

REFERENCIA DEL DOCUMENTO	TIPO DE DOCUMENTO	APORTE
Blanco Sánchez, M. I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa”.	Artículo	Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. Ogalde y Bardavid (1997) clasifican los recursos didácticos de la siguiente manera: Materiales Auditivos: Voz, grabación. Materiales de Imagen fija: Cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla. Materiales Gráficos: Acetatos, carteles, pizarrón, rotafolio. Materiales Impresos: Libros. Materiales mixtos: Películas, vídeos. Materiales Tridimensionales: Objetos tridimensionales. Materiales TIC: Programas informáticos (software), ordenador (hardware). Aquí se podría incluir la pizarra digital. Según Abril Ch. de Méndez (2000) los recursos didácticos se pueden agrupar como sigue: Ayudas visuales proyectables: pizarra, rotafolio, murales. Ayudas pictóricas: retratos, carteles, recortes, fotografías, gráficos, textos. Tridimensionales: modelos, especímenes, maqueta, diorama. Ayudas proyectables fijas y en movimiento: las fijas son las transparencias, diapositivas, filminas. Las ayudas proyectables en movimiento son el cine, la TV, imágenes por ordenador. Ayudas auditivas: voz, grabaciones, sonidos diversos. Realidad: fenómenos naturales, espacios, objetos, animales, otros. Para Mena Marchán (2001), habría dos grandes tipos de recursos didácticos: Materiales curriculares: cuyo propósito es ayudar al desarrollo del currículo, tanto para ser usados por el docente, en su tarea de enseñanza, como para los alumnos, en su tarea de aprendizaje. Según esto se consideran materiales curriculares aquellos libros de texto, de consulta, de ejercicios y práctica, y otros materiales editados que profesores y estudiantes utilizan en los centros docentes públicos y privados para el desarrollo y aplicación del currículo de las enseñanzas. Recursos materiales: su objetivo es facilitar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos son los impresos, audiovisuales y los informáticos. Según Jordi Díaz Lucea, se puede decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones: Función motivadora: deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc. Función estructuradora: ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad. Función estrictamente didáctica: es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza. Función facilitadora de los aprendizajes: De aquí podemos deducir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes, y otros, que son facilitadores pero no imprescindibles. Función de soporte al profesor: referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc.

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos hospital de clínicas, 58, 68.	Artículo	Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza- aprendizaje. Morales (2012). De acuerdo a Moya (2010), los recursos didácticos se clasifican en: Textos impresos, Material audiovisual, Tableros didácticos: Pizarra tradicional, Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC), RECURSOS EDUCATIVOS INFORMÁTICOS (nTIC). Por otra parte, en la fase de desarrollo de los materiales, dado el carácter multidisciplinar del proceso de creación, participan profesionales con diversos perfiles, niveles de experiencias y puntos de vista sobre cómo deben ser y cómo deben crearse los materiales didácticos. Estos participantes pueden ser proveedores de contenidos o expertos en el material sobre la que versan los materiales, tutores, profesores, diseñadores gráficos, diseñadores instructivos, especialistas en Pedagogía y los propios estudiantes. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. a) Etapa de selección Es la primera de las etapas del desarrollo de los materiales, que se dedica a localizar y recuperar los recursos o componentes (contenidos y estrategia pedagógica) más apropiados de acuerdo con los requisitos de creación del material sobre el dominio del conocimiento, pedagógicos y técnicos. b) Etapa de composición: La segunda etapa del desarrollo es la composición dedicada a la agregación e integración de los recursos o componentes del material en la estructura definitiva del mismo. c) Etapa de evaluación: En esta etapa se controla que las propiedades del material obtenido cumplan en cierta medida con las expectativas de sus creadores o potenciales usuarios. Los criterios de evaluación del recurso didáctico es una de las actividades más importantes dentro su desarrollo, porque gracias a ella es posible comprobar si las propiedades del material didáctico satisfacen los requisitos definidos al inicio del proceso de creación, además de obtener información realista sobre su utilidad, de forma que se valida si el material creado permite el logro efectivo de los objetivos de cada uno de los participantes en el proceso educativo.
MORALES, Muñoz, P. A. M. (2012). Elaboración de material didáctico.	Libro	Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido TIPO MAQUETA O MODELO: Una maqueta es la reproducción física “a escala”, en tres dimensiones, por lo general en tamaño reducido de algo real o ficticio. También pueden existir modelos de tamaño grande de algún objeto pequeño y hasta microscópico representado en alguna especie de maqueta. MATERIALES SEGÚN EL ÓRGANO RECEPTOR: Tener en cuenta para el desarrollo de este material: En primer lugar, se deben considerar los destinatarios a los cuales va dirigido el material, es decir, cuál es el grupo meta, cuál es su nivel de lectura y escritura, qué grado de familiaridad tienen con el manejo de la información, el lenguaje (texto, imágenes, audio), que va a ser utilizado en los materiales, además de otros aspectos: el número de participantes y los recursos con los con que se cuentan. La edad es un aspecto de suma importancia, pues no es lo mismo elaborar material didáctico para niños que para adultos. El estilo de aprendizaje también juega un papel importante, ya que no todos aprendemos de la misma manera. Existen tres estilos de aprendizaje, los cuales son el auditivo, el visual y el kinestésico. MATERIALES AUDIOVISUALES Dentro de los elementos materiales didácticos, la imagen ya sea en movimiento o fija, dibujo, esquema o fotografía, probablemente es el elemento más llamativo, dado que logra captar antes la imagen que cualquier texto. Materiales auditivos El sonido es el elemento que llega de forma más directa a las emociones, si se utiliza adecuadamente, éste puede lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, porque a través de las voces y efectos, se reconstruyen en la mente, no sólo como sonidos sino que producen imágenes que permiten enriquecer en significado Medios audiovisuales De la fusión de los medios auditivos y visuales, surge una poderosa herramienta en el aprendizaje que son los medios audiovisuales, éstos permiten atender a una variada selección de formatos que obedecen a los diferentes objetivos para cada materia. objetivos que se busca lograr; el material debe estar diseñado en la búsqueda de los mismos. • Los contenidos deben estar sincronizados con los temas de la asignatura. La característica del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, se debe tomar en cuenta los recursos y temas que se desarrollan. Proporcionar información está información que brinda debe ser de relevancia para el receptor, que principalmente se encuentra en un contexto educativo Cumplir con un objetivo: Antes de realizar un material didáctico es primordial tener en claro el objetivo que se desea cumplir con éste Contextualizar a los estudiantes En los materiales didácticos se puede y deben incluirse imágenes u objetos que favorezcan al estudiante a relacionar lo que se le está explicando. Factibilizar la comunicación entre el docente y los estudiantes: Los materiales didácticos deben estar creados a tal grado que cualquier persona pueda entenderlos

