo 2 y máximo 5 estudiantes realiza un lesson plan con el objetivo de dar respuesta a las siguientes preguntas: 1. ¿Qué es gamificación? 2. ¿Cuáles son las características de la gamificación? 3. ¿Cuáles son aquellos elementos que no pueden faltar en la gamificación? 4. ¿Qué herramientas interactivas podemos utilizar para aplicar gamificación no solo en el aula, sino en otros contextos como el empresarial o el industrial? Utiliza la herramienta Nearpod para desarrollar esta actividad. Aplica los recursos allí disponibles: diapositivas, videos, imágenes en 3D, evaluación etc. Aplica a tus compañeros de clase el lesson plan Recursos: 1. Nearpod https://nearpod.com/ • https://www.youtube.com/watch?v=GStzv5C9zSE 2. Symboloo https://www.symboloo.com/home/mix/13eP2IS5Sf • https://www.youtube.com/watch?v=OPudo5DN-ng 3. Genial https://app.genially.com/teams/65e758d44c932700141ad3bc/home • https://www.youtube.com/watch?v=PRn3wZNJLXM
------------	-----------	--	---

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	"Paz, Educación, Progreso"	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

Oct 20	Oct 31	I. III. Criterios de evaluación de la etapa: 1. Presenta las actividades en las fechas establecidas 2. Cumple con los materiales de la práctica. 3. Tiene claro los procedimientos a seguir para la elaboración de su producto tecnológico. 4. El producto evidencia originalidad, grado de innovación y estética. 5. Participa en el desarrollo de los ejercicios y	SKILL DEVELOPMENT Actividad Para esta etapa de la guía los equipos deberán escoger entre los siguientes temas a modo de reto, desarrollándolos con los elementos de la gamificación y con el objetivo que a los grupos a los que se les aplique puedan mediante la gamificación aprender acerca de estos. 1. Temas: 1. Quantifiers 2. Daily Routine 3. Adjectives 4. Present Simple 5. Prepositions 6. Mesopotamia (sumerios, acadios, Asirios, babilonios, medos y persas) 7. Ubicación geoespacial 8. La tierra y su estructura 9. Clasificación de los seres vivos 10. Salud y cuidado del cuerpo 2. Los anteriores temas se sortearán de manera tal que cada equipo tenga uno que no se repita. 3. Grupos a aplicar: grados quinto, sexto y séptimo. También pueden aplicarse (solo los temas de ingles) a docentes de la institución grupo no menor de 5 docentes o directivos docentes. 4. Recursos: los equipos de trabajo deberán gestionar tanto los espacios como los recursos y los cursos a los cuales les van a aplicar la gamificación. Tener en cuenta que: a. Se dispone de tablets, pero sin acceso a internet b. Se dispone de computadores con acceso a internet, pero deben solicitarlos en espacios diferentes a las clases del docente. 5. Deben usarse las siguientes herramientas interactivas para el desarrollo de la gamificación: Genial.ly, nearpod, Symboloo lesson plan.
-----------	-----------	--	---

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
--	--	--

	<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

		actividades prácticas. 6. Su producto tecnológico da respuesta a necesidades de su contexto. 7. Argumenta con claridad los procedimientos, la funcionalidad y los recursos utilizados en su elaboración.	
--	--	---	--

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>	

Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023
------------	-----------------------	-------------------------------

Nov 04	II. Nov 14	IV. Criterios de evaluación de la etapa: 1. Presenta la actividad en las fechas establecidas. 2. Sustenta de manera oral o escrita con argumentos sólidos las temáticas de la guía, evidenciando la comprensión de los temas desarrollados y su relación con ejemplos prácticos de la cotidianidad. 3. Entrega los avances de proyecto CyT según lo especificado en cada guía y en las orientaciones de clase.	desarrollo de habilidad		APLICACIÓN CONN		Allo de esta etapa de la cuenta la siguiente ar el lesson plan de
			Criterio	4 (Excelente) 28 a 30 pts	3 (Satisfactorio) 25 a 27 pts	2 (Básico) 22 a 24 pts	1 (Inicial) 21 pts
			Objetivos de aprendizaje	Claros, medibles, alineados al currículo y vinculados a la gamificación.	Claros y adecuados, pero poco vinculados a la gamificación.	Formulados de manera general, sin indicadores claros.	Poco claros o ausentes.
			Narrativa y elementos de gamificación	Narrativa coherente y creativa; uso de múltiples elementos (niveles, insignias, retos, recompensas).	Narrativa clara; uso de algunos elementos de gamificación.	Narrativa poco definida; pocos elementos gamificados.	No hay narrativa ni elementos de gamificación.
			Diseño de actividades	Actividades variadas, motivadoras, alineadas con los objetivos y adecuadas al nivel de los estudiantes.	Actividades claras y relacionadas con los objetivos, pero poco variadas.	Actividades repetitivas, poco conectadas con los objetivos.	Actividades confusas, sin relación con los objetivos.

		PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES						
		"Paz, Educación, Progreso"						
	Versión: 4	Código: GA C01 F08						Fecha: 24 de Enero de 2023
			Integración de recursos y TIC	Uso creativo y pertinente de recursos digitales/físicos (ej. Genially, Kahoot, nearpod)	Uso adecuado de algunos recursos, aunque limitados.	Uso mínimo de recursos o poco pertinentes.	No hay uso de recursos adecuados.	
			Implementación en clase	Manejo excelente del tiempo, claridad en instrucciones, motivación constante y participación activa de todos.	Buen manejo del tiempo e instrucciones claras, con participación parcial.	Dificultades en tiempo o instrucciones; baja participación.	Implementación desorganizada ; confusión en la clase.	
			Trabajo colaborativo y gestión de espacios y recursos (entre diseñadores del lesson plan)	Distribución equitativa de roles, comunicación efectiva y trabajo en equipo evidente.	Buena colaboración con mínima desigualdad en los aportes.	Colaboración irregular; algunos estudiantes participan poco.	Falta de colaboración; el trabajo recae en pocos estudiantes.	

		PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

		"Paz, Educación, Progreso"									
	Versión: 4	Código: GA C01 F08					Fecha: 24 de Enero de 2023				
			Evaluación y retroalimentación al grupo	Estrategia clara de evaluación gamificada (puntos, insignias, logros) y retroalimentación constructiva inmediata.	Estrategia de evaluación presente, pero poco gamificada o con retroalimentación general.	Evaluación poco clara o sin retroalimentación suficiente.	No se evidencia estrategia de evaluación ni retroalimentación.				
			Reflexión final	Presenta análisis crítico del proceso, identifica logros y mejoras futuras.	Reflexiona sobre el proceso con algunas propuestas de mejora.	Reflexión superficial, sin identificar mejoras concretas.	No presenta reflexión o es muy limitada.				
			5. EVALUACIÓN (AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN) ACTITUDINAL E.A (Valoración numérica: de 7 a 10 PUNTOS) Durante esta etapa los estudiantes realizarán su evaluación actitudinal, con la ayuda del docente de la asignatura teniendo presente la evidencia que se tienen para cada uno de los ítems a evaluar.						SI	NO	
			1. Siempre asisto puntualmente a las clases. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)								
			2.Siempre usó adecuadamente el uniforme de acuerdo al horario establecido (VALORACIÓN 2 PUNTOS)								
			3. Siempre me expreso, escucho con atención e interactuó respetuosamente con mis compañeros y docente (VALORACIÓN 2 PUNTOS)								
			4. Cuido el mobiliario, los materiales y dejo limpio y en orden mi lugar de trabajo. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)								
			5. Respeto y asumo los acuerdos de aula. (VALORACIÓN 2 PUNTOS)								

Observaciones generales de la guía

1. Según el sistema institucional de evaluación de estudiante 2025 se deberán alcanzar todas las etapas de la guía en la secuencial establecida, (1. P.P 2. R.I 3. D.H 4. R.E 5. E.C), para asignar la valoración final de la guía.
2. La valoración numérica mínima para alcanzar la guía es de 70 puntos así: BÁSICO (70 A 79) ALTO (80 A 89) SUPERIOR (90 A 100).

10

	PLANEACIÓN PERIÓDICA GUIAS PARA EL ESTUDIANTES	
	<i>"Paz, Educación, Progreso"</i>	
Versión: 4	Código: GA C01 F08	Fecha: 24 de Enero de 2023

OBSERVACIONES:	REVISIÓN (JEFE DE ÁREA, COORDINACIÓN O RECTORIA):
----------------	---

GUIA PARA EL ESTUDIANTE.

