

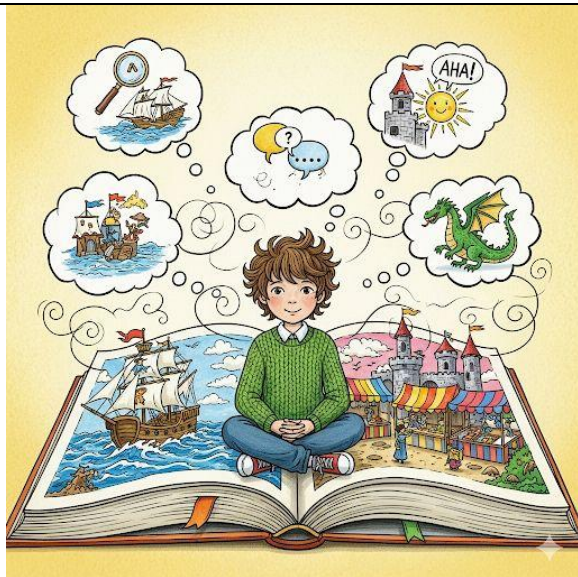


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Ficha de diseño instruccional

Introducción al curso

Elementos	Descripción	Recurso educativo digital o actividad
Tipo de recurso	Objeto virtual de aprendizaje aplicando como estrategia la gamificación	Storybook: https://gemini.google.com/share/956e90d1fd7c
Nivel educativo de aplicación	Secundaria Activa 3 Programa “Volver a la Escuela”	
Nombre del curso	En busca de un tesoro narrativo	
Carátula del curso	 Creada por IA Gemini	
Bienvenida al curso	Hola querido viajero, ¡felicitaciones! Eres el elegido para que inicies esta travesía y puedas recorrer Colombia a través de la narración mediante diferentes historias que te llevarán a destinos desconocidos. Tendrás como misión fortalecer la comprensión lectora. Además, este viaje potenciará tus hábitos de lectura con el fin de mejorar tu desempeño escolar. Únete a este tour temático que te llevará por la ruta de aprendizaje. Tu participación, motivación y responsabilidad jugarán un papel importante para que explores historias en tu destino desconocido.	
Unidades temáticas	Unidad temática: Género narrativo Destino No. 1: El valle de los sabios animales Destino No. 2: Las voces del cafetal Destino No. 3: El bosque del origen Destino No. 4: Los ecos del dorado	
Objetivo general	Entender el significado explícito (literal) e implícito (inferencial) de un texto mediante el viaje por la literatura colombiana y diferentes tipos de textos narrativos, con el fin de mejorar la comprensión lectora.	



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Metodología	La experiencia de aprendizaje se desarrollará bajo una estrategia gamificada en la modalidad B-Learning, concebida como un viaje narrativo compuesto por cuatro destinos temáticos que orientan la exploración, el descubrimiento y la aplicación del conocimiento. Cada fase integrará componentes lúdicos y desafíos que fomentarán la motivación, participación y el aprendizaje significativo. El viajero desarrollará el siguiente itinerario. Fase 1 Activando saberes previos Al inicio de cada viaje, realizarás actividades lúdicas que te permitirán conectar lo que ya sabes con el nuevo contenido. Fase 2 Reconociendo conceptos Reconocerás las características y elementos de textos narrativos como lo son la fábula, el cuento, el mito y la leyenda. Fase 3 Aplicando lo aprendido Participarás en un recorrido interactivo poniendo a prueba lo aprendido en tu viaje, demostrando tu comprensión lectora a nivel literal e inferencial, mediante la lectura de diferentes textos narrativos. Además, tendrás la oportunidad de desarrollar actividades creativas.				
Evaluación	Evaluación formativa: las actividades se desarrollarán mediante la gamificación y tu progreso se reflejará de acuerdo con el porcentaje obtenido en los desafíos de cada destino. Adicional, tu profesora registrará en tu ticket de viaje el avance para el canje de puntos por las insignias correspondientes. Destino No. 1: El valle de los sabios animales <table border="1" data-bbox="391 2056 1238 2123"> <tr> <td>Progreso</td><td>Puntos</td><td>Insignias</td></tr> </table>	Progreso	Puntos	Insignias	
Progreso	Puntos	Insignias			