METAS, I. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Educere, 6(21), 100-106. https://www.redalyc.org/pdf/356/35662114.	Artículo	Los recursos didácticos agrupan todos los objetos, aparatos, medios de comunicación que pueden ayudar a descubrir, entender o consolidar conceptos fundamentales en las diversas fases del aprendizaje. Se incluye en su clasificación todo tipo de material, ya sean estos softwares didácticos y no didácticos, libros, juegos, notaciones simbólicas, representaciones gráficas y, en general, todas las formas expresivas e instrumentales que permitan el trabajo docente (Burgués y Fortuny; 1988). Se incluye en su clasificación todo tipo de material, ya sean estos softwares didácticos y no didácticos, libros, juegos, notaciones simbólicas, representaciones gráficas y, en general, todas las formas expresivas e instrumentales
Pere Marqués Graells. (2004). LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. extraído de: https://orion2020.org/archivo/docencia/05%20Medios%20didacticos.htm#:~:text=%2D%20Materiales%20convencionales;,%2D%20Materiales%20de%20laboratorio...	Artículo	Medio didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química. - Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar). Materiales convencionales: - Impresos: libros, fotocopias, periódicos, documentos... - Tableros didácticos: pizarra, franelograma... - Materiales manipulativos: recortables, cartulinas... - Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa... - Materiales de laboratorio... - Materiales audiovisuales: - Imágenes fijas proyectables: diapositivas, fotografías... - Materiales sonoros: casetes, discos, programas de radio... - Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión... - Nuevas tecnologías: - Programas informáticos - Servicios telemáticos: páginas web, correo electrónico, chats, foros... - TV y vídeo interactivos. - Proporcionar información. Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos... - Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos... Es lo que hace un libro de texto por ejemplo. - Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios. - Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes. - Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos. La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación) - Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación. Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión. - Proporcionar entornos para la expresión y creación. Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.
García Aretio, L. (1989). Modelos de elaboración del material didáctico. Publicado en Memoria principal 3º Encuentro Iberoamericano de educación a distancia. San José de Costa Rica: UNED, 8 pp.	Memoria de congreso	- Objetivos: Claros. - Contenidos: Pactados, convenidos con los alumnos. Relacionados con la materia. Interesantes. Simples. Claros, exactos y correctos. Actuales. Amplios. - Ilustraciones: Fáciles de entender. Claras. - Ejercicios: Simples, sencillos. Suficientes. Claros. Válidos como guía de aprendizaje. Cumplimentados por los estudiantes. - Lenguaje: Fácil de entender. Corriente, usual. Exacto. - Materiales adicionales: Interesantes. Significativos. Bien relacionados con el texto. - Impresión: Atractiva, sugerente. Clara.

Enriquez, R, Pérez, A, y Andrade F. (2024). Diseño de material didáctico y ambientes de aprendizaje, Guía didáctica de estudio. Religación Press. ISBN: 978-9942-664-26-6	Libro	La elaboración del material comprende: • Descripción detallada de la sección del material (unidad), capítulo o tema, especificando los numerosos elementos de dichas secciones. • Elaboración del borrador inicial, integrando la información establecida, desarrollando las ideas del autor, y gestionando eficazmente las nociones fundamentales. • Agrupación de temas, estilos o acciones de aprendizaje bajo un título coherente pertinente. • Integración de elementos visuales como gráficos, ilustraciones, bocetos y actividades. • Composición de la introducción y creación del índice. • Inclusión de bibliografía básica, apéndices y anexos; en algunos casos, se procede con un ensayo preliminar tras este paso. • Revisión exhaustiva del material para asegurar una versión apta para ensayo. Grupo al que se dirige: Es importante considerar varios criterios relacionados con el grupo destinatario del material, tales como: • Edad: El material varía según la edad del usuario; para niños, debe ser más sencillo, mientras que, para adultos, puede ser más complejo. • Tamaño del grupo: Para grupos de 35 estudiantes o más, es necesario usar materiales que tengan un mayor impacto visual y auditivo. • Nivel de estudios: Los materiales cambian según el nivel educativo, ya sea primaria, secundaria, bachillerato o nivel profesional, y deben ajustarse a los contenidos y asignaturas correspondientes. • Grado de maduración cultural: Este aspecto se refiere a las actuales concepciones, opiniones y términos del mundo académico actual y cómo estos evolucionan en relación con paradigmas anteriores. Edad y características del estudiante: Al desarrollar material didáctico, es fundamental considerar las características del estudiante. Si el material no se ajusta a las características biopsicosociales del individuo, no permitirá un aprendizaje efectivo. Conocimientos previos del estudiante: Son los contenidos y recursos cognitivos que el estudiante ya ha adquirido y que le permiten acceder a nuevos conocimientos o profundizar en lo aprendido. Esto destaca la importancia de considerar que el estudiante llega con ideas y conocimientos anteriores. Destrezas a adquirir por el estudiante: Las destrezas son habilidades que se pueden mejorar significativamente con práctica y entrenamiento. Por ejemplo, un ciclista que inicialmente aprende a mantener el equilibrio en una bicicleta puede llegar a competir en carreras o eventos olímpicos. El uso de insumos didácticos facilita la adquisición de estas habilidades y destrezas, permitiendo una investigación activa, dinámica y enriquecedora (Muñoz, 2019). Elaborar material pedagógico personalizado puede ser una experiencia gratificante y adaptada a necesidades específicas. A continuación, se presentan los pasos clave para crear dicho material: 1. Definir objetivos educativos: Identificar los conceptos o habilidades a enseñar y establecer metas claras para los estudiantes. 2. Conocer a la audiencia: Considerar la edad, el grado académico y las condiciones de aprendizaje de los alumnos, y adaptar el material para que sea relevante y accesible. 3. Seleccionar formato y medios: Elegir el tipo de material (impreso, digital, multimedia) y los medios apropiados (texto, imágenes, gráficos, videos). 4. Organizar la información: Estructurar el contenido de forma lógica y secuencial, utilizando elementos visuales para mejorar la comprensión. 5. Incluir actividades prácticas: Diseñar ejercicios y actividades que refuercen los conceptos enseñados. 6. Hacerlo visualmente atractivo: Utilizar un diseño visual coherente y fácil de seguir. 7. Realizar pruebas piloto: Evaluar el material con un grupo pequeño de estudiantes y ajustar en función de la retroalimentación recibida. 8. Incorporar retroalimentación: Hacer cambios basados en los comentarios recibidos para mejorar el material. 9. Compartir y distribuir: Compartir el material con otros educadores o estudiantes y considerar plataformas educativas en línea para materiales digitales. 10. Mantener flexibilidad: Estar dispuesto a ajustar el material según los requerimientos de los estudiantes o el entorno educativo. La creatividad y la adaptabilidad son claves al crear material didáctico, y la retroalimentación continua permitirá mejorar y perfeccionar los recursos educativos.
--	--------------	---

REFERENCIA DEL DOCUMENTO	CARACTERISTICAS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS	DEFINICION
Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Pág 65-75.	Objetivos y metas	En los juegos, es fundamental que existan una serie de objetivos bien definidos y que sean claros. Lo mismo ocurrirá en el sistema gamificado, sustituyéndose por los objetivos propios del contexto en el que se aplicará. Desde un punto de vista instruccional, será necesario crear una meta final formada por una serie de objetivos que estén estructurados y secuenciados, con un valor y significado para motivar a los usuarios a alcanzarlos.
	Progresión	Una vez definidos los objetivos de nuestro sistema, mejorará la experiencia del usuario y favorecerá que este se involucre en él, si conoce en qué punto se encuentra y existe un proceso definido de progreso a lo largo de todos los objetivos y metas. Para el caso específico de la educación, supondrá una ayuda al estudiante para ubicarse dentro del proceso de aprendizaje y se suele representar de manera gráfica con barras de progreso o de manera numérica. Permite al estudiante tomar consciencia del resultado de sus acciones y comportamientos a lo largo del curso y de sus avances, motivándolo y ayudando a que se involucre en el sistema gamificado.