1. PUNTO DE PARTIDA Y PUNTO DE LLEGADA

Este es el primer paso en el desarrollo de un trabajo. Es el momento en que piensas en aquello que sabes sobre el tema, la pregunta o el proyecto que tienes en tu plan de estudios (recuerda que esta guía es para trabajarla en todas las áreas). Pueden ser experiencias personales que hayas vivido y que estén relacionadas con el tema, tal vez algunas suposiciones o hipótesis que se te ocurren, o quizá algunos estudios que has hecho antes sobre ese tema y que seguramente necesitarás para poder comprender el nuevo.

Para entenderlo mejor, vas a imaginar que el tema es: "La historia de Colombia en el siglo XX". Para su desarrollo haces lo siguiente:

A. Piensas y escribes lo que sabes sobre el tema. Si nunca lo habías escuchado, escribes lo que crees que puede significar. Tal vez has visto y escuchado a tus abuelos, padres o mayores conocidos, la forma como las personas vivían hace muchos años; seguramente también has visto películas, fotografías o libros. El caso es que debes escribir todo lo que sabes del tema. B. Además de lo que sabes, escribe también: La hipótesis que deseas plantear y que consideras se puede validar con el desarrollo del tema.

2. RECOLECCIÓN Y PROCESO DE INFORMACIÓN

En esta etapa lo primero que haces es buscar la información que necesitas para empezar a comprender el tema, usando documentos, libros, mapas, fotografías, videos o cualquier otra fuente de información que te sirva. No es suficiente con acceder a estas fuentes de información, es necesario que las leas y comprendas, para evidenciar esto debes elaborar una síntesis de la información, esta presentación puede variar ya que puedes emplear técnica como: resumen, informe o cualquier tipo de esquema; lo importante aquí, es que no copies la información de los documentos consultados, sino que diseñes tu propia síntesis, que te ayude a comprender y manejar el tema de forma adecuada, dándote la base para continuar con las demás actividades.

El DOCENTE también te ayudará en el trabajo de consultar información, recomendándote los libros o las fuentes que puedes usar. Además, no olvides dejar por escrito la fuente en la que conseguiste la información: la bibliografía, que pueden ser libros, Internet, entrevistas

En resumen: hay que informarse y hacerlo con sentido... ¡nada de hacer cosas sin saber para qué!.....

3. DESARROLLO DE LA HABILIDAD

Ya comprendido el tema, es necesario que lo pongas en práctica por medio de su aplicación en diferentes contextos, esto dependiendo del área y tema que estés trabajando. Por ejemplo,

en matemáticas puedes aplicar las teorías explicadas en la etapa anterior por medio del desarrollo de ejercicios y resolución de problemas; en comunicación puedes evidenciar la comprensión y manejo de un tema en la construcción de un texto específico. Las actividades pueden variar, es posible en esta etapa diseñar: presentaciones en PowerPoint, cualquier tipo de texto escrito (ensayo, informe, reseña), videos o cortos, maquetas, exposiciones, ponencias, ejercicios prácticos, resolución de problemas entre otros, lo importante aquí, es de demuestres el manejo de los conceptos sintetizados y explicados en la etapa anterior.

Como el objetivo de esta etapa es el manejo o dominio de los conceptos y del tema como tal, es necesario que una vez presentadas cada una de las actividades planteadas, programes con tu DOCENTE la sustentación. Es necesario la presentación y aprobación de la sustentación para continuar con la siguiente y última etapa del proceso. **4. RELACIÓN**

Aquí viene lo más interesante de todo. Si ya leíste, escribiste, comprendiste y aplicaste el tema en contextos propios de área, es hora que reflexiones sobre su uso y aplicación dentro de tu realidad. Tanto las preguntas como las respuestas deben estar relacionadas con tu vida cotidiana, recuerda que aprender es algo que debe servirte en la vida diaria. El trabajo final con el que te presentas al analista, es el resultado de todo el proceso que has hecho para elaborarlo. Debes mostrar que es un tema que se relaciona directamente con tu vida cotidiana y que tú le has dado un sentido propio. También debes demostrar con buenas explicaciones y argumentos, la utilidad que tiene en tu vida, el sentido que le lograste dar al tema que estudiaste.