

**UNIVERSIDAD VERACRUZANA ÁREA
ACADÉMICA: HUMANIDADES. REGIÓN
VERACRUZ**



Título del proyecto:

El rally como estrategia de gamificación educativa en entornos virtuales

Programa Educativo:

Facultad de Ciencias de la
Comunicación
Facultad de Pedagogía

Académicos participantes:

Nombre	No. de personal
Sergio Arturo León Sánchez	
María del Carmen Sánchez Zamudio	
Alicia Elena Urbina González	
Brenda Lizbeth Yépez González	

Elaboración del proyecto:

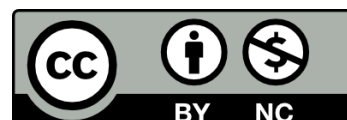
El rally como estrategia de gamificación educativa en entornos virtuales

Conclusión del proyecto:

20 de noviembre de 2020

Campus:

Boca del Río, Ver.



Índice

Programas Educativos	2
Resumen.	3
Justificación.	6
Competencias que se fortalecen en los estudiantes con este Proyecto:	8
Descripción del proyecto.	8
Desarrollo del proyecto.	10
Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio.	12
Resultados y Conclusiones	13
Propuesta de mejora	18
Fuentes de información	19
Anexos	20

Programas Educativos

Experiencias Educativas	Academia	Área de formación del modelo educativo	Carácter de la Experiencia educativa
Tópico: Educación y Sustentabilidad	Gestión y Administración Educativa	Gestión y Administración Educativa	Electiva
Tópico: Taller de Autoconocimiento y cuidado de la autoestima	Orientación Educativa	Humana	Electiva

Taller de Televisión y Video 1	Comunicación Audiovisual	Área de Formación Disciplinar	Disciplinar/Taller
--------------------------------	--------------------------	-------------------------------	--------------------

Resumen

El presente proyecto educativo innovador surge a partir de una necesidad latente originada por la situación pandémica por Covid 19, que la comunidad educativa afrontó en la primera etapa del año 2020, donde se indicaron medidas de confinamiento total, transitar de una modalidad presencial a la virtualidad, situaciones de angustia, estrés, ansiedad por no saber cómo proceder ante una situación incierta, los docentes tratándose de adaptar a una metodología no habitual y los alumnos enfrentando problemas de conectividad, desconocimiento, carga de trabajo académico, con mínimas asesorías. El contexto era tenso y monótono, por lo que se pensó en diseñar e implementar una estructura metodológica de gamificación educativa que contribuyera a la atención humana principalmente y como consecuencia brindara un aprendizaje.

El objetivo consistió en Fortalecer el área humana, estabilidad emocional y rediseñar la práctica docente al incorporar el rally como recurso de gamificación educativa en entornos virtuales con apoyo en la plataforma institucional Eminus 3, y la intervención multidisciplinaria con temas de salud, sustentabilidad, desde un enfoque pedagógico lúdico.

Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Foncubierta y Rodríguez (2014) definen la gamificación como la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.

La metodología consistió en el diseño de una serie de actividades lúdico-didácticas con apoyo de herramientas tecnológicas que permitieran desde la virtualidad el acceso a la plataforma Eminus 3 para participar en cada una de las estaciones del Rally por la salud, monitoreado y acompañado por profesores y estudiantes monitores. Se llevó un

seguimiento y se valoró su funcionamiento e impacto por parte de los estudiantes participantes y espectadores. Como resultado, se logró un alcance de 23 equipos con 12 participantes, contando con la participación de 276 alumnos.

Palabras claves:

Sustentabilidad, salud, rally, gamificación, programas transversales, difusión, actividades lúdico-didácticas, transversalidad

Abstract

This innovative educational project arises from a latent need originated by the pandemic situation caused by covid 19, which the educational community faced in the first stage of 2020, where total confinement measures were indicated, moving from a face-to-face modality to virtuality , situations of anguish, stress, anxiety about not knowing how to proceed in an uncertain situation, teachers trying to adapt to an unusual methodology and students facing connectivity problems, ignorance, academic workload, with minimal counseling. The context was tense and monotonous, so it was thought to design and implement a methodological structure of educational gamification that would mainly contribute to human attention and consequently provide learning.

The objective consisted of Strengthening the human area, emotional stability and redesigning the teaching practice by incorporating the rally as an educational gamification resource in virtual environments with support from the Eminus institutional platform, and the multidisciplinary intervention with issues of health, sustainability, from an approach playful pedagogical.

Werbach and Hunter (2012) point out that gamification consists of the use of game elements and game design techniques in non-playful contexts. Foncubierta and Rodríguez (2014) define gamification as the technique or techniques that the teacher uses in the design of an activity, task or learning process (whether analog or digital in nature) by introducing game elements (badges, time limit, punctuation , dice, etc.) and / or their thinking (challenges, competition, etc.) in order to enrich that learning experience, direct and / or modify the behavior of students in the classroom. The methodology consisted of the design of a series of recreational-didactic activities with the support of technological tools that would allow virtual access to the Eminus 3 platform to participate in each of the stations of the Rally for Health, monitored and accompanied by teachers and student monitors. A follow-up was carried out and its operation and impact was assessed by the participating students and spectators. As a result, a reach of 23 teams with 12 participants was achieved, with the participation of 276 students.

Key Words:

Sustainability, health, rally, gamification, transversal programs, dissemination, recreational-didactic activities, transversality

Justificación.

La adaptación hacia nuevos escenarios de tiempo y espacio en la educación postmodernista, requiere de procesos articulados que combinen elementos de carácter cognitivo con estrategias metodológicas constructivistas y de gamificación para promover la significatividad en el aprendizaje.

Por lo anterior la práctica educativa debe encaminarse a la implementación de acciones que inicien desde el diagnóstico para generar recursos destinados a los estilos de aprendizaje visuales, auditivos y sensitivos.