Madrid. Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. https://burjcdigital.urjc.es/server/api/core/bitstreams/c7d47641-0e2b-4be0-8dec-dfe0327d443d/content	Libertad para equivocarse	Jugar es libertad y poder repetir una partida las veces que se desee, permitiendo así descubrir y aprender. En el mundo educativo consiste en ofrecer al estudiante la posibilidad de experimentar y aprender sin miedo a equivocarse, de tal manera que los errores no supongan algo irreversible en el proceso. De esta manera se consigue que el estudiante se
	Retroalimentación o feedback constante y rápido	Es habitual encontrar en cualquier modalidad de juego una retroalimentación frecuente indicando al jugador su progreso hacia un objetivo en tiempo real. En educación es una manera de informar a los estudiantes de su rendimiento en tiempo real durante el aprendizaje en una plataforma de aprendizaje en línea (o e-learning), como respuesta a algún tipo de acción. Se diseña para guiar hacia unos comportamientos, pensamientos o acciones correctas.
	Competición y cooperación	Los juegos generan situaciones de competición y cooperación. En el primer caso será cuando los oponentes traten de impedir la victoria del otro, centrándose completamente en obtener los mejores resultados; mientras que la cooperación consistirá en trabajar con otros para alcanzar de manera conjunta un resultado deseado y que beneficie a todas las partes implicadas en dicha cooperación.
	Narrativas o storytelling	La narrativa, o en inglés “storytelling”, aunque es uno de los elementos más pasado por alto en la gamificación, es muy útil para involucrar a los usuarios. Es una vía de introducir a los usuarios dentro de una historia ofreciendo relevancia, continuidad y dando mayor sentido a la experiencia en su conjunto.

Vera, R. P. R., & Vera, P. M. R. (2021). Gamificación: estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en matemática. Alpha Centauri, 2(3), 91-105.	Asimismo, el estudio realizado por Holguín et al. (2020) plantea que la gamificación en la enseñanza de las matemáticas puede incidir significativamente en el mejoramiento del rendimiento académico de los educandos siempre que las aplicaciones utilizadas estén bien diseñadas con parámetros cognitivos adecuados, cimienten bien los elementos gamificados y el docente sea mediador de dicho proceso.	la gamificación se entiende como la integración de elementos propios del juego en diversos contextos.
	Asimismo, es muy importante señalar aquellas características del juego que se deben considerar en la gamificación, como son: la base del juego, encontrándose la posibilidad de jugar y aprender mediante un reto; la mecánica, mediante la incorporación de niveles que mayormente son recompensas; la estética, con el uso de diversas imágenes; la idea de juego, relacionada al propósito que deseamos conseguir; la conexión juego-jugador, asumiendo compromisos; los jugadores, personas motivadas a participar; la motivación, con la buena predisposición hacia los retos; promover el aprendizaje, con el empleo de técnicas y la resolución de problemas, con el logro del reto (Kapp 2012, Zichermann, Cunningham 2011).	

García Velategui, A. (2015). Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula.	Componentes. Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas. 1. Logros. 2. Avatares. Representación visual del jugador. 3. Coleccionables. Representación visual de los logros. 4. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel. 5. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos. 6. Combate. 7. Contenido desbloqueable. 8. Regalos. 9. Rankings. 10. Niveles. 11. Puntos. 12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado. 13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles. 14. Equipos. 15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar. □ Mecánicas. Permiten que la acción progrese. 1. Retos. 2. Oportunidades. 3. Cooperación.	
---	---	--

OBJETIVO 1	Establecer las características y componentes del recurso didáctico gamificado mediante un análisis de contenido, con	
REFERENCIA	ARGUMENTO	CARACTERISTICA
Blanco Sánchez, M. I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa”.	Pueden interpretarse como los materiales de apoyo, mapas, diccionarios etc. Según Mena Marchán, los materiales impresos son aquellos que no desarrollan directamente un contenido del currículo en sus tres aspectos de conceptos, procedimientos y actitudes. Así, un libro que desarrolle un tema de “Las aves”, es un material curricular, ya que desarrolla objetivos propuestos en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Sin embargo un libro de fotos de aves, pertenece a la categoría de materiales impresos. Igual ocurre con un libro de láminas o un juego de tarjetas para asociar tipos de aves de distintas épocas, etc. Dentro de este apartado podemos incluir atlas de todas las clases, libros de láminas, guías de la naturaleza, libros de divulgación, enciclopedias, juegos, anuarios, diccionarios técnicos (de matemáticas, de historia, de economía etc.).	Recursos impresos
	María Montessori recomienda que los materiales sean cuidadosamente diseñados, atractivos, sencillos, del tamaño del niño, con su propio control de error, deben progresar de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y estar confeccionados para que el estudiante encuentre en ellos sólo una dificultad por solucionar y no muchas. Los materiales didácticos deben estar diseñados cuidadosamente para que los errores, al igual que los éxitos resulten evidentes.	Feedback constante o evidente, que los niveles no abarquen muchas temáticas o conceptos, preferiblemente 1 tema por nivel

MORALES, Muñoz, P. A. M. (2012). Elaboración de material didáctico.	Tener en cuenta para el desarrollo de este material: En primer lugar, se deben considerar los destinatarios a los cuales va dirigido el material, es decir, cuál es el grupo meta, cuál es su nivel de lectura y escritura, qué grado de familiaridad tienen con el manejo de la información, el lenguaje (texto, imágenes, audio), que va a ser utilizado en los materiales, además de otros aspectos: el número de participantes y los recursos con los con que se cuentan. La edad es un aspecto de suma importancia, pues no es lo mismo elaborar material didáctico para niños que para adultos.	Niveles - progresivos - concretos
Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid. Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. https://burjedigital.urjc.es/server/api/core/bitstreams/e7d47641-0e2b-4be0-8dec-dfe0327d443d/content	En los juegos, es fundamental que existan una serie de objetivos bien definidos y que sean claros. Lo mismo ocurrirá en el sistema gamificado, sustituyéndose por los objetivos propios del contexto en el que se aplicará. Desde un punto de vista instruccional, será necesario crear una meta final formada por una serie de objetivos que estén estructurados y secuenciados, con un valor y significado para motivar a los usuarios a alcanzarlos.	Objetivos y metas

García Aretio, L. (1989). Modelos de elaboración del material didáctico. Publicado en Memoria principal 3º Encuentro Iberoamericano de educación a distancia. San José de Costa Rica: UNED, 8 pp.	- Contenidos: Pactados, convenidos con los alumnos. Relacionados con la materia. Interesantes. Simples. Claros, exactos y correctos. Actuales. Amplios. - Ilustraciones: Fáciles de entender. Claras. - Ejercicios: Simples, sencillos. Suficientes. Claros. Válidos como guía de aprendizaje. Cumplimentados por los estudiantes. - Lenguaje: Fácil de entender. Corriente, usual. Exacto. - Materiales adicionales: Interesantes. Significativos. Bien relacionados con el texto. - Impresión: Atractiva, sugerente. Clara.	Diseño en conjunto con los estudiantes, ilustraciones, ejercicios y lenguaje sencillo y claro
--	--	--