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

	0% a 10%			
	11% a 20%	 X2		
	21% a 30%	 X3		
	31% al 40%	 X4		
	41% al 50%	 X5		
	51% al 60%			
	61% al 70%	 X2		
	71% al 80%	 X3		
	81% al 90%	 X4		
	91% al 99%	 X5		
	100%	 X6		
Destino No. 2: Las voces del cafetal				



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Progreso	Puntos	Insignias
0% a 10%		
11% a 20%	 X2	
21% a 30%	 X3	
31% al 40%	 X4	
41% al 50%	 X5	
51% al 60%	 1 PESO	
61% al 70%	 1 PESO X2	
71% al 80%	 1 PESO X3	
81% al 90%	 1 PESO X4	
91% al 99%	 1 PESO X5	
100%	 1 PESO X6	
Destino No. 3: El bosque del origen		



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Progreso	Puntos	Insignias
0% a 10%		
11% a 20%	 X2	
21% a 30%	 X3	
31% al 40%	 X4	
41% al 50%	 X5	
51% al 60%		
61% al 70%	 X2	
71% al 80%	 X3	
81% al 90%	 X4	
91% al 99%	 X5	
100%	 X6	



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Destino No. 4: Los ecos del dorado

Progreso	Puntos	Insignias
0% a 10%		
11% a 20%	 X2	
21% a 30%	 X3	
31% al 40%	 X4	
41% al 50%	 X5	
51% al 60%		
61% al 70%	 X2	
71% al 80%	 X3	
81% al 90%	 X4	
91% al 99%	 X5	
100%	 X6	



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

En este maravilloso viaje verás tu avance mediante tu avatar que irá avanzando a medida que logres resolver cada itinerario de los destinos visitados. Este recorrido estará en un tablero de clasificación ubicado en tu salón de clases.



Momentos sincrónicos y asincrónicos

El viaje se llevará a cabo de forma sincrónica en un periodo de cuatro semanas, es decir, un destino temático por semana desarrollado en 3 clases cada una de 50 minutos. Este viaje será guiado por tu profesora para que puedas desarrollar cada desafío.

Al finalizar cada sesión de clase se revisará tu porcentaje obtenido en el destino, para así avanzar en el tablero de clasificación y redimir tus puntos por monedas y billetes.

Cuando finalice cada semana, redimirás los puntos obtenidos por las insignias correspondientes a cada destino y las pegarás en tu tiquete de viaje.

¡MUCHOS ÉXITOS!

Otros aspectos

Durante este maravilloso viaje empaca: tu correo electrónico, tu registro en la plataforma de Chamilo, tu tiquete de viaje y tu dispositivo tecnológico.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

¡Recuerda que tu motivación, participación y responsabilidad juegan un papel muy importante en este viaje!



Estructuración didáctica de cada unidad

UNIDADES	Elementos	Descripción	Recurso educativo digital o actividad
DESTINO No. 1 Rumbo al centro de Colombia: Al valle de los sabios animales en Cundinamarca	Imagen de la unidad de aprendizaje		Creación IA
	Objetivos específicos	- Comprender la información expuesta en un texto narrativo mediante la intención comunicativa de la fábula. - Reconocer los elementos y estructuras de la fábula.	Derechos Básicos de Aprendizaje
	Competencias para desarrollar	- Identifica información explícita de una fábula, mediante el reconocimiento de datos, hechos e ideas. - Interpreta intenciones y actitudes de los personajes de la fábula.	
	Introducción a la unidad	En este destino N. 1 denominada “Rumbo al Centro de Colombia: al valle de los sabios animales en Cundinamarca” iniciarás un itinerario activando tus saberes previos e integrando nuevos aprendizajes, mediante el reconocimiento de conceptos que al final te	Chamilo https://campus.chamilo.org/