En este proceso, la figura del docente como facilitador del aprendizaje cumple una función nodal, desde su postura actitudinal, reinventando su planeación desde el contexto educativo hasta la incorporación de habilidades tecnológicas para promover sesiones de clase más dinámicas e interesantes teniendo como propósito la calidad educativa

La situación de confinamiento a causa de la pandemia por COVID-19, que ha estado presente desde hace más de un año, ha provocado en los estudiantes y docentes, incertidumbre, estrés, ansiedad, falta de motivación y bajo rendimiento en el aprendizaje. Ante tal situación, se recurre a la gamificación como estrategia metodológica para generar un aprendizaje vivencial, formativo, transversal, lúdico que incorpora el uso de las tecnologías y la plataforma institucional desde la virtualidad.

La gamificación es una estrategia de innovación educativa que en los últimos años ha sido adoptada por miles de docentes innovadores que desean aumentar la motivación por el aprendizaje en su alumnado. En este sentido, los elementos del juego se perciben como altamente motivadores y pueden cambiar conductas a través de incentivos, refuerzos sociales e individuales o premios entre otros componentes que hacen que sean altamente atractivos para ser aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje. (González 2018)

La estrategia de gamificación en el ámbito universitario contribuye a generar aprendizajes cercanos a la realidad, altamente motivantes, para el adecuado desarrollo de las experiencias educativas, logrando con ello atender las necesidades de los estudiantes, el disfrute, concentración, participación y sana competencia. Derivado de lo anterior surge la idea de diseñar un Proyecto educativo innovador, direccionado a promover el aprendizaje transversal en forma dinámica, fortalecida con los modelos de aprendizaje cognitivos, constructivistas y socioafectivos.

Dentro de los beneficios que se obtienen a partir de la aplicación del Rally por la salud destacan el influir en el comportamiento y estado de ánimo de los estudiantes, romper la monotonía de las clases meramente teóricas, favorecer la motivación y la participación y aprendizaje en entornos virtuales de manera colaborativa y algo fundamental desarrollar habilidades socioemocionales que de acuerdo a Romo 2018 son entendidas como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos”.

Elementos de la gamificación

A diferencia de muchas estrategias de aprendizaje, la implementación de gamificación no tiene una estructura definida de aplicación, existen diferentes elementos que se pueden integrar al proceso del juego. En general la mayoría de las técnicas gamificadas se basan en los elementos de un juego en específico, por ello, los elementos que se utilizan en cada intervención con gamificación son diferentes ya que se adaptan al juego del cual estas tomando referencia. Existen elementos que suelen ser generales y son característicos de cualquier estrategia gamificada Werbach y Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas pueden englobar diferentes elementos como la narración, la progresión de las actividades emociones y relaciones (Figura 2) (Werbach y Hunter, 2012). En cuanto a las mecánicas, se refieren a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento (Alejaldre y García, 2015). Estos pueden ser retos, competencias, retroalimentación recompensas, etcétera. Romo M. et. Al 2018.

La gamificación utiliza distintos elementos que, junto a la estética del juego, crearan la experiencia del jugador o jugadora. Según Kevin Werbach [9], los tres elementos son las dinámicas, las mecánicas y los componentes, y podemos verlos en una estructura piramidal, dependiendo si el elemento es táctico o conceptual.

Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y pueden ser de distintos tipos, tales como: a) mecánicas sobre el comportamiento (centrado en el comportamiento humano y la psique humana), b) mecánicas de retroalimentación (en relación con el ciclo de retroalimentación en la mecánica de juego) y c) mecánicas de progresión (acumulación de habilidades significativas). Los componentes son las implementaciones específicas

de las dinámicas y mecánicas: avatares, escudos, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, bienes virtuales, etc....

Competencias que se fortalecen en los estudiantes con este Proyecto:

- Mejora su desempeño y su inteligencia emocional mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras al identificar los avances y progresos de su propio aprendizaje.
- Propicia el trabajo colaborativo ante la necesidad de compartir tareas para alcanzar metas y cumplir estándares de tiempo.
- Fortalece el autoaprendizaje que le impulsa a ser autodidacta para buscar información que le permita resolver el reto que se le ha presentado
- Manejo de estrés, ya que, ante la presión del tiempo, debe concentrarse en su actividad que le permite avanzar a las siguientes estaciones hasta alcanzar su meta.
- Promueve la creatividad permitiéndoles a los participantes buscar nuevas formas de abordar una temática que les favorecía para pasar al siguiente reto

Descripción del proyecto

El propósito del proyecto es acercar a los jóvenes a los programas transversales con los que la universidad veracruzana cuenta. Hacer un ejercicio de integración donde salud, la sustentabilidad, la inclusión, la visión de género, la interculturalidad, la internacionalización, la seguridad, el deporte y las artes se conjuntarán para cumplir una de las metas que el Plan de desarrollo rectoral tiene que es la educación integral. A partir del diseño de un rally virtual se propició un proceso de gamificación en los alumnos participantes que permitió generar interés por conocer de los temas y participar en cada una de las 11 estaciones que comprendía el rally. Las estaciones que se diseñaron fueron pensadas para que los alumnos tuvieran retos, pero a la vez se informaran de aspectos que se promueven en la universidad veracruzana. Para llevar a cabo el rally, se diseñó un curso en la plataforma de Eminus 3 denominado "Rally virtual por tu salud, región Veracruz 2020" en dicho curso se dieron de alta las 11 estaciones y los 23 equipos que participaron cada equipo contaba con 12 participantes. Las estaciones que se dieron de alta fueron las siguientes:

← Rally Virtual Por Tu Salud Región Veracruz 2020
Centro de Actividades

Actividad de incluye las actividades del curso que necesariamente debe realizar el estudiante para el desarrollo de competencias pero que no tienen asignado un valor en su calificación. Las actividades con valor se ubican en el apartado "evaluaciones".

Evaluación incluye las actividades del curso que tienen asignado un valor en la calificación del estudiante.

