

Propuesta innovadora para la evaluación universitaria. Transformando el aprendizaje a través de la gamificación

Ma. Florencia Gaibazzi y Valeria Tubio

El propósito es generar una **herramienta lúdica** que permita **evaluar la integridad** de los aprendizajes adquiridos por parte de los estudiantes.

Asignatura: **Gestión de las Tecnologías de la Información**

Carreras: **Lic. en Administración y Lic. en Turismo (4to. y 5to. año)**

Se propone un **proceso de gamificación** en donde se lleva adelante un juego basado en una metodología de trabajo en equipo.

El **objetivo** es generar interés por parte de los estudiantes en aprender temáticas relacionadas con la gestión de las tecnologías disruptivas y relacionarlas con la currícula del programa a partir de **experiencias inmersivas** tales como: **Debates, Charlas TEDx, Mundialito Tech, Maratón Tech Pochoclero**, puestas en práctica desde el año 2019 y la siguiente que pondremos en práctica, **Entrenando a mi IA**.

La **intención** al finalizar la gamificación es que los participantes puedan tener una perspectiva más amplia sobre los temas tecnológicos actuales y futuros para su propio desarrollo profesional, poder superar retos y desafíos, reflexionar, generar un pensamiento crítico reflexivo, como así también generar sinergia de equipo, empatía, liderazgo. Todo en un contexto de alegría, diversión, introspección y de autoaprendizaje transformacional.

Criterios de evaluación: Capacidad para: seleccionar y analizar los contenidos curriculares en un contexto lúdico, expresar en tiempo y forma la mayor cantidad de vinculaciones correctas, trabajar en equipo, expresarse oralmente y con lenguaje profesional, involucrarse lúdicamente, asimilar un nuevo método de evaluación, de escucha activa y de aprendizaje continuo.