García Velategui, A. (2015). Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula.	Componentes. Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas. 1. Logros. 2. Avatares. Representación visual del jugador. 3. Coleccionables. Representación visual de los logros. 4. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel. 5. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos. 6. Combate. 7. Contenido desbloqueable. 8. Regalos. 9. Rankings. 10. Niveles. 11. Puntos. 12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado. 13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles. 14. Equipos. 15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar. □ Mecánicas. Permiten que la acción progrese. 1. Retos. 2. Oportunidades. 3. Cooperación. 4. Competición. 5. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real.	Guías de juego (ayudantes) Coleccionables. Representación visual de los logros. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos. Contenido desbloqueable. Rankings: (TIEMPO) Puntos. Equipos. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real. Limitaciones. Los juegos tienen restricciones que limitan la libertad, por lo que fomentan la creatividad. Narrativa. Es la historia que une las piezas del juego.
---	---	---

Enriquez, R, Pérez, A, y Andrade F. (2024). Diseño de material didáctico y ambientes de aprendizaje, Guía didáctica de estudio. Religación Press. ISBN: 978-9942-664-26-6	• Integración de elementos visuales como gráficos, ilustraciones, bocetos y actividades. Grupo al que se dirige: Es importante considerar varios criterios relacionados con el grupo destinatario del material, tales como: • Edad: El material varía según la edad del usuario; para niños, debe ser más sencillo, mientras que, para adultos, puede ser más complejo. • Nivel de estudios: Los materiales cambian según el nivel educativo, ya sea primaria, secundaria, bachillerato o nivel profesional, y deben ajustarse a los contenidos y asignaturas correspondientes. Conocimientos previos del estudiante: Son los contenidos y recursos cognitivos que el estudiante ya ha adquirido y que le permiten acceder a nuevos conocimientos o profundizar en lo aprendido. Esto destaca la importancia de considerar que el estudiante llega con ideas y conocimientos anteriores. Conocer a la audiencia: Considerar la edad, el grado académico y las condiciones de aprendizaje de los alumnos, y adaptar el material para que sea relevante y accesible. Seleccionar formato y medios: Elegir el tipo de material (impreso, digital, multimedia) y los medios apropiados (texto, imágenes, gráficos, videos). Organizar la información: Estructurar el contenido de forma lógica y secuencial, utilizando elementos visuales para mejorar la comprensión. Incluir actividades prácticas: Diseñar ejercicios y actividades que refuercen los conceptos enseñados. Hacerlo visualmente atractivo: Utilizar un diseño visual coherente y fácil de seguir. 7Realizar pruebas piloto: Evaluar el material con un grupo pequeño de estudiantes y ajustar en función de la retroalimentación recibida. Incorporar retroalimentación: Hacer cambios basados en los comentarios recibidos para mejorar el material.	
--	--	--

REFERENCIA DEL DOCUMENTO	TIPO DE DOCUMENTO	APORTE
Blanco Sánchez, M. I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa”.	Artículo	Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. Ogalde y Bardavid (1997) clasifican los recursos didácticos de la siguiente manera: Materiales Auditivos: Voz, grabación. Materiales de Imagen fija: Cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla. Materiales Gráficos: Acetatos, carteles, pizarrón, rotafolio. Materiales Impresos: Libros. Materiales mixtos: Películas, vídeos. Materiales Tridimensionales: Objetos tridimensionales. Materiales TIC: Programas informáticos (software), ordenador (hardware). Aquí se podría incluir la pizarra digital. Según Abril Ch. de Méndez (2000) los recursos didácticos se pueden agrupar como sigue: Ayudas visuales proyectables: pizarra, rotafolio, murales. Ayudas pictóricas: retratos, carteles, recortes, fotografías, gráficos, textos. Tridimensionales: modelos, especímenes, maqueta, diorama. Ayudas proyectables fijas y en movimiento: las fijas son las transparencias, diapositivas, filminas. Las ayudas proyectables en movimiento son el cine, la TV, imágenes por ordenador. Ayudas auditivas: voz, grabaciones, sonidos diversos. Realidad: fenómenos naturales, espacios, objetos, animales, otros. Para Mena Marchán (2001), habría dos grandes tipos de recursos didácticos: Materiales curriculares: cuyo propósito es ayudar al desarrollo del currículo, tanto para ser usados por el docente, en su tarea de enseñanza, como para los alumnos, en su tarea de aprendizaje. Según esto se consideran materiales curriculares aquellos libros de texto, de consulta, de ejercicios y práctica, y otros materiales editados que profesores y estudiantes utilizan en los centros docentes públicos y privados para el desarrollo y aplicación del currículo de las enseñanzas. Recursos materiales: su objetivo es facilitar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos son los impresos, audiovisuales y los informáticos. Según Jordi Díaz Lucea, se puede decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones: Función motivadora: deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc. Función estructuradora: ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad. Función estrictamente didáctica: es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza. Función facilitadora de los aprendizajes: De aquí podemos deducir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes, y otros, que son facilitadores pero no imprescindibles. Función de soporte al profesor: referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc.

