Juegos serios y educación virtual

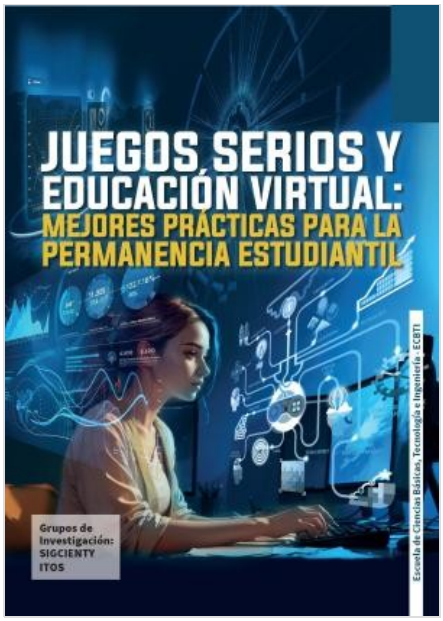
mejores prácticas para la permanencia estudiantil

Autores

Catalina Ospina Hernández, Yony Fernando Ceballos

Sinopsis

Este libro explora la intersección entre la educación y la tecnología, proponiendo una innovadora solución a un problema persistente en la educación superior virtual: la alta deserción estudiantil. Este enfoque es importante para cualquier institución educativa que aspire a mejorar la experiencia de sus estudiantes en entornos virtuales. Debido a la creciente deserción en programas con modalidad virtual, el propósito de esta obra es demostrar cómo los juegos serios pueden ser una herramienta poderosa para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados, logrando una mayor permanencia y éxito académico en cursos que tradicionalmente presentan altos índices de abandono. A través de un enfoque estructurado, se utiliza un diseño de caso-control que compara el impacto de los juegos serios con métodos tradicionales de enseñanza. Los estudiantes fueron sometidos a pruebas antes y después de la intervención, aplicando análisis estadísticos detallados para medir los resultados. Este método asegura la validez de los hallazgos y ofrece un camino claro para replicar el éxito en otros contextos educativos. Los estudiantes que utilizaron juegos serios evidenciaron un mayor interés y motivación, además de mejora en su retención y desempeño académico.



Impreso

Año de publicación: 2025

Presentación: Libro de bolsillo (Libro)

Tamaño: 24 x 17 x 1 cm

Número absoluto de páginas: 236 Páginas

ISBN13: 9786287786950

E-Book

Año de publicación: 2025

