



DICTAMEN

TÍTULO:

Gamificación y divulgación científica: estrategias innovadoras para la enseñanza de las ciencias

ÁREA / TEMA:

Innovación educativa

PUBLICABLE



NO PUBLICABLE



VALOR ACADÉMICO:

PUBLICABLE CON MODIFICACIONES



5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10

ARGUMENTO / SINOPSIS:

El capítulo plantea la gamificación como estrategia didáctica innovadora para la enseñanza de las ciencias, vinculándola con la divulgación científica como proceso de democratización del conocimiento. Se explican principios de diseño lúdico aplicados al aula y se subraya que estas dinámicas favorecen la motivación, la participación y el aprendizaje significativo.

MÉRITOS A DESTACAR:

- Aborda la enseñanza de las ciencias, un área que requiere innovación constante.
- Introduce la gamificación como herramienta articulada con la divulgación científica.
- Fundamenta sus propuestas en teorías educativas y en estudios sobre gamificación.
- Presenta ejemplos y orientaciones que pueden trasladarse al aula.

DEFECTOS A SEÑALAR:

VÍCTOR BALLESTEROS, DIRECTOR ACADÉMICO

WWW.COMUNICACION-CIENTIFICA.COM

móvil: +(52) 55 7460-9138 • oficina: +(52) 55 5696-6541 / e-mail: academiacomunicacioncientifica@gmail.com
Av. Insurgentes Sur 1602, piso 4, suite 400, Crédito Constructor, Benito Juárez, CP 03940, CDMX, México

D.R. © EDICIONES COMUNICACIÓN CIENTÍFICA S.A.DE C.V.



DICTAMEN

El texto es coherente y bien argumentado.

OBSERVACIONES CUALITATIVAS A LA ADECUACIÓN DEL CONTENIDO:

¿Son adecuadas, suficientes y actualizadas las referencias bibliográficas?	SÍ	NO
¿Son claros y explícitos los objetivos del trabajo?	SÍ	NO

OBSERVACIONES CUANTITATIVAS A LA ADECUACIÓN DEL CONTENIDO:

¿Es pertinente el material estadístico y visual (mapas, gráficas, esquemas, etc.)?	SÍ	NO
¿Cuenta con introducción desarrollo y conclusión?	SÍ	NO

ORGANIZACIÓN, COHERENCIA Y EXPOSICIÓN DEL CONTENIDO:

¿Es congruente y equilibrada la estructura formal del manuscrito?	SÍ	NO
¿Son coherentes y consistentes las secciones entre sí?	SÍ	NO
¿Existe relación entre el desarrollo del manuscrito con los objetivos planteados?	SÍ	NO
¿Sigue una metodología congruente con los objetivos?	SÍ	NO

SUGERENCIAS PARA MEJORAR LA ORGANIZACIÓN, COHERENCIA Y EXPOSICIÓN DEL CONTENIDO:

Sin sugerencias.

¿HACE UNA APORTACIÓN ORIGINAL A LA DISCIPLINA?

VÍCTOR BALLESTEROS, DIRECTOR ACADÉMICO

WWW.COMUNICACION-CIENTIFICA.COM

móvil: +(52) 55 7460-9138 • oficina: +(52) 55 5696-6541 / e-mail: academiacomunicacioncientifica@gmail.com
Av. Insurgentes Sur 1602, piso 4, suite 400, Crédito Constructor, Benito Juárez, CP 03940, CDMX, México

D.R. © EDICIONES COMUNICACIÓN CIENTÍFICA S.A.DE C.V.



DICTAMEN

Sí, enriquece la didáctica de las ciencias y la comunicación científica al vincular la gamificación con la divulgación, destacando la importancia de que la ciencia no solo se enseñe, sino que se viva de forma lúdica y participativa.

¿CUENTA CON RIGOR ACADÉMICO Y FIABILIDAD EN LAS CONCLUSIONES?

Sí, hay rigor académico adecuado. Sustenta sus ideas en bibliografía especializada y desarrolla un marco conceptual coherente.

¿LESIONA A ALGUNA PERSONA O ENTIDAD?

No lesiona.

¿ACONSEJA SU PUBLICACIÓN? ¿POR QUÉ?

Sí, se recomienda su publicación. Aporta una innovación teórico-práctica en la enseñanza de las ciencias. Vincula didáctica y comunicación científica en un marco novedoso.

VÍCTOR BALLESTEROS, DIRECTOR ACADÉMICO

WWW.COMUNICACION-CIENTIFICA.COM

móvil: +(52) 55 7460-9138 • oficina: +(52) 55 5696-6541 / e-mail: academiacomunicacioncientifica@gmail.com
Av. Insurgentes Sur 1602, piso 4, suite 400, Crédito Constructor, Benito Juárez, CP 03940, CDMX, México

D.R. © EDICIONES COMUNICACIÓN CIENTÍFICA S.A.DE C.V.