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos hospital de clínicas, 58, 68.	Artículo	Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza- aprendizaje. Morales (2012). De acuerdo a Moya (2010), los recursos didácticos se clasifican en: Textos impresos, Material audiovisual, Tableros didácticos: Pizarra tradicional, Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC), RECURSOS EDUCATIVOS INFORMÁTICOS (nTIC). Por otra parte, en la fase de desarrollo de los materiales, dado el carácter multidisciplinar del proceso de creación, participan profesionales con diversos perfiles, niveles de experiencias y puntos de vista sobre cómo deben ser y cómo deben crearse los materiales didácticos. Estos participantes pueden ser proveedores de contenidos o expertos en el material sobre la que versan los materiales, tutores, profesores, diseñadores gráficos, diseñadores instructivos, especialistas en Pedagogía y los propios estudiantes. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. a) Etapa de selección Es la primera de las etapas del desarrollo de los materiales, que se dedica a localizar y recuperar los recursos o componentes (contenidos y estrategia pedagógica) más apropiados de acuerdo con los requisitos de creación del material sobre el dominio del conocimiento, pedagógicos y técnicos. b) Etapa de composición: La segunda etapa del desarrollo es la composición dedicada a la agregación e integración de los recursos o componentes del material en la estructura definitiva del mismo. c) Etapa de evaluación: En esta etapa se controla que las propiedades del material obtenido cumplan en cierta medida con las expectativas de sus creadores o potenciales usuarios. Los criterios de evaluación del recurso didáctico es una de las actividades más importantes dentro su desarrollo, porque gracias a ella es posible comprobar si las propiedades del material didáctico satisfacen los requisitos definidos al inicio del proceso de creación, además de obtener información realista sobre su utilidad, de forma que se valida si el material creado permite el logro efectivo de los objetivos de cada uno de los participantes en el proceso educativo.
MORALES, Muñoz, P. A. M. (2012). Elaboración de material didáctico.	Libro	Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido TIPO MAQUETA O MODELO: Una maqueta es la reproducción física “a escala”, en tres dimensiones, por lo general en tamaño reducido de algo real o ficticio. También pueden existir modelos de tamaño grande de algún objeto pequeño y hasta microscópico representado en alguna especie de maqueta. MATERIALES SEGÚN EL ÓRGANO RECEPTOR: Tener en cuenta para el desarrollo de este material: En primer lugar, se deben considerar los destinatarios a los cuales va dirigido el material, es decir, cuál es el grupo meta, cuál es su nivel de lectura y escritura, qué grado de familiaridad tienen con el manejo de la información, el lenguaje (texto, imágenes, audio), que va a ser utilizado en los materiales, además de otros aspectos: el número de participantes y los recursos con los con que se cuentan. La edad es un aspecto de suma importancia, pues no es lo mismo elaborar material didáctico para niños que para adultos. El estilo de aprendizaje también juega un papel importante, ya que no todos aprendemos de la misma manera. Existen tres estilos de aprendizaje, los cuales son el auditivo, el visual y el kinestésico. MATERIALES AUDIOVISUALES Dentro de los elementos materiales didácticos, la imagen ya sea en movimiento o fija, dibujo, esquema o fotografía, probablemente es el elemento más llamativo, dado que logra captar antes la imagen que cualquier texto. MATERIALES AUDITIVOS El sonido es el elemento que llega de forma más directa a las emociones, si se utiliza adecuadamente, éste puede lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, porque a través de las voces y efectos, se reconstruyen en la mente, no sólo como sonidos sino que producen imágenes que permiten enriquecer en significado MEDIOS AUDIOVISUALES De la fusión de los medios auditivos y visuales, surge una poderosa herramienta en el aprendizaje que son los medios audiovisuales, éstos permiten atender a una variada selección de formatos que obedecen a los diferentes objetivos para cada materia. objetivos que se busca lograr; el material debe estar diseñado en la búsqueda de los mismos. • Los contenidos deben estar sincronizados con los temas de la asignatura. La característica del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, se debe tomar en cuenta los recursos y temas que se desarrollan. Proporcionar información está información que brinda debe ser de relevancia para el receptor, que principalmente se encuentra en un contexto educativo Cumplir con un objetivo: Antes de realizar un material didáctico es primordial tener en claro el objetivo que se desea cumplir con éste Contextualizar a los estudiantes En los materiales didácticos se puede y deben incluirse imágenes u objetos que favorezcan al estudiante a relacionar lo que se le está explicando.

METAS, I. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Educere, 6(21), 100-106. https://www.redalyc.org/pdf/356/35662114.pdf	Artículo	Los recursos didácticos agrupan todos los objetos, aparatos, medios de comunicación que pueden ayudar a descubrir, entender o consolidar conceptos fundamentales en las diversas fases del aprendizaje. Se incluye en su clasificación todo tipo de material, ya sean estos softwares didácticos y no didácticos, libros, juegos, notaciones simbólicas, representaciones gráficas y, en general, todas las formas expresivas e instrumentales que permitan el trabajo docente (Burgués y Fortuny; 1988). Se incluye en su clasificación todo tipo de material, ya sean estos softwares didácticos y no didácticos, libros, juegos, notaciones simbólicas, representaciones gráficas y, en general, todas las formas expresivas e instrumentales.
Pere Marqués Graells. (2004). LOS MEDIOS DIDÁCTICOS. extraído de: https://orion2020.org/archivo/docencia/05%20Medios%20didacticos.htm#:~:text=%2D%20Materiales%20convencionales, %2D%20Materiales%20de%20laboratorio...	Artículo	Medio didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química. - Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar). Materiales convencionales: - Impresos: libros, fotocopias, periódicos, documentos... - Tableros didácticos: pizarra, franelograma... - Materiales manipulativos: recortables, cartulinas... - Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa... - Materiales de laboratorio... - Materiales audiovisuales: - Imágenes fijas proyectables: diapositivas, fotografías... - Materiales sonoros: casetes, discos, programas de radio... - Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión... - Nuevas tecnologías: - Programas informáticos - Servicios telemáticos: páginas web, correo electrónico, chats, foros... - TV y vídeo interactivos. - Proporcionar información. Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos... - Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos... Es lo que hace un libro de texto por ejemplo. - Ejercitar habilidades, entrenar. Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios. - Motivar, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes. - Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos. La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación) - Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación. Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se

García Aretio, L. (1989). Modelos de elaboración del material didáctico. Publicado en Memoria principal 3º Encuentro Iberoamericano de educación a distancia. San José de Costa Rica: UNED, 8 pp.	Memoria de congreso	- Objetivos: Claros. - Contenidos: Pactados, convenidos con los alumnos. Relacionados con la materia. Interesantes. Simples. Claros, exactos y correctos. Actuales. Amplios. - Ilustraciones: Fáciles de entender. Claras. - Ejercicios: Simples, sencillos. Suficientes. Claros. Válidos como guía de aprendizaje. Complimentados por los estudiantes. - Lenguaje: Fácil de entender. Corriente, usual. Exacto. - Materiales adicionales: Interesantes. Significativos. Bien relacionados con el texto. - Impresión: Atractiva, sugerente. Clara.
Enriquez, R, Pérez, A, y Andrade F. (2024). Diseño de material didáctico y ambientes de aprendizaje, Guía didáctica de estudio. Religación Press. ISBN: 978-9942-664-26-6	Libro	La elaboración del Material comprende: • Descripción detallada de la sección del material (unidad), capítulo o tema, especificando los numerosos elementos de dichas secciones. • Elaboración del borrador inicial, integrando la información establecida, desarrollando las ideas del autor, y gestionando eficazmente las nociones fundamentales. • Agrupación de temas, estilos o acciones de aprendizaje bajo un título coherente pertinente. • Integración de elementos visuales como gráficos, ilustraciones, bocetos y actividades. • Composición de la introducción y creación del índice. • Inclusión de bibliografía básica, apéndices y anexos; en algunos casos, se procede con un ensayo preliminar tras este paso. • Revisión exhaustiva del material para asegurar una versión apta para ensayo. Grupo al que se dirige: Es importante considerar varios criterios relacionados con el grupo destinatario del material, tales como: • Edad: El material varía según la edad del usuario; para niños, debe ser más sencillo, mientras que, para adultos, puede ser más complejo. • Tamaño del grupo: Para grupos de 35 estudiantes o más, es necesario usar materiales que tengan un mayor impacto visual y auditivo. • Nivel de estudios: Los materiales cambian según el nivel educativo, ya sea primaria, secundaria, bachillerato o nivel profesional, y deben ajustarse a los contenidos y asignaturas correspondientes. • Grado de maduración cultural: Este aspecto se refiere a las actuales concepciones, opiniones y términos del mundo académico actual y cómo estos evolucionan en relación con paradigmas anteriores. Edad y características del estudiante: Al desarrollar material didáctico, es fundamental considerar las características del estudiante. Si el material no se ajusta a las características biopsicosociales del individuo, no permitirá un aprendizaje efectivo. Conocimientos previos del estudiante: Son los contenidos y recursos cognitivos que el estudiante ya ha adquirido y que le permiten acceder a nuevos conocimientos o profundizar en lo aprendido. Esto destaca la importancia de considerar que el estudiante llega con ideas y conocimientos anteriores. Destrezas a adquirir por el estudiante: Las destrezas son habilidades que se pueden mejorar significativamente con práctica y entrenamiento. Por ejemplo, un ciclista que inicialmente aprende a mantener el equilibrio en una bicicleta puede llegar a competir en carreras o eventos olímpicos. El uso de insumos didácticos facilita la adquisición de estas habilidades y destrezas, permitiendo una investigación activa, dinámica y enriquecedora (Muñoz, 2019). Elaborar material pedagógico personalizado puede ser una experiencia gratificante y adaptada a necesidades específicas. A continuación, se presentan los pasos clave para crear dicho material: 1. Definir objetivos educativos: Identificar los conceptos o habilidades a enseñar y establecer metas claras para los estudiantes. 2. Conocer a la audiencia: Considerar la edad, el grado académico y las condiciones de aprendizaje de los alumnos, y adaptar el material para que sea relevante y accesible. 3. Seleccionar formato y medios: Elegir el tipo de material (impreso, digital, multimedia) y los medios apropiados (texto, imágenes, gráficos, videos).

