



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

Cronograma académico - Gamificación Educativa

Modelo de implementación para 10 semanas.

Semana	Unidad	Trabajo principal	Evidencia
1	Módulo 1	Fundamentos de gamificación, motivación y aprendizaje	Diagnóstico motivacional y justificación pedagógica de una experiencia gamificada.
2	Módulo 1	Aplicación, evaluación y retroalimentación	Cuestionario y registro de progreso
3	Módulo 2	Narrativa, misión y experiencia del participante	Guion narrativo de una unidad gamificada.
4	Módulo 2	Aplicación, evaluación y retroalimentación	Cuestionario y registro de progreso
5	Módulo 3	Mecánicas, dinámicas, progresión y retroalimentación	Sistema de progresión y retroalimentación inclusivo.
6	Módulo 3	Aplicación, evaluación y retroalimentación	Cuestionario y registro de progreso
7	Módulo 4	Diseño curricular, evaluación e inclusión	Matriz curricular y de accesibilidad de la experiencia.
8	Módulo 4	Aplicación, evaluación y retroalimentación	Cuestionario y registro de progreso
9	Módulo 5	Herramientas digitales, analítica y seguridad	Ficha de selección ética y técnica de herramientas.
10	Módulo 5	Aplicación, evaluación y retroalimentación	Cuestionario y registro de progreso
11	Módulo 6	Prototipo y pilotaje de una experiencia gamificada	Prototipo funcional y reporte de pilotaje.
12	Módulo 6	Aplicación, evaluación y retroalimentación	Cuestionario y registro de progreso
Cierre	Proyecto final	Experiencia gamificada alineada al currículo	Entrega, valoración y certificación