



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

# Guía del proyecto final - Gamificación Educativa

Experiencia gamificada alineada al currículo

## Propósito

Demostrar la transferencia de los aprendizajes mediante una propuesta aplicable a un contexto educativo real, documentada con criterios, evidencias y mecanismos de evaluación.

## Estructura requerida

- Portada e identificación del contexto
- Descripción y evidencia del problema
- Objetivos y resultados esperados
- Fundamentación metodológica
- Plan de actividades y cronograma
- Recursos y responsables
- Indicadores y fuentes de verificación
- Riesgos, ética, inclusión y sostenibilidad
- Conclusiones y anexos

## Proceso de elaboración

- Definir el problema con evidencias
- Seleccionar conceptos de los seis módulos
- Construir una primera versión
- Solicitar retroalimentación
- Ajustar y entregar la versión final

## Producto esperado

Experiencia gamificada alineada al currículo. La extensión sugerida es de 8 a 15 páginas, sin contar anexos.

## Declaración de autoría

La persona participante declara que el trabajo presentado es propio, que reconoce las fuentes utilizadas y que respeta la privacidad de las personas e instituciones mencionadas.