REFERENCIA DEL DOCUMENTO	CARACTERISTICAS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS
Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Pag 65-75. Madrid. Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. https://burjcdigital.urjc.es/server/api/core/bitstreams/c7d47641-0e2b-4be0-8dec-dfe0327d443d/content	Objetivos y metas: En los juegos, es fundamental que existan una serie de objetivos bien definidos y que sean claros. Lo mismo ocurrirá en el sistema gamificado, sustituyéndose por los objetivos propios del contexto en el que se aplicará. Desde un punto de vista instruccional, será necesario crear una meta final formada por una serie de objetivos que estén estructurados y secuenciados, con un valor y significado para motivar a los usuarios a alcanzarlos.
	Progresión: Una vez definidos los objetivos de nuestro sistema, mejorará la experiencia del usuario y favorecerá que este se involucre en él, si conoce en qué punto se encuentra y existe un proceso definido de progreso a lo largo de todos los objetivos y metas. Para el caso específico de la educación, supondrá una ayuda al estudiante para ubicarse dentro del proceso de aprendizaje y se suele representar de manera gráfica con barras de progreso o de manera numérica. Permite al estudiante tomar consciencia del resultado de sus acciones y comportamientos a lo largo del curso y de sus avances, motivándolo y ayudando a que se involucre en el sistema gamificado.
	Libertad para equivocarse: Jugar es libertad y poder repetir una partida las veces que se desee, permitiendo así descubrir y aprender. En el mundo educativo consiste en ofrecer al estudiante la posibilidad de experimentar y aprender sin miedo a equivocarse, de tal manera que los errores no supongan algo irreversible en el proceso. De esta manera se consigue que el estudiante se centre en el aprendizaje y en profundizar en él sin pensar en los resultados.
	Retroalimentación o feedback constante y rápido: Es habitual encontrar en cualquier modalidad de juego una retroalimentación frecuente indicando al jugador su progreso hacia un objetivo en tiempo real. En educación es una manera de informar a los estudiantes de su rendimiento en tiempo real durante el aprendizaje en una plataforma de aprendizaje en línea (o e-learning), como respuesta a algún tipo de acción. Se diseña para guiar hacia unos comportamientos, pensamientos o acciones correctas. Competición y cooperación: Los juegos generan situaciones de competición y cooperación. En el primer caso será cuando los oponentes traten de impedir la victoria del otro, centrándose completamente en obtener los mejores resultados; mientras que la cooperación consistirá en trabajar con otros para alcanzar de manera conjunta un resultado deseado y que beneficie a todas las partes implicadas en dicha cooperación.

	Narrativas o storytelling: La narrativa, o en inglés “storytelling”, aunque es uno de los elementos más pasado por alto en la gamificación, es muy útil para involucrar a los usuarios. Es una vía de introducir a los usuarios dentro de una historia ofreciendo relevancia, continuidad y dando mayor sentido a la experiencia en su conjunto.
Vera, R. P. R., & Vera, P. M. R. (2021). Gamificación: estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en matemática. Alpha Centauri, 2(3), 91-105.	Asimismo, el estudio realizado por Holguín et al. (2020) plantea que la gamificación en la enseñanza de las matemáticas puede incidir significativamente en el mejoramiento del rendimiento académico de los educandos siempre que las aplicaciones utilizadas estén bien diseñadas con parámetros cognitivos adecuados, cimienten bien los elementos gamificados y el docente sea mediador de dicho proceso. La gamificación se entiende como la integración de elementos propios del juego en diversos contextos.
	Asimismo, es muy importante señalar aquellas características del juego que se deben considerar en la gamificación, como son: la base del juego, encontrándose la posibilidad de jugar y aprender mediante un reto; la mecánica, mediante la incorporación de niveles que mayormente son recompensas; la estética, con el uso de diversas imágenes; la idea de juego, relacionada al propósito que deseamos conseguir; la conexión juego-jugador, asumiendo compromisos; los jugadores, personas motivadas a participar; la motivación, con la buena predisposición hacia los retos; promover el aprendizaje, con el empleo de técnicas y la resolución de problemas, con el logro del reto (Kapp 2012, Zichermann, Cunningham 2011).

García Velategui, A. (2015). Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula.	Componentes. Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas. 1. Logros. 2. Avatares. Representación visual del jugador. 3. Coleccionables. Representación visual de los logros. 4. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel. 5. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos. 6. Combate. 7. Contenido desbloqueable. 8. Regalos. 9. Rankings. 10. Niveles. 11. Puntos. 12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado. 13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles. 14. Equipos. 15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar. □ Mecánicas. Permiten que la acción progrese. 1. Retos. 2. Oportunidades. 3. Cooperación. 4. Competición. 5. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real. 6. Adquisición de recursos. 7. Recompensas.
---	---

OBJETIVO 1	Establecer las características y componentes del recurso didáctico gamificado mediante un análisis de contenido, con el fin de identificar los atributos esenciales que lo hacen efectivo para el desarrollo de competencias.	
REFERENCIA	ARGUMENTO	CARACTERISTICA RECURSO DIDACTICO GAMIFICADO
Blanco Sánchez, M. I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo “Participación de los trabajadores en la empresa”.	Pueden interpretarse como los materiales de apoyo, mapas, diccionarios etc. Según Mena Marchán, los materiales impresos son aquellos que no desarrollan directamente un contenido del currículo en sus tres aspectos de conceptos, procedimientos y actitudes. Así, un libro que desarrolle un tema de “Las aves”, es un material curricular, ya que desarrolla objetivos propuestos en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Sin embargo un libro de fotos de aves, pertenece a la categoría de materiales impresos. Igual ocurre con un libro de láminas o un juego de tarjetas para asociar tipos de aves de distintas épocas, etc. Dentro de este apartado podemos incluir atlas de todas las clases, libros de láminas, guías de la naturaleza, libros de divulgación, enciclopedias, juegos, anuarios, diccionarios técnicos (de matemáticas, de historia, de economía etc.).	Se utilizarán recursos impresos
	María Montessori recomienda que los materiales sean cuidadosamente diseñados, atractivos, sencillos, del tamaño del niño, con su propio control de error, deben progresar de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y estar confeccionados para que el estudiante encuentre en ellos sólo una dificultad por solucionar y no muchas. Los materiales didácticos deben estar diseñados cuidadosamente para que los errores, al igual que los éxitos resulten evidentes.	Feedback constante o evidente, que los niveles no abarquen muchas temáticas o conceptos, preferiblemente 1 tema por nivel