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

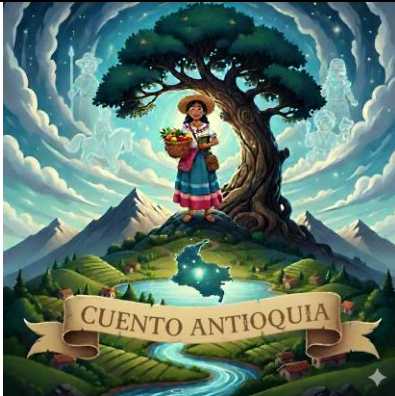
		llevarán a aplicar lo aprendido y mejorar tu proceso de comprensión lectora. ¡Recuerda! Este destino dura una semana y durante el itinerario, tendrás la posibilidad de recolectar monedas y billetes que podrás redimir por insignias, de acuerdo con el progreso obtenido en los desafíos.	
Contenidos / Temáticos	• ¿Qué es el género narrativo? • ¿Qué es la fábula? • Elementos de la fábula • Comprensión lectora: Fábulas		Chamilo https://campus.chamilo.org/
Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio	Activando saberes previos: El viajero para iniciar su itinerario deberá resolver una sopa de letras en donde descubrirá palabras claves relacionadas al género narrativo, luego pondrá a prueba su memoria emparejando imágenes de personajes con el título de la fábula correcta. Reconociendo conceptos: El viajero continuará viviendo experiencias en su recorrido mediante historias contadas en el destino del Valle de los sabios animales sobre qué es el género narrativo y la fábula, así como los elementos indispensables para comprender la lectura de una fábula por medio de la lectura de un Storybook. Y así enfrentar el desafío que se presentará en su travesía; completando espacios con palabras en un texto para reconocer el concepto del género narrativo y la fábula. Aplicando lo aprendido: El viajero al finalizar su destino, demostrará su conocimiento del Valle de los sabios animales a través de lo comprendido en la lectura de dos fábulas llamadas: “El colibrí y el Frailejón” y “El renacuajo paseador”, mediante una trivia y una prueba de comprensión. Reto creativo “Diseñador de personajes de fábulas” Para que sigas divirtiéndote y aprendiendo más sobre la fábula, te invito a que pienses en tu animal favorito, este será el personaje principal de tu historia, luego lo vas a dibujar usando la herramienta Pixilar, agregándole mucho color y creatividad. Por último, vas a escribir una fábula corta con tu personaje. ¡Pon a volar tu imaginación!	Juego sopas de letras: https://wordwall.net/es/resource/4461556/g%C3%A9nero-narrativo Juego de memoria: https://interacty.me/projects/270b639ab5f56858 Storybook de Gemini https://gemini.google.com/share/796563cc20c3 Actividad completar espacios Chamilo https://campus.chamilo.org/ Trivia https://interacty.me/projects/5845aa54d37b3aa6 Prueba de comprensión Chamilo https://campus.chamilo.org/ Creación propia en la plataforma seleccionada	
Cierre y Retroalimentación	Una vez el viajero finalice su primer destino, empaca maletas, recoge su tiquete de viaje, su bolsa de monedas y billetes para realizar el intercambio del dinero por las insignias de este valle. Insignia que pegará en su tiquete y será el pase de salida para el siguiente destino.		

UNIDADES	Elementos	Descripción	Recurso educativo digital o actividad
----------	-----------	-------------	---------------------------------------



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

DESTINO No. 2 Rumbo al noreste de Colombia: A las voces del cafetal en Antioquia	Imagen de la unidad de aprendizaje 	Creación IA	
	Objetivos específicos	- Comprender la información expuesta en un texto narrativo mediante la intención comunicativa del cuento. - Reconocer los elementos y estructura del cuento.	Derechos Básicos de Aprendizaje
	Competencias para desarrollar	- Ordena secuencias estableciendo el orden lógico de un cuento de acuerdo con su estructura. - Predice hechos o desenlaces a partir de la lectura de imágenes con el fin de realizar creaciones narrativas.	
	Introducción a la unidad	En este destino N. 2 denominada “Rumbo al noreste de Colombia: A las voces del cafetal en Antioquia” iniciarás un itinerario activando tus saberes previos e integrando con nuevos aprendizajes mediante el reconocimiento de conceptos que al final te llevarán a aplicar lo aprendido y mejorar tu proceso de comprensión lectora. ¡Recuerda! Este destino dura una semana y durante el itinerario, tendrás la posibilidad de recolectar monedas y billetes que podrás redimir por insignias de acuerdo con el progreso obtenido en los desafíos.	Creación propia en la plataforma seleccionada
	Contenidos / Temáticos	- Estructura del género narrativo ¿Qué es el cuento? - Elementos y estructura del cuento - Comprensión lectora: Cuentos	Creación propia en la plataforma seleccionada
	Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio	Activando saberes previos: El viajero para iniciar su segundo itinerario deberá resolver un rompecabezas y descubrir el personaje oculto, con el fin de realizar la rutina de pensamiento (VPP) Veo, Pienso y me Pregunto y así poder predecir el desafío al cual se enfrentará en su ruta viajera. Reconociendo conceptos: El viajero continuarán su recorrido por las voces del cafetal, escuchando la historia en donde conocerá a la señora Saga quien le enseñará sobre cuál es la estructura del género narrativo, qué es el cuento, elementos y estructura de este por medio de un Storybook; una vez terminada la lectura el viajero resolverá su próximo desafío en donde tendrá que completar un texto con las palabras faltantes y realizar una actividad de emparejar el inicio, el nudo y el desenlace del cuento “El flautista de Jamelín”.	Rompecabezas https://interacty.me/projects/e7a8c76bfddc7959 Actividad rutina de pensamiento relación y cuento (Chamilo) Storybook de Gemini https://gemini.google.com/share/9f5caab0c810 Actividad llenar espacios y de selección múltiple (Chamilo) Genially https://view.genially.com/69248af8f021a8539c306b