Actividades

Cumplido	Título	
23 grupos 6 por revisar Manual	Equipos Rally -	
23 grupos 4 por revisar Manual	Conocimientos Generales 20/Nov/2020 00:01 hrs - 20/Nov/2020 12:59 hrs /	
23 grupos 9 por revisar Manual	Conoce Tu Universidad -	
23 grupos 6 por revisar Manual	Innovación en Salud -	
23 grupos 12 por revisar Manual	Estación de Sustentabilidad.- PIENSA VERDE -	
23 grupos 12 por revisar Manual	Estación Género e Interculturalidad -	
23 grupos 9 por revisar Manual	Estación de Inclusión. Por una UV Inclusiva -	
23 grupos 10 por revisar Manual	Internacionalización -	
23 grupos 8 por revisar Manual	Estación FEFUV. Destreza Física -	
23 grupos Manual	Estación de PSI ¡YO cuidó mi salud! -	
23 grupos 9 por revisar Manual	Estación de SUGIR.Cuidado Colectivo -	
23 grupos 4 por revisar Manual	Difusión Cultural BAILA CON LA BRUJA -	

■ Anteriores ■ Actuales ■ Por iniciar

Cada estación era un reto para los equipos y en ésta se describía la actividad que se debería desarrollar, incluía duración, instrucción y rúbrica para que los jóvenes supieran que se iba a evaluar. Es pertinente aclarar que de las 11 estaciones, en su mayoría ocuparon una estrategia de gamificación que a través de ésta se pudieron desarrollar dinámicas innovadoras y creativas.

Los jóvenes participantes desempeñaban su reto, bajo la presión del tiempo, por lo que esto les permitió fortalecer habilidades de trabajo en equipo que les permitió diversificar tareas.

Desarrollo del proyecto

Descripción de la intervención/ innovación.

La Convocatoria del Rally por tu salud se publicó en Facebook el 11 de marzo del 2020 ([link convocatoria](#)), así como se difundió por whatsapp y correo electrónico para llegar a todas las facultades e institutos de la región.

Mediante un registro en línea se crearon los equipos formados por 12 estudiantes por facultad, nombrando a un capitán para el llenado del formato con nombre, matrícula, facultad y nombre del equipo, se capturaron en la plataforma Eminus 3 y posteriormente se crearon los equipos.

También se creó un equipo de Staff (estudiantes y servicio social), para poder visualizar las actividades y evaluaciones que se cargaron en Eminus 3 por parte de los encargados de cada estación.

Martes 23 de Marzo de 2021

eminus Sistema de Educación Distribuida

← Rally Virtual Por Tu Salud Región Veracruz 2020

Centro de Actividades

Actividad: Equipos Rally

Tipo: Grupal

Descripción

Revisa si está tu equipo, con los integrantes completos

Material adjunto:

No hay material adjunto

Estudiante(s)	Realizado	Revisado	Retroalimentación	Prórroga
Grupo: staff	-	-	-	▼
Grupo: TEAM Boranoto	-	-	-	▼
Grupo: Dogtores	-	-	-	▼
Grupo: Nighteamgale	-	-	-	▼
Grupo: Los Gram positivos	-	-	-	▼
Grupo: Los hijos de Ábrego	20/Nov/20 11:52 hrs.	-	-	▼
Grupo: Fzas d Van der Waals	20/Nov/20 08:21 hrs.	-	-	▼
Grupo: NutriFlash	-	-	-	▼
Grupo: Agro Internacional	-	-	-	▼
Grupo: Equipo dinamita	19/Nov/20 15:30 hrs.	-	-	▼
Grupo: TeamCESS	20/Nov/20 08:26 hrs.	-	-	▼
Grupo: FUGA	-	-	-	▼
Grupo: Odontoblastos	-	-	-	▼
Grupo: Los Guajolombos	-	-	-	▼
Grupo: Los cognitivos de ps	-	-	-	▼
Grupo: PasitoVeloZRafagadeF	-	-	-	▼
Grupo: Bolas furiosas	20/Nov/20 08:39 hrs.	-	-	▼
Grupo: cero empate	-	-	-	▼
Grupo: Los mawis	-	-	-	▼
Grupo: Forense	-	-	-	▼
Grupo: Los Molinas	-	-	-	▼
Grupo: Crazy cows	19/Nov/20 21:33 hrs.	-	-	▼
Grupo: FEFUV SQUAD	-	-	-	▼

Equipos registrados en EMINUS

Por otra parte, también se realizó en Eminus 3 el grupo de académicos que serían los encargados de evaluar cada estación y dar seguimiento y apoyo a los estudiantes, mediante la plataforma Zoom.

The screenshot displays the Eminus 3 interface. At the top, it shows the Universidad Veracruzana logo and the Eminus 3 logo with the text 'Sistema de Educación Distribuida'. A user profile for 'sergio arturo leon sanchez' is visible in the top right. Below the header is a navigation menu with icons for 'cursos', 'contenido', 'actividades', 'evaluaciones', 'mensajes', 'seguimiento', 'foros', 'salón', 'integrantes', 'eventos', 'ayuda', 'colaboración', 'repositorio', and 'reactivos'. A central banner reads 'Rally Virtual Por Tu Salud Región Veracruz 2020' with an 'integrantes' icon. Below this is a green toolbar with options like 'Seleccionar todos' and 'Quitar selección'. The main area is titled 'Grupo académico' and contains a grid of 20 facilitator profiles, each with a photo, name, email, and role (Facilitador).