MORALES, Muñoz, P. A. M. (2012). Elaboración de material didáctico.	Tener en cuenta para el desarrollo de este material: En primer lugar, se deben considerar los destinatarios a los cuales va dirigido el material, es decir, cuál es el grupo meta, cuál es su nivel de lectura y escritura, qué grado de familiaridad tienen con el manejo de la información, el lenguaje (texto, imágenes, audio), que va a ser utilizado en los materiales, además de otros aspectos: el número de participantes y los recursos con los con que se cuentan. La edad es un aspecto de suma importancia, pues no es lo mismo elaborar material didáctico para niños que para adultos.	Niveles - progresivos - concretos
Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid. Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. https://burjcdigital.urjc.es/server/api/core/bitstream/c7d47641-0e2b-4be0-8dec-dfe0327d443d/content	En los juegos, es fundamental que existan una serie de objetivos bien definidos y que sean claros. Lo mismo ocurrirá en el sistema gamificado, sustituyéndose por los objetivos propios del contexto en el que se aplicará. Desde un punto de vista instruccional, será necesario crear una meta final formada por una serie de objetivos que estén estructurados y secuenciados, con un valor y significado para motivar a los usuarios a alcanzarlos.	Objetivos y metas

García Aretio, L. (1989). Modelos de elaboración del material didáctico. Publicado en Memoria principal 3º Encuentro Iberoamericano de educación a distancia. San José de Costa Rica: UNED, 8 pp.	- Contenidos: Pactados, convenidos con los alumnos. Relacionados con la materia. Interesantes. Simples. Claros, exactos y correctos. Actuales. Amplios. - Ilustraciones: Fáciles de entender. Claras. - Ejercicios: Simples, sencillos. Suficientes. Claros. Válidos como guía de aprendizaje. Cumplimentados por los estudiantes. - Lenguaje: Fácil de entender. Corriente, usual. Exacto. - Materiales adicionales: Interesantes. Significativos. Bien relacionados con el texto. -Impresión: Atractiva, sugerente. Clara.	Diseño en conjunto con los estudiantes, ilustraciones, ejercicios y lenguaje sencillo y claro
--	---	--

García Velategui, A. (2015). Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula.	Componentes. Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas. 1. Logros. 2. Avatares. Representación visual del jugador. 3. Coleccionables. Representación visual de los logros. 4. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel. 5. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos. 6. Combate. 7. Contenido desbloqueable. 8. Regalos. 9. Rankings. 10. Niveles. 11. Puntos. 12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado. 13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles. 14. Equipos. 15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar. □ Mecánicas. Permiten que la acción progrese. 1. Retos. 2. Oportunidades. 3. Cooperación. 4. Competición. 5. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real.	Guías de juego (ayudantes) Coleccionables. Representación visual de los logros. Peleas de jefe. Obstáculo final para superar el nivel. Objetos utilizables. Recursos de los que dispone el jugador durante el juego, por ejemplo hechizos mágicos. Contenido desbloqueable. Rankings: (TIEMPO) Puntos. Equipos. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real. Limitaciones. Los juegos tienen restricciones que limitan la libertad, por lo que fomentan la creatividad. Narrativa. Es la historia que une las piezas del juego.
---	---	---

Enriquez, R, Pérez, A, y Andrade F. (2024). Diseño de material didáctico y ambientes de aprendizaje, Guía didáctica de estudio. Religación Press. ISBN: 978-9942-664-26-6	• Integración de elementos visuales como gráficos, ilustraciones, bocetos y actividades. Grupo al que se dirige: Es importante considerar varios criterios relacionados con el grupo destinatario del material, tales como: • Edad: El material varía según la edad del usuario; para niños, debe ser más sencillo, mientras que, para adultos, puede ser más complejo. • Nivel de estudios: Los materiales cambian según el nivel educativo, ya sea primaria, secundaria, bachillerato o nivel profesional, y deben ajustarse a los contenidos y asignaturas correspondientes. Conocimientos previos del estudiante: Son los contenidos y recursos cognitivos que el estudiante ya ha adquirido y que le permiten acceder a nuevos conocimientos o profundizar en lo aprendido. Esto destaca la importancia de considerar que el estudiante llega con ideas y conocimientos anteriores. Conocer a la audiencia: Considerar la edad, el grado académico y las condiciones de aprendizaje de los alumnos, y adaptar el material para que sea relevante y accesible. Seleccionar formato y medios: Elegir el tipo de material (impreso, digital, multimedia) y los medios apropiados (texto, imágenes, gráficos, videos). Organizar la información: Estructurar el contenido de forma lógica y secuencial, utilizando elementos visuales para mejorar la comprensión. Incluir actividades prácticas: Diseñar ejercicios y actividades que refuercen los conceptos enseñados. Hacerlo visualmente atractivo: Utilizar un diseño visual coherente y fácil de seguir. 7Realizar pruebas piloto: Evaluar el material con un grupo pequeño de	Integración de elementos visuales: Uso de gráficos, ilustraciones, bocetos y otros recursos visuales para facilitar la comprensión. Adaptación al grupo destinatario: Consideración de criterios como: Edad: Ajuste del nivel de complejidad según el rango etario. Nivel educativo: Correspondencia con los contenidos propios de primaria, secundaria, bachillerato o nivel profesional. Conocimientos previos: Vinculación con saberes ya adquiridos por los estudiantes. Conocimiento de la audiencia: Análisis de las condiciones de aprendizaje, grado académico y necesidades particulares del grupo. Selección de formatos y medios adecuados: Elección entre materiales impresos, digitales o multimedia, y uso estratégico de texto, imágenes, videos y gráficos. Organización lógica de la información:
--	---	--

CONVENCIONES	
	Clasificación de los recursos
	Definición de recurso didáctico
	Función de los recursos
	Contexto
	Características de los recursos
	Evaluación

DEFINICIÓN

Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.

Para Mena Marchán (2001), habría dos grandes tipos de recursos didácticos: Materiales curriculares: cuyo propósito es ayudar al desarrollo del currículo, tanto para ser usados por el docente, en su tarea de enseñanza, como para los alumnos, en su tarea de aprendizaje.

Recursos materiales: su objetivo es facilitar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos son los impresos, audiovisuales y los informáticos.

Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza- aprendizaje. Morales (2012). De acuerdo a Moya (2010)

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Morales (2012)

Los materiales didácticos son tan diversos que pueden ser percibidos por los distintos sentidos (tacto, olfato, gusto, tacto y vista), DISEÑO Y DESARROLLO DE MATERIAL DIDÁCTICO es importante tomar en cuenta que el material sea útil con relación a la mejor comprensión de un concepto, principio o hecho de la materia o asignatura dentro de un contenido de estudio.

Los recursos didácticos agrupan todos los objetos, aparatos, medios de comunicación que pueden ayudar a descubrir, entender o consolidar conceptos fundamentales en las diversas fases del aprendizaje. METAS, I. (2003).

Medio didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Graells. (2004).

Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas

FUNCIONES

Según Jordi Díaz Lucea, se puede decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones:

Función motivadora: deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.

Función estructuradora: ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.

Función estrictamente didáctica: es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.

