Gamificación
Objetivo: Fomentar y medir el desempeño en clase de los alumnos.

Insignias y medallas
Las insignias de clase promueven la asimilación de contenidos y la realización de ejercicios

Insignia	Puntos	Descripción
Trabaja 	1	Objetivo: Fomentar y medir el trabajo en clase de los alumnos Descripción: Se otorga a los estudiantes que presentan trabajos realizados dentro del aula durante la sesión. Vigencia: Curso.
Participa 	1	Objetivo: Fomentar y medir la participación en clase de los alumnos Descripción: Se otorga a los alumnos que realizan contribuciones significativas durante la sesión. Vigencia: Curso.
Cumple 	2	Objetivo: Fomentar y medir el cumplimiento en clase de los alumnos Descripción: Se otorga a los estudiantes que presentan sus trabajos en tiempo y forma. Vigencia: Curso.
Rápido 	5	Objetivo: Motivar y medir el esfuerzo por destacar en clase de los alumnos Descripción: Se otorga al alumno más rápido y preciso en entregar un ejercicio o trabajo en clase. Vigencia: Curso.
Esfuerzo 	2	Objetivo: Reconocer, motivar y medir el interés del alumno por destacar (se esfuerza en trabajar rápido en clase). Descripción: Se otorga a los 10 primeros alumnos en terminar un trabajo en clase Vigencia: Curso.
Enseña 	10	Objetivo: Motivar y medir la transmisión de conocimientos entre los alumnos. Descripción: Dedica tiempo a enseñar a sus compañeros Se entrega por cada sesión. (Las sesiones deben ser programadas con anterioridad, supervisadas por el docente e incluir un reporte de sesión). Vigencia: Curso.

Trabaja en equipo 	5	Objetivo: Fomentar y medir el desempeño responsable de los roles dentro del equipo de trabajo. Descripción: Desempeña el rol asignado de forma responsable y ética. (Valoración por los demás integrantes del equipo). Vigencia: Curso.
Ayuda 	5	Objetivo: Fomentar y medir la proactividad durante las sesiones. Descripción: Brinda apoyo de forma activa para la mejora del curso. Vigencia: Curso.
Líder 	50	Objetivo: Promover el liderazgo en los equipos de trabajo. Descripción: Muestra y realiza acciones de liderazgo para dirigir correctamente al equipo. Se otorga al mejor líder de equipo durante el curso. Vigencia: Curso.

Reconocimientos

Insignia	Puntos	Descripción
Asistencia perfecta 	20	¡Muy bien! Ha tenido asistencia perfecta este periodo.
Estudiante destacado 	25	Ha sido un estudiante ejemplar de la clase. ¡Siga así!
Estudiante del Mes 	25	¡Felicitaciones! Es el "estudiante del mes" por su trabajo sobresaliente, su dedicación y los logros de este mes.

Recompensas

Las recompensas reconocen el esfuerzo realizado por el alumno durante el curso.

Puntos requeridos	Recompensa	Descripción

10	Comer 	El propietario puede salir de clase durante 10 minutos para ingerir alimentos.
15	Audífonos 	Uso de audífonos al realizar práctica (una hora)
20	Justifica 	El propietario puede justificar una inasistencia o salir del salón (hora)
50	Cambio 	El propietario puede intercambiar lugar un integrante de otro equipo que él elija
150	Exenta 	El propietario puede exentar un examen parcial
400	Proyecto 	El propietario exenta la presentación del proyecto de un parcial
500	Práctica 	El propietario exenta la presentación de la práctica de un parcial

800	Tareas  	El propietario exenta la presentación de tareas en un parcial