Nombre	Correo Electrónico	Cargo
Aguirre Orozco Ulises Gonzalo	uaguirre@uv.mx	Facilitador
Barradas Alarcon Maria Esther	ebarradas@uv.mx	Facilitador
Barranca Enriquez Antonia	abarranca@uv.mx	Facilitador
BRAVO GOMEZ MAYRA VALERIA	zs15001694@estudiantes.uv.mx	Facilitador
Carmona Figueroa Yeny Paola	ycarmona@uv.mx	Facilitador
Castineyra Mendoza Santiago	scastrineyra@uv.mx	Facilitador
Cruz Miranda Sonia Isela	socruz@uv.mx	Facilitador
Flores Rodriguez Ricardo	rflores@uv.mx	Facilitador
Gomez Figueroa Julio Alejandro	julgomez@uv.mx	Facilitador
IGNOT BELTRAN ISAIAS	zS16001626@estudiantes.uv.mx	Facilitador
leon sanchez sergio arturo	sleon@uv.mx	Facilitador
Nevero Arriola Reyna Lorena	inevero@uv.mx	Facilitador
Pena Meza Mario Antonio	mapena@uv.mx	Facilitador
ramirez hernandez ma ysabel de los a	maramirez01@uv.mx	Facilitador
Ramirez Marin Frank	fraramirez@uv.mx	Facilitador
Rodriguez Pena Rosa Isela	rosarodriguez02@uv.mx	Facilitador
Urbina Gonzalez Alicia Elena	aurbina@uv.mx	Facilitador
Uscanga Hermida Rodolfo	rouscanga@uv.mx	Facilitador
yeppez gonzalez brenda lizeth	byepez@uv.mx	Facilitador

La participación del proyecto, diseñado a partir de una convocatoria ayuda para dar a conocer la fecha de realización, categoría de participación, dinámica para la operatividad del Rally, el procedimiento de inscripción y los requisitos de participación, el evento se programa para el día 20 de noviembre a través de la plataforma Eminus 3 y zoom, en horario de 8:00 a 14:00 hrs.

El proyecto surge con base en un componente sistémico para definir la construcción del juego y un componente experiencial que considera la forma de la participación de los jugadores en cada una de las estaciones, así como del monitor en un espacio virtual. Para su diseño el Rally se enmara desde una plataforma que fomenta el aprendizaje lúdico denominada Wordwall mediante actividades como crucigramas, cuestionarios, juegos de memoria, entre otros. Wordwall es de aplicación para alumnos y maestros ya que además de participar en las actividades también está la opción de diseñar juegos

educativos dependiendo del tópico o tema de interés. Gracias a las plantillas prediseñadas, el usuario tiene la facilidad de crear fácilmente sus actividades y compartirlas con compañeros o alumnos tanto de manera digital o impresas. Los distintos diseños permiten a los estudiantes aprender mientras se divierten. Esto debido a que la mayoría de los juegos pueden configurarse a manera de "concurso" lo que motiva al estudiante a realizar la actividad repetidas ocasiones para obtener una buena calificación.

Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

La implementación de la estrategia de gamificación Rally virtual se realizó con base en indicadores descritos en la plataforma Eminus 3 de la Universidad Veracruzana, haciendo uso del apartado de actividades y evaluaciones monitoreadas con rúbricas preestablecidas para su validación

ACTIVIDAD Acciones Verdes

• **Tiempo máximo estimado:**
20 minutos

CONSIGNA

Publicar un collage de seis fotografías originales sobre actividades sustentables, etiquetando a la página Sustentaver, para ello realiza lo siguiente:

- 1.- Identificar con un nombre a tu equipo.
- 2.- Seleccionar 6 temas de la lista de categorías de tópicos sustentables que se te proporcionarán.
- 3.- Realizar un collage con 6 fotos originales tomadas desde tu hogar que representen los temas sustentables seleccionados.
- 4.- Publicar en el muro de Facebook de alguno de los integrantes, el nombre del equipo, el collage y etiquetar a la página de sustentaver.
- 5.- Colocar en EMINUS el nombre del equipo y la liga con las fotos del collage, en la estación de sustentabilidad "PIENSA VERDE".
- 6.- El que lo haga en el menor tiempo posible, tendrá mayor puntuación.

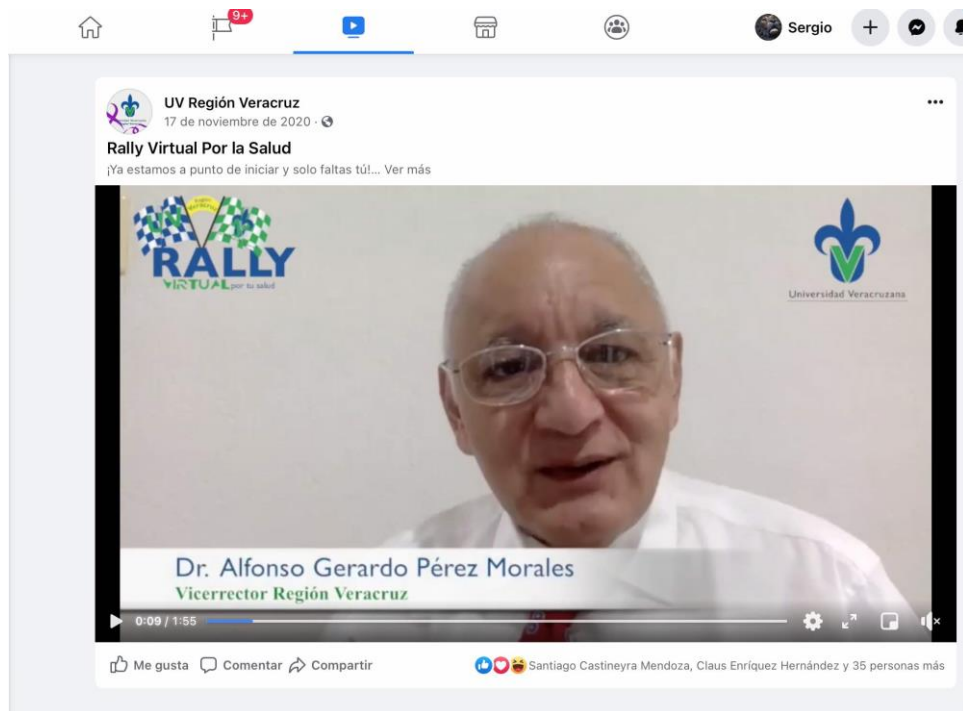
Resultados y Conclusiones

Convocatoria

Boca del Río, Ver., a 9 de noviembre de 2020

<https://www.facebook.com/UVRegionVeracruz/photos/pcb.3518979118181639/3518978884848329/>

Invitación al Rally



<https://www.facebook.com/UVRegionVeracruz/videos/2933127657009974>

Ganadores del Rally



PSIUV

Publicado por Sergio Leon · 27 de noviembre de 2020 ·



UV Región Veracruz

26 de noviembre de 2020 ·

Esta mañana autoridades universitarias de la [#regiónVeracruz](#) entregaron los premios a los equipos ganadores de Rally virtual por la salud.