Función facilitadora de los aprendizajes: De aquí podemos deducir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes, y otros, que son facilitadores pero no imprescindibles.

Función de soporte al profesor: referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc.

Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes. a) Etapa de selección

Es la primera de las etapas del desarrollo de los materiales, que se dedica a localizar y recuperar los recursos o componentes (contenidos y estrategia pedagógica) más apropiados de acuerdo con los requisitos de creación del material sobre el dominio del conocimiento, pedagógicos y técnicos.

b) Etapa de composición: La segunda etapa del desarrollo es la composición dedicada a la agregación e integración de los recursos o componentes del material en la estructura definitiva del mismo.

c) Etapa de evaluación: En esta etapa se controla que las propiedades del material obtenido cumplan en cierta medida con las expectativas de sus creadores o potenciales usuarios.

Los criterios de evaluación del recurso didáctico es una de las actividades más importantes dentro su desarrollo, porque gracias a ella es posible comprobar si las propiedades del material didáctico satisfacen los requisitos definidos al inicio del proceso de creación, además de obtener información realista sobre su utilidad, de forma que se valida si el material creado permite el logro efectivo de los objetivos de cada uno de los participantes en el proceso educativo. Vargas Murillo, G. (2017).

Asumen como condición despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la

CARACTERÍSTICAS

Por otra parte, en la fase de desarrollo de los materiales, dado el carácter multidisciplinar del proceso de creación, participan profesionales con diversos perfiles, niveles de experiencias y puntos de vista sobre cómo deben ser y cómo deben crearse los materiales didácticos. Estos participantes pueden ser proveedores de contenidos o expertos en el material sobre la que versan los materiales, tutores, profesores, diseñadores gráficos, diseñadores instructivos, especialistas en Pedagogía y los propios estudiantes. Vargas Murillo, G. (2017).

Proporcionar información está información que brinda debe ser de relevancia para el receptor, que principalmente se encuentra en un contexto educativo

Cumplir con un objetivo: Antes de realizar un material didáctico es primordial tener en claro el objetivo que se desea cumplir con éste

Contextualizar a los estudiantes

En los materiales didácticos se puede y deben incluirse imágenes u objetos que favorezcan al estudiante a relacionar lo que se le está explicando.

Facilitar la comunicación entre el docente y los estudiantes: Los materiales didácticos deben estar creados a tal grado que cualquier persona pueda entenderlos.

EL ESTABLECIMIENTO DE UNA SITUACIÓN DIDÁCTICA

Una situación didáctica (situación de aprendizaje o pedagógica), áulica si es en el salón de clases, es toda aquella circunstancia en la cual existe el propósito de establecer una relación de aprendizaje y enseñanza. Los elementos que se encuentran presentes en la situación didáctica son los siguientes: un docente, un aprendiz o estudiante y un contenido a aprender, un medio o material educativo que auxilia a ambos a aprender y a enseñar.

Para que esto sea eficiente (el material didáctico), ha de precisarse el objetivo que se persigue en relación con el contenido en cuestión, el nivel de aprendizaje o grado de profundidad del mismo, el usuario, estudiante o aprendiz y el papel que jugará el docente con respecto al propio material.

María Montessori recomienda que los materiales sean cuidadosamente diseñados, atractivos, sencillos, del tamaño del niño, con su propio control de error, deben progresar de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y estar confeccionados para que el estudiante encuentre en ellos sólo una dificultad por solucionar y no muchas. Los materiales didácticos deben estar diseñados cuidadosamente para que los errores, al igual que los éxitos resulten evidentes.

EL MATERIAL DIDÁCTICO COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el que se presenta para su estudio y mejor comprensión mediante tres principios reguladores de tal proceso, a saber:

1. De lo fácil a lo difícil.
2. De lo simple a lo complejo.
3. De lo concreto a lo abstracto.

CONTEXTO

La característica del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, se debe tomar en cuenta los recursos y temas que se desarrollan.

Grupo al que se dirige: Es importante considerar varios criterios relacionados con el grupo destinatario del material, tales como:

- Edad: El material varía según la edad del usuario; para niños, debe ser más sencillo, mientras que, para adultos, puede ser más complejo.
- Tamaño del grupo: Para grupos de 35 estudiantes o más, es necesario usar materiales que tengan un mayor impacto visual y auditivo.
- Nivel de estudios: Los materiales cambian según el nivel educativo, ya sea primaria, secundaria, bachillerato o nivel profesional, y deben ajustarse a los contenidos y asignaturas correspondientes.
- Grado de maduración cultural: Este aspecto se refiere a las actuales concepciones, opiniones y términos del mundo académico actual y cómo estos evolucionan en relación con paradigmas anteriores.

Edad y características del estudiante: Al desarrollar material didáctico, es fundamental considerar las características del estudiante. Si el material no se ajusta a las características biopsicosociales del individuo, no permitirá un aprendizaje efectivo.

Conocimientos previos del estudiante: Son los contenidos y recursos cognitivos que el estudiante ya ha adquirido y que le permiten acceder a nuevos conocimientos o profundizar en lo aprendido. Esto destaca la importancia de considerar que el estudiante llega con ideas y conocimientos anteriores.

Destrezas a adquirir por el estudiante: Las destrezas son habilidades que se pueden mejorar significativamente con práctica y entrenamiento. Por ejemplo, un ciclista que inicialmente aprende a mantener el equilibrio en una bicicleta puede llegar a competir en carreras o eventos olímpicos. El uso de insumos didácticos facilita la adquisición de estas habilidades y destrezas, permitiendo una investigación activa, dinámica y enriquecedora (Muñoz, 2019).

CLASIFICACIÓN

Ogalde y Bardavid (1997) clasifican los recursos didácticos de la siguiente manera:

Materiales Auditivos: Voz, grabación.

Materiales de Imagen fija: Cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla.

Materiales Gráficos: Acetatos, carteles, pizarrón, rotafolio.

Materiales Impresos: Libros.

Materiales mixtos: Películas, vídeos.

Materiales Tridimensionales: Objetos tridimensionales.

Materiales TIC: Programas informáticos (software), ordenador (hardware). Aquí se podría incluir la pizarra digital.

Según Abril Ch. de Méndez (2000) los recursos didácticos se pueden agrupar como sigue:

Ayudas visuales proyectables: pizarra, rotafolio, murales.

Ayudas pictóricas: retratos, carteles, recortes, fotografías, gráficos, textos.

Tridimensionales: modelos, especímenes, maqueta, diorama.

Ayudas proyectables fijas y en movimiento: las fijas son las transparencias, diapositivas, filminas. Las ayudas proyectables en movimiento son el cine, la TV, imágenes por ordenador.

Ayudas auditivas: voz, grabaciones, sonidos diversos.

Realidad: fenómenos naturales, espacios, objetos, animales, otros.

Según esto se consideran materiales curriculares aquellos libros de texto, de consulta, de ejercicios y práctica, y otros materiales editados que profesores y estudiantes utilizan en los centros docentes públicos y privados para el desarrollo y aplicación del currículo de las enseñanzas.

los recursos didácticos se clasifican en: Textos impresos, Material audiovisual, Tableros didácticos: Pizarra tradicional, Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC), RECURSOS EDUCATIVOS INFORMÁTICOS (nTIC).

Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales.