Universidad Autónoma de Bucaramanga

70 años

Aprendizaje basado en retos (gamificación como reto para el aprendizaje)

Innovaciones Pedagógicas 2022

Universidad Autónoma de Bucaramanga

70 años

Aprendizaje basado en retos (gamificación como reto para el aprendizaje)

Autor

Garzón Contreras, Alex

Resumen

La innovación pedagógica esta basada en un juego de mesa, sobre unas temáticas en particular y básicamente como acerca a los estudiantes al ejercicio del diseño de un juego, con fines didácticos pero con una evaluación frente al tema de Re jugabilidad para una población particular.

Fecha de publicación

2022-03-30

Cómo citar el documento

Garzón, A. (2022). Aprendizaje basado en retos (gamificación como reto para el aprendizaje). Recuperado de: http://hdl.handle.net/20.500.12749/16640.

https://youtu.be/8iODcgqpzZU