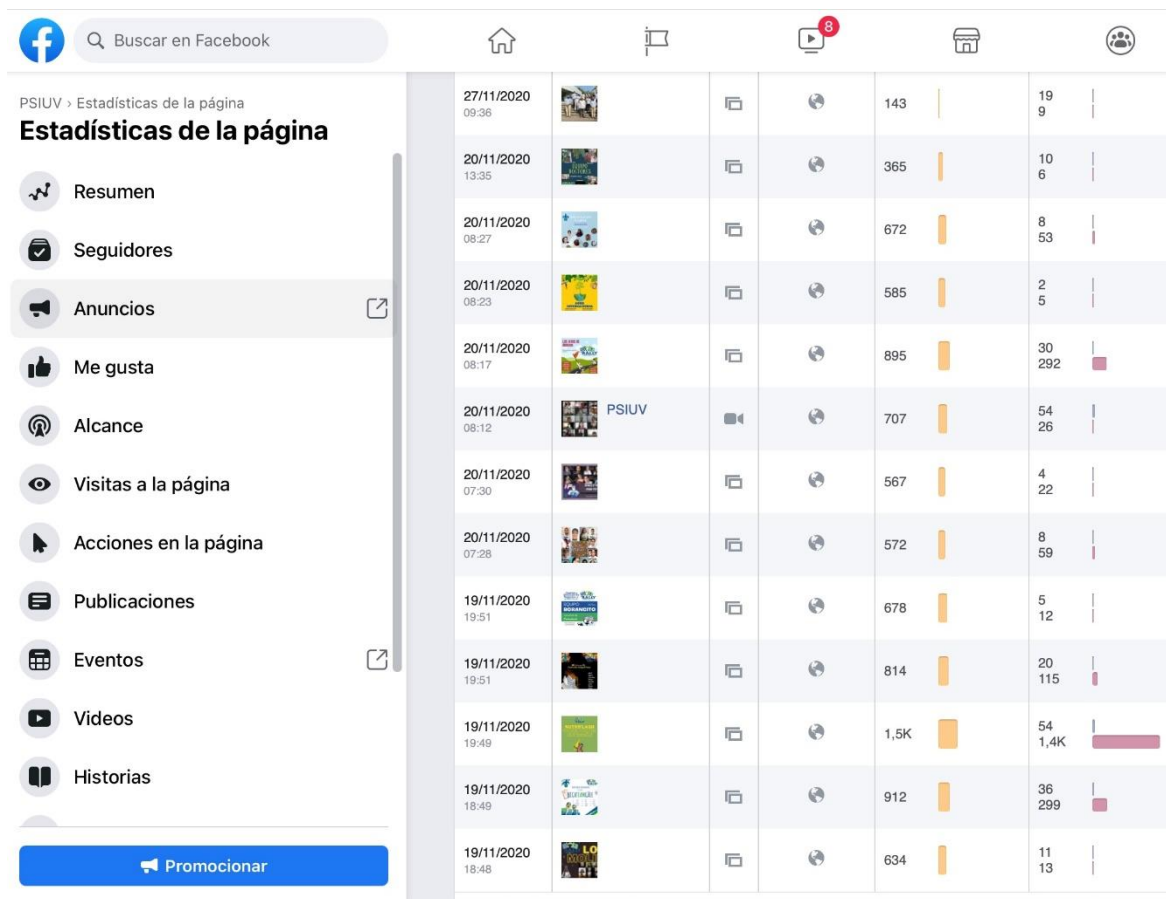
Primer Lugar 🏆 Equip... [Ver más](#)

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=2942707949292882&id=1700620470168309

Carteles de los equipos



Estadísticas de publicación de los carteles de equipos



Para editar y crear una actividad El plato del bien comer.

<https://wordwall.net/play/6379/110/144>

El plato del bien comer. Para jugar la actividad

<https://wordwall.net/es/result/shareable/a/111688a253a54648b013179a11be3e96>

Formulario Metacognitivo: El Rally como estrategia de gamificación educativa

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeVQWAVD8ZpppGF6UeOkyZmBoCyq2DG7DFaPaXnf4NZmMCCNw/viewform>

Rúbricas

Criterios y puntos	Clasificaciones				
	ÓPTIMO 100 %	NOTABLE 90 %	ADECUADO 80 %	SUFICIENTE 70 %	INSUFICIENTE 0 %
Tiempo de publicación del collage 2 Pts	Publica el collage en un tiempo máximo de 5 minutos	Publica el collage en un tiempo entre 6 y 10 minutos	Publica el collage en un tiempo entre 11 y 15 minutos.	Publica el collage en un tiempo entre 16 y 20 minutos.	Publica el collage en un tiempo mayor a 20 minutos
Compartir en Facebook 3 Pts	Agrega el nombre de su equipo y etiqueta a la página Sustentaver, y coloca una descripción en su publicación del collage compartido en Facebook	Sólo agrega el nombre de su equipo en la descripción del collage que comparte en Facebook.	Sólo etiqueta a la página Sustentaver el collage de 6 fotos compartido en Facebook y no incluye nombre del equipo	No agrega ninguna descripción en el collage compartido en Facebook.	No lo comparte en facebook
Fotos del Collage 3 Pts	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan perfectamente los temas	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan medianamente los temas	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan regularmente los temas	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan mínimamente los temas	Incluye 6 o menos de 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que no representan los temas
Identificación de fotografías 2 Pts	Identifica en cada una de las 6 fotografías del collage la categoría que corresponde.	Identifica sólo en 5 fotografías del collage la categoría que corresponde.	Identifica sólo en 4 fotografías del collage la categoría que corresponde	Identifica en 3 fotografías del collage la categoría que corresponde	No identifica en el collage la categoría que corresponde

Rubrica para evaluar estación de Sustentabilidad

CATEGORÍAS	PUNTAJE			
	25 PUNTOS ÓPTIMO	18 PUNTOS NOTABLE	12 PUNTOS ADECUADO	6 PUNTOS SUFICIENTE
Tiempo de publicación del collage.	Publica el collage en un tiempo máximo de 5 minutos.	Publica el collage en un tiempo entre 6 y 10 minutos.	Publica el collage en un tiempo entre 11 y 15 minutos.	Publica el collage en un tiempo entre 16 y 20 minutos.
Compartir en Facebook	Agrega el nombre de su equipo y etiqueta a la página Sustentaver, y coloca una descripción en su publicación del collage compartido en Facebook	Sólo agrega el nombre de su equipo en la descripción del collage que comparte en Facebook.	Sólo etiqueta a la página Sustentaver el collage de 6 fotos compartido en Facebook y no incluye nombre del equipo,	No agrega ninguna descripción en el collage compartido en Facebook.
Fotos del collage.	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan perfectamente los temas	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan medianamente los temas	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan regularmente los temas	Incluye 6 fotografías en el collage de acciones sustentables que representan mínimamente los temas
Identificación de fotografías.	Identifica en cada una de las 6 fotografías del collage la categoría que corresponde.	Identifica sólo en 5 fotografías del collage la categoría que corresponde.	Identifica sólo en 4 fotografías del collage la categoría que corresponde.	Identifica en 3 o menos fotografías del collage la categoría que corresponde.

Rubrica para evaluar estación difusión cultural

Resultados.

4- CONUCE Tu Universidad

Seguimiento del Rally

Propuesta de Mejora

La puesta en marcha de un rally por la salud de manera virtual implica un trabajo de organización y gestión, que ayuda a que los involucrados se mantengan en una constante comunicación y horas de planeación y coordinación. En un rally que es virtual se tiene la capacidad de captar un mayor número de alumnos para que éstos se involucren más en los temas transversales que en la región se manejan. El área de desarrollo del rally por la salud, en formato virtual precisamente se enfoca en esta oportunidad que se tiene de hacer una difusión mayor que permita sensibilizar a los alumnos a participar. Buscar estrategias de recompensas que abonen a incentivar al alumno a participar. Tal es el caso que desde las mismas experiencias educativas, más jóvenes se involucren para ser parte de un proyecto innovador, y a su vez los jóvenes fueran los promotores a participar en el evento.

Fue muy atinado que la Vicerrectoría de la región Veracruz a través de la Coordinación Regional de Desarrollo Institucional se permeara este evento, porque de esa forma se integraron todos los programas transversales y dieron fruto al proyecto.

Es una propuesta pionera en su género dentro de la región Veracruz que permite vislumbrar nuevas estrategias para generar de forma transdisciplinaria el desarrollo de temas de interés transversal para los estudiantes de la Universidad Veracruzana, en congruencia con el Modelo Integral y Flexible que demanda la formación integral con fines de promover una educación para la vida. En resumen, se pueden enumerar 3 grandes retos que en los futuros rallys podrían tomarse en cuenta:

1. Mayor difusión entre las entidades de la región, para que por lo menos se inscriban 1 equipo por entidad, instituto y centro
2. Mayor involucramiento por parte de académicos de la región que permitan a los alumnos participar libremente sin la presión de tener inasistencia en sus clases
3. Motivación para los alumnos para que vean en el rally una oportunidad de conocer, informarse y divertirse y que su entusiasmo y creatividad los lleva a cumplir sus metas y abordar retos en forma colaborativa y lúdica.

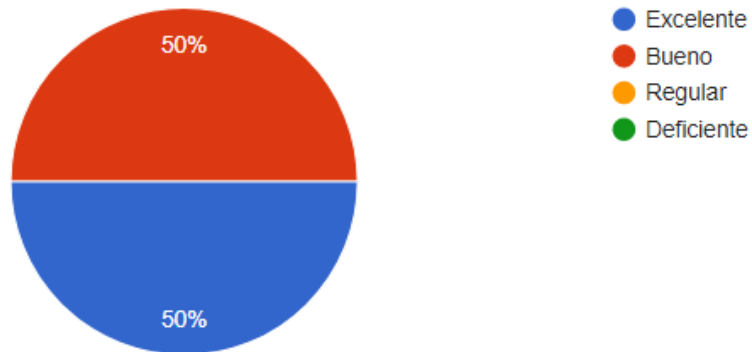
Fuentes de Información

- Contreras, R. S. (2018). *Experiencias de gamificación en aulas*. Bellaterra.: Recuperado en: <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Gallardo, M. H. GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL. Recuperado en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- González González, Carina. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. 10.13140/RG.2.2.34658.07364. Recuperado en: <https://www.researchgate.net/publication/334519680>
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en instituciones de educación superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. Recuperado en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-31.pdf>
- Romo, M. G. A., Montes, J. F. C., & en Procesos, E. D. L. M. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Directorio*, 8(31), 41. Recuperado en: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57760108/educarnos31.pdf1542136254=&responsecontentdisposition=inline%3B+filename%3DEl_uso_de_las_redes_sociales_como_apoyo.pdf&Expires=1616534263&Signature=da4iVVFazjTVWCbVZI7iM7JYXyxU1UdZjeAMo9Vm7VMVRLFKbTMKzQSPscAmG3d6ILTpKZlefOP6hzXwgDs4~mlbVWitieiWbbU9RdwLABPb1ljVGXlJth0n9l~Z6mDeovFDnZqxGVlv4qkeKOaMacK83CVz3cyJsqa1bl3VbBfR4WgMBSJz2JaNmEpkdquOeqVqefiYZyxOZckUuii1wQyi8R58tf~rK38E5DYHBR4Cpf3eMHxKgZyjGZAOkbQ3wcY3jWVqMveDFc~xpEijBf2thwYzRhqU6QSXF0vzeU4afM3X25v6wZsn87TpvWU5zyqGg-Al6yAYQwlrFw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=41

