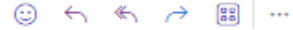




Wilmaris Hernandez Vazquez

Para: Sheila E. Velez Ocasio



Mié 28/02/2024 19:48

Proyecto de Implementación de Aprendizaje Activo a través de la Gamificación.

Introducción: El proyecto tiene como objetivo transformar la experiencia de aprendizaje en la universidad mediante la integración de la gamificación en diversos cursos. La gamificación se utilizará como una herramienta para fomentar la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades clave entre los estudiantes.

Objetivos del Proyecto:

- Fomentar la participación:** Utilizar elementos de juegos para involucrar a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, proporcionando desafíos y recompensas.
- Mejorar la retención del contenido:** Diseñar actividades y módulos gamificados que refuercen la retención del contenido mediante la aplicación práctica de conceptos académicos.
- Desarrollar habilidades colaborativas:** Integrar elementos de juego que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes, simulando entornos del mundo real.
- Incrementar la motivación:** Utilizar la gamificación para crear un ambiente educativo motivador, donde los logros y progresos se vean recompensados de manera significativa.
- Monitoreo del Progreso:** Implementar sistemas de seguimiento del progreso de los estudiantes mediante tableros de líderes, estadísticas y retroalimentación constante.

Fases de Implementación:

- Diseño de elementos gamificados:** Colaborar con expertos en gamificación y diseñadores instruccionales para crear elementos de juego específicos para cada curso.
- Integración en el plan de estudios:** Identificar puntos clave en el plan de estudios para la integración de actividades gamificadas, asegurando coherencia con los objetivos de aprendizaje.
- Desarrollo de plataforma gamificada:** Crear una plataforma digital que facilite la implementación y gestión de los elementos gamificados, incluyendo sistemas de recompensas y seguimiento de progreso.
- Capacitación docente:** Proporcionar capacitación a los profesores sobre el uso efectivo de elementos gamificados y cómo integrarlos de manera fluida en sus cursos.
- Lanzamiento y evaluación continua:** Implementar la gamificación en fases piloto, recopilando retroalimentación y ajustando la estrategia según la experiencia del estudiante y los resultados de aprendizaje.

Resultados Esperados: Se espera que la experiencia de la gamificación en las clases a distancia transforme la dinámica de aprendizaje en la universidad, mejorando la motivación de los estudiantes, fomentando la participación y desarrollando habilidades prácticas a través del juego.