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

		Aplicando lo aprendido: El viajero al finalizar su estancia en la biblioteca, se despide de la señora Saga y continúa su itinerario poniendo a prueba lo aprendido por medio de la lectura de dos cuentos: “El ladrón del sábado” y “El secreto del cafetal de don Laureano”; con el fin de verificar sus habilidades de comprensión lectora y así resolver las misiones de preguntas de selección múltiple. Reto creativo “Contador de cuentos” Excelente, has llegado a tu reto, aquí serás un escritor y crearás tu cuento. Usa tu creatividad, lo aprendido acerca del cuento y atrévete a explorar tu imaginación. Cuando finalices tu cuento, realiza un video grabando la pantalla en donde muestres tu historia y sube tu video.	db/interactive-content-chamilo-cuento Actividad reto de preguntas (Chamilo) Creación propia en la plataforma seleccionada
	Cierre y Retroalimentación	Una vez el viajero finaliza su segundo destino, empaqueta maletas, recoge su tiquete de viaje, su bolsa de monedas y billetes para realizar el intercambio del dinero por las insignias de este cafetal. Insignia que pegará en su tiquete y será el pase de salida para el siguiente destino.	

UNIDADES	Elementos	Descripción	Recurso educativo digital o actividad
DESTINO No. 3 Rumbo al sur de Colombia: Al bosque del origen en el Amazonas	Imagen de la unidad de aprendizaje		Creación IA
	Objetivos específicos	- Comprender la información expuesta en un texto narrativo mediante la intención comunicativa del mito. - Reconocer los elementos y estructuras del mito.	Derechos Básicos de Aprendizaje
	Competencias para desarrollar	- Comprende el significado literal de palabras y expresiones según el contexto del mito. - Infiere información implícita mediante la deducción de ideas, sentimientos, causas o consecuencias no expresadas de forma directa en el mito.	
	Introducción a la unidad	En este destino N. 3 denominado: Al bosque del origen en el Amazonas” continuarás tu aventura activando tus saberes previos e integrando nuevos conocimientos mediante el reconocimiento de conceptos que al final te llevarán a aplicar lo aprendido y mejorar tu proceso de comprensión lectora.	Creación propia en la plataforma seleccionada