Anexos

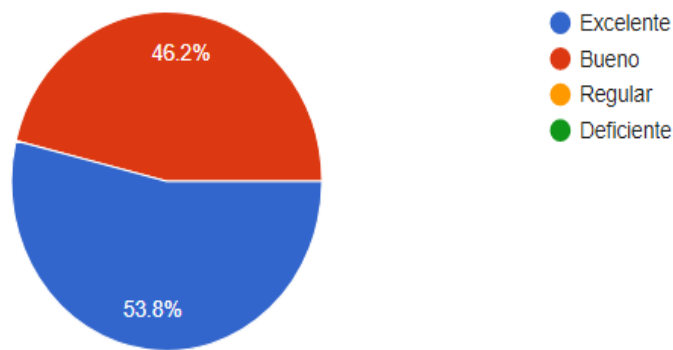
¿Cómo considera la implementación de la "Gamificación" como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo?

26 respuestas



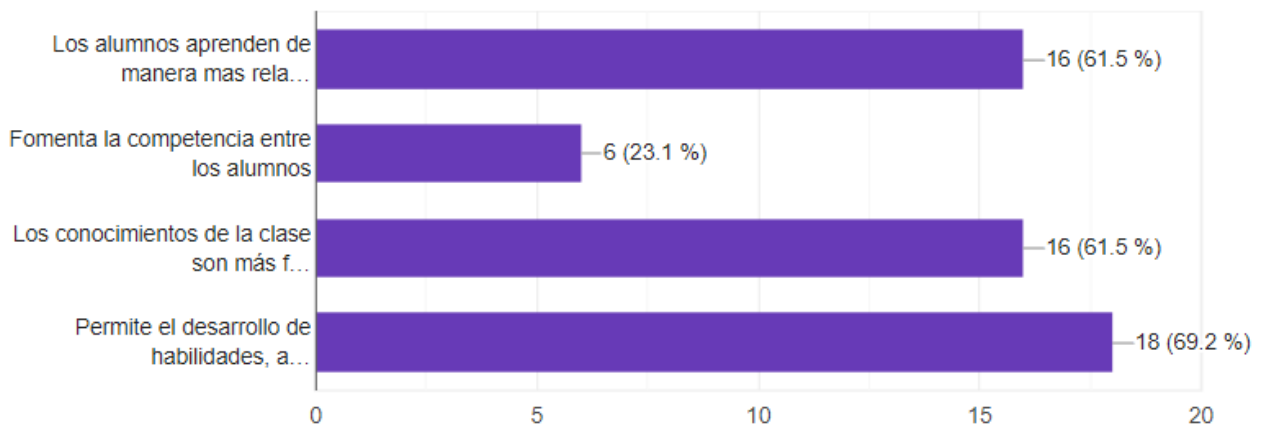
¿De qué manera considera la implementación de la "Estrategias Lúdicas" como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo?

26 respuestas



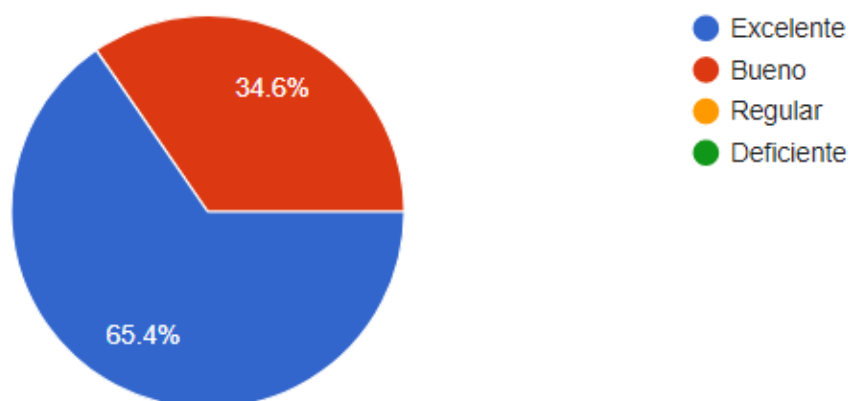
¿Señale algunas ventajas de la "Gamificación"?

26 respuestas



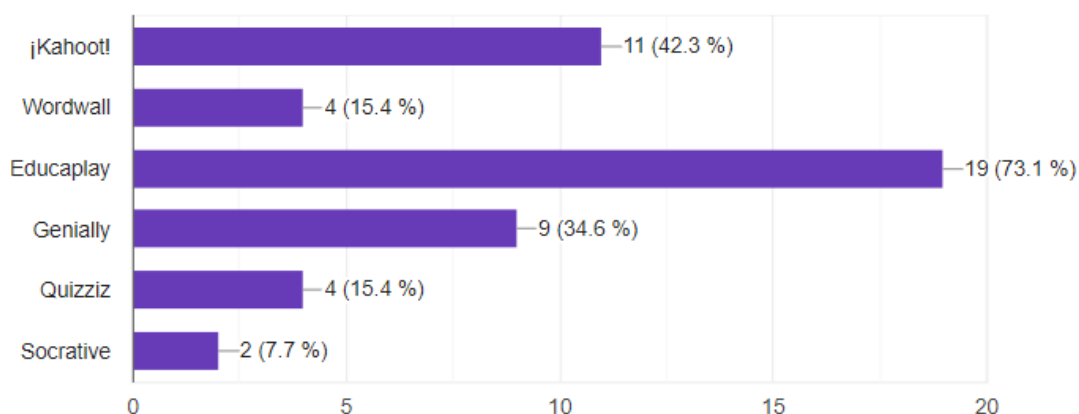
¿La introducción de las herramientas digitales como apoyo en la realización de la Gamificación son?