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

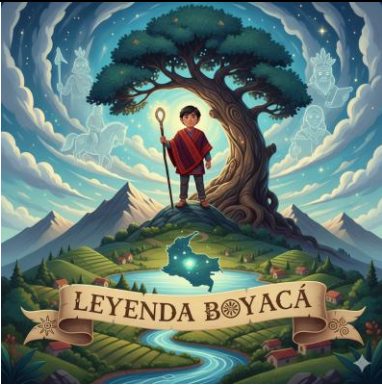
		¡Recuerda! Este destino dura una semana y durante el itinerario, tendrás la posibilidad de recolectar monedas y billetes que podrás redimir por insignias de acuerdo con el progreso obtenido en los desafíos.	
Contenidos / Temáticos		● Elementos del género narrativo ● ¿Qué es el mito? ● Elementos del mito ● Comprensión lectora: Mito	Creación propia en la plataforma seleccionada
Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio		Activando saberes previos: El viajero para iniciar su itinerario deberá resolver una trivía de preguntas y una de imágenes el cual le permitirá poner a prueba sus saberes previos con respecto a lo relacionado con el mito. Reconociendo conceptos: El viajero seguirá viviendo aventuras en su camino hacia el Amazonas, hasta adentrarse en el místico bosque del Origen. Allí conoce a una mujer mayor llamada Irupé quien a través de historias fascinantes le explica la estructura del mito y sus características principales, y así prepararse para el desafío que esta travesía le presenta. Alejandro aprendió entonces que los mitos eran historias sagradas que daban sentido a la vida Aplicando lo aprendido: El viajero al finalizar su paso por el Amazonas continúa su itinerario poniendo a prueba lo aprendido por medio de la lectura de dos mitos: “El mito de Yurupary” y “El mito del diente de la luna”; con el fin de fortalecer sus habilidades de comprensión lectora y así resolver las misiones de preguntas de selección múltiple Reto creativo “Programador de juego sobre mitos” Felicitaciones viajero, has llegado a este nuevo reto. Aquí serás el creador de tu propio videojuego en la aplicación Draw Your Game Infinite, en donde crearás dos niveles para cruzar el río Amazonas. Cuidado de caer al río o serás devorado. Luego invita a un compañero de tu clase a que se divierta con el juego que acabas de diseñar y graba un corto video de 30 segundos.	Trivia https://wordwall.net/es/resource/103283588 Storybook de Gemini https://gemini.google.com/share/5724eaceb02f Actividad falso- verdadero (Chamilo) Juego quien quiere ser millonario https://usantotomaseducomy.sharepoint.com/:u:/g/personal/juanmarulandal_usantotomas_edu_co/ERuk_XYcQDNLuBP8SObdH_FYBkGTpqiBEQrEjSqk_YGtg7g?e=M2k3YI Texto Yurupary: Actividad reto de preguntas (Chamilo) Creación propia en la plataforma seleccionada
Cierre y Retroalimentación		Una vez el viajero finaliza su tercer destino, empaqueta maletas, recoge su tiquete de viaje, su bolsa de monedas y billetes para realizar el intercambio del dinero por las insignias de este valle. Insignia que pegará en su tiquete y será el pase de salida para el siguiente destino.	

UNIDADES	Elementos	Descripción	Recurso educativo digital o actividad
----------	-----------	-------------	---------------------------------------



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

DESTINO No. 4 Rumbo al centro del Colombia: A los ecos del Dorado	Imagen de la unidad de aprendizaje		Creación IA
	Objetivos específicos	- Comprender la información expuesta en un texto narrativo mediante la intención comunicativa de las leyendas. - Reconocer las características y los tipos de leyendas.	Derechos Básicos de Aprendizaje
	Competencias para desarrollar	- Localiza información específica de la leyenda respondiendo a preguntas tales como: ¿qué?, ¿quién?, ¿cómo? y ¿cuándo? - Relaciona la leyenda con conocimientos previos y con su contexto sociocultural.	
	Introducción a la unidad	En este destino No. 4 denominado “Rumbo al centro del Colombia: A los ecos del Dorado” en Boyacá iniciarás tu último itinerario activando tus saberes previos e integrando nuevos aprendizajes mediante el reconocimiento de conceptos que al final te llevarán a aplicar lo aprendido y mejorar tu proceso de comprensión lectora. ¡Recuerda! Este que este último destino dura una semana y durante el itinerario, tendrás la posibilidad de recolectar monedas y billetes que podrás redimir por insignias de acuerdo con el progreso obtenido en los desafíos.	Creación propia en la plataforma seleccionada
	Contenidos / Temáticos	- Tipologías del género narrativo ¿Qué es la leyenda? - Características de la leyenda - Comprensión lectora: Leyenda	Creación propia en la plataforma seleccionada
Desarrollo de las temáticas y materiales de estudio		Activando saberes previos: El viajero para iniciar su último itinerario deberá ayudar a cruzar a la rana al otro lado de la orilla del estanque mediante el juego “Froggy jumps” en donde demostrará qué sabe sobre las leyendas, luego utilizando los jeroglíficos de la región descubrirá el mensaje codificado que deberá publicar en su desafío de la semana. Reconociendo conceptos: El viajero continuará viviendo sus experiencias en su recorrido por los ecos Dorados de Boyacá mediante la lectura Storybook en donde identificará las tipologías del género narrativo, el concepto de leyenda y sus características con el fin de asumir el desafío que esta travesía tiene para él; mediante la unión de puntos el viajero descubrirá el personaje de una leyenda conocida y reescribirá la historia de éste; para	Froggy jumps https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26804264-aventura_saberes_previos_sobre_la_leyenda.html PDF mensaje codificado (Chamilo) Storybook de Gemini https://gemini.google.com/share/0055702b8b73



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

		posteriormente probar su velocidad y concentración en el jugo del ahorcado. Aplicando lo aprendido: El viajero al finalizar su destino con ayuda de don Tinjacá enfrentará sus dos desafíos poniendo a prueba su comprensión lectura de las leyendas “La leyenda del Dorado” y “La madre de agua del lago Tota” Reto creativo “Creador de contenido visual de leyendas” Es momento que personifiques tu leyenda favorita, usa la aplicación TikTok y crea un video de máximo un minuto. ¡Sé muy creativo! Scape room “Viajero secreto de la narración” Una vez terminado tu viaje por Colombia, vas a probar tu comprensión lectora y tomarás el rol de viajero secreto, reuniendo y descifrando pistas que te permitirán abrir el maletín de la narración.	Ohmydots https://es.ohmydots.com/play/95zdx458 Juego del ahorcado https://puzzel.org/es/hangman/play?p=-Of0sXMIB8vdE8gfZPuz Actividad reto de preguntas (Chamilo) Genially https://view.genially.com/6928729579539466f386ff62/interactive-content-quiz-bomba Creación propia en la plataforma seleccionada
	Cierre y Retroalimentación	Una vez el viajero finaliza su último destino, empaca maletas, recoge su tiquete de viaje que ya cuenta con las insignias de sus tres destinos anteriores, su bolsa de monedas y billetes las cuales intercambiará por las últimas insignias de este lugar que pegará en su tiquete, con las cuales completará todo su viaje para conseguir su recompensa	

Formato de Validación del diseño instruccional OVA por Expertos¹

Título del instrumento:

Diseño instruccional de un objeto virtual de aprendizaje gamificado que permita mejorar las habilidades de comprensión lectora en los niveles literal e inferencial.

Objetivo del instrumento:

Validar la pertinencia del diseño instruccional para la creación de un objeto virtual de aprendizaje gamificado en la plataforma Chamilo, como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de comprensión lectora en los niveles literal e inferencial.

Instrucciones para el evaluador:

Por favor, evalúe el diseño instruccional para la creación de un objeto virtual de aprendizaje gamificado en la plataforma Chamilo con una escala de 0 a 10 de acuerdo con la pertinencia de éste. Donde 0 refleja la ausencia de pertinencia y 10 un nivel idóneo según los criterios indicados. Puede añadir observaciones o sugerencias para cada ítem.

Maestranes:

Alexis Rivera Zambrano

Leidy Katerine Valbuena Ruiz

Juan Manuel Marulanda López.

¹ Formato adaptado del Anexo-UNE-713622017

Criterios/ítems	Puntuación (de 0 a 10)	Observaciones
1 Descripción didáctica: valor y coherencia didácticos		
1.1 Los objetivos didácticos se especifican de manera clara y precisa en el diseño instruccional	8	Plantear dos o tres objetivos secundarios que indiquen el recorrido que se va a llevar a cabo para alcanzar el objetivo principal.
1.2 Las competencias y/o destrezas a desarrollar están claramente especificadas; son coherentes con los objetivos	6	Especificar con mayor claridad las competencias y/o destrezas que se pretenden desarrollar, conectados con los objetivos tanto específicos como principal.
1.3 Se indica el tiempo estimado de aprendizaje	10	
1.4 Se indican qué conocimientos previos del alumno son requeridos	6	Especificar cuáles serían esos conocimientos previos necesarios. Quizás podría llevarse a cabo una prueba o actividad diagnóstica, que permita determinar los conocimientos con que cuentan los participantes y de allí tener un punto de partida con información ajustada a la realidad.
TOTAL CRITERIO 1	TOTAL	30
Criterios/ítems	Puntuación (de 0 a 10)	Observaciones
2 Calidad de los contenidos		
2.1 El contenido es coherente con los objetivos didácticos (se trabaja cada uno de los objetivos)	7	Las actividades deben revisarse y ajustarse a la luz del planteamiento de los objetivos anteriormente sugeridos, de tal manera que sea claro el proceso que se va desarrollando.
2.2 El contenido se presenta de manera clara y comprensible. Se destacan las ideas clave y se dan instrucciones claras en las actividades	7	Los contenidos deben estar ajustados y tener en cuenta tanto los aprendizajes previos, así como los objetivos que se planteen.
2.3 Las ideas y conceptos se presentan en número adecuado y ordenada y equilibradamente a lo largo del diseño instruccional	8	Las ideas se presentan de forma clara, solo falta alinearlas o complementarlas con el planteamiento y formulación de los objetivos que orientaran el proceso
2.4 El contenido está actualizado o bien es intemporal (no es necesario actualizarlo)	8	Las actividades deben actualizarse tomando como punto de partida el diagnóstico, a partir de allí

2.5 El contenido respeta los derechos de propiedad intelectual si utiliza otros materiales (textos, imágenes, etc.).		
TOTAL, CRITERIO 2	TOTAL	30
Criterios/ítems	Puntuación (de 0 a 10)	Observaciones
3 Capacidad para generar aprendizaje		
3.1 El diseño instruccional promueve el aprendizaje significativo del alumno (relaciona los conceptos nuevos con los que ya conoce)	7	A partir del desarrollo del diagnóstico y determinación de los aprendizajes previos, se podría establecer una mejor conexión entre estos y los nuevos conceptos.
3.2 Se estimula la reflexión	9	
3.3 Se fomenta la creatividad e innovación, que el alumno genere nuevas ideas y formas de aplicarlo	8	Establecer actividades que evidencien la aplicación creativa e innovadora de los aprendizajes desarrollados.
TOTAL, CRITERIO 3	TOTAL	24
Criterios/ítems	Puntuación (de 0 a 10)	Observaciones
4 Adaptabilidad		
4.1 El contenido se adapta al conocimiento previo del alumno y a sus necesidades de aprendizaje	7	Establecer los mecanismos que permitan hacer evidente los aprendizajes previos de los alumnos y necesidades reales, no partir de supuestos.
4.2 Se puede modificar fácilmente el contenido/actividad del diseño instruccional para ajustarlo a distintos grupos/tipos de alumnos (por ejemplo, niveles de conocimiento o ritmos de aprendizaje diferentes)	9	Las actividades deben ser actualizables conforme se presenten determinadas variables a lo largo del proceso
4.3 Se proponen diferentes contenidos/actividades o diferentes itinerarios de contenidos/actividades según los niveles de conocimiento y/o, posibilidades y capacidades de aprendizaje	7	La cantidad de contenidos o actividades se deben complementar y ajustar a partir de los conocimientos tanto previos, como nuevos.
4.4 El diseño instruccional respeta los distintos estilos de aprendizaje.	7	Para responder a los estilos de aprendizaje, se debe partir de recortes de realidad que enmarquen y permitan identificar necesidades reales.
4.5 Los contenidos pueden usarse independientemente del método de enseñanza y aprendizaje	8	Se debe trabajar en el diseño de contenidos que puedan ajustarse y usarse en diferentes contextos, por ejemplo, ¿qué sucede en casos en donde no se

		tenga conexión?
TOTAL, CRITERIO 4	TOTAL	38
Criterios/ítems	Puntuación (de 0 a 10)	Observaciones
5 Formato y diseño		
5.1 El diseño instruccional está bien organizado y es claro, conciso e intuitivo	8	El diseño debe ser intuitivo, claro y responder a diferentes contextos, recordar que siempre se debe partir de recortes de realidad, no sobre supuestos.
5.2 Las imágenes, audios y vídeos son de calidad	10	
5.3 Los contenidos audiovisuales facilitan y/o refuerzan el aprendizaje.	8	Complementar y reforzar los contenidos ajustándolos a partir de los hallazgos, partiendo desde la etapa diagnóstica.
5.4 El diseño instruccional incluye formato multimodal: texto, imagen, audio y/o vídeo	10	
TOTAL, CRITERIO 5	TOTAL	36

Preguntas abiertas:

¿Hay algo más que te gustaría contarnos sobre la pertinencia de este diseño instruccional para la creación de un objeto virtual de aprendizaje gamificado?

¿Hay alguna forma de que este diseño instruccional pueda ser mejorados? Por favor, en caso afirmativo indica el número del ítem que mejorarías, cómo y porqué.

Espacio para recomendaciones generales del evaluador:

Marcar con un X el estado de validación del instrumento:

Valida con cambios mínimos

X

Realizar cambios para nueva validación

Instrumento validado

Nombre del evaluador:	Fabián Alejandro Martínez Buitrago
Especialidad / Rol:	Magister en Recursos Digitales Aplicados en Educación
Firma (si aplica):	
Fecha:	17/12/2025