26 respuestas



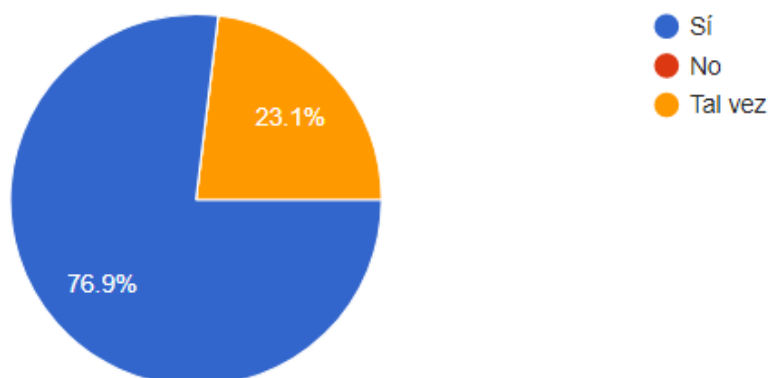
¿En cuáles de las siguientes plataformas digitales ha participado como parte del proceso de Gamificación?

26 respuestas



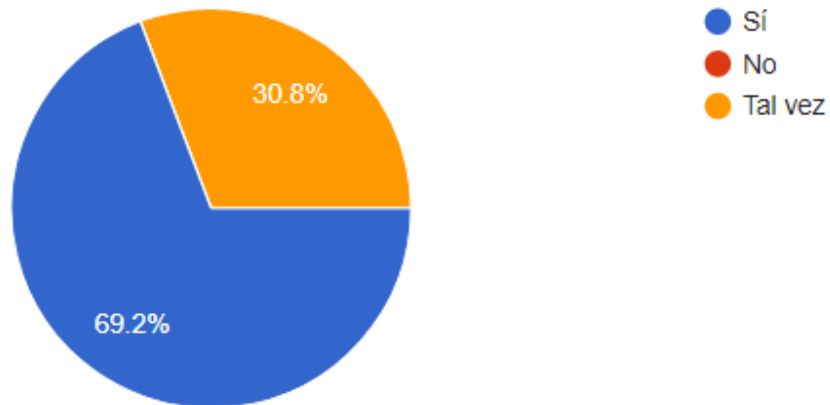
De acuerdo con tu experiencia en el Rally virtual "por la salud", ¿Cree que se cumple el objetivo de la Gamificación?

26 respuestas



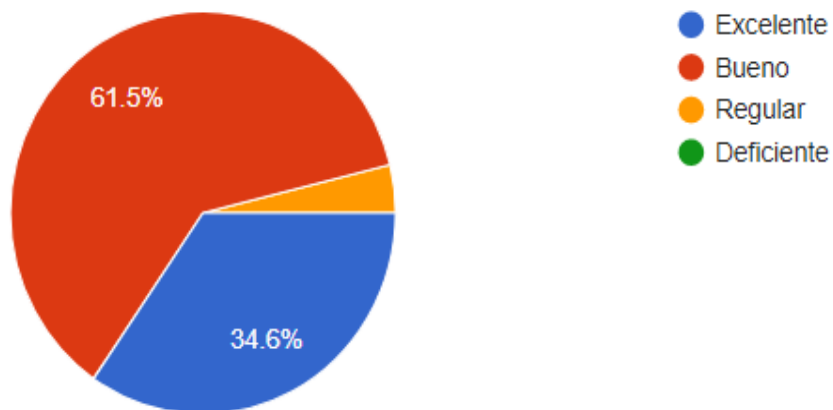
¿Considera que las actividades que se llevaron a cabo cumplen con las características propuestas por la Gamificación?

26 respuestas



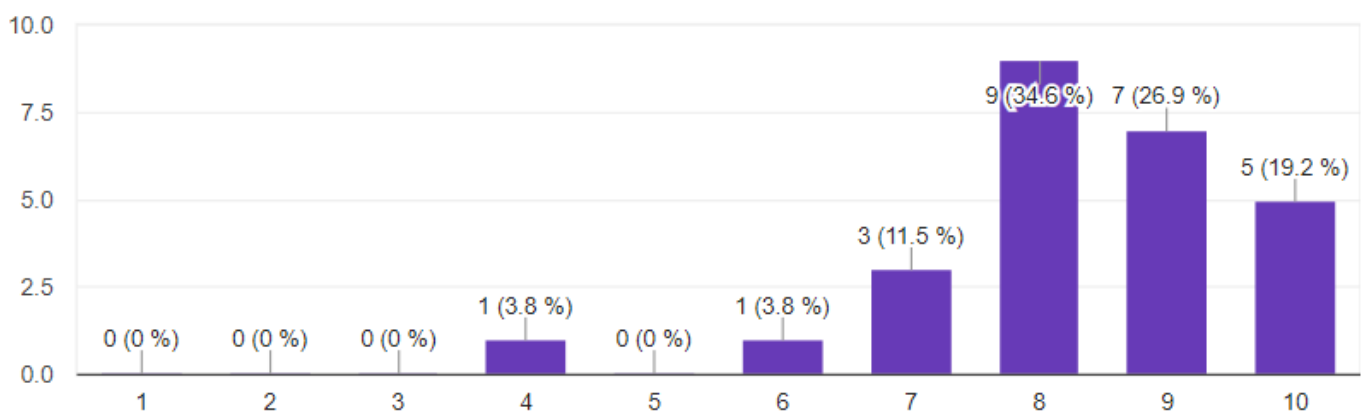
¿Cómo calificaría las actividades que se llevaron a cabo en el Rally virtual de por la salud?

26 respuestas



En una escala del 1 al 10, ¿Cómo calificaría su nivel de satisfacción en el Rally virtual "por la salud"?

26 respuestas



¿Le gustaría seguir aprendiendo mediante actividades similares a las del rally virtual "por la salud"?

26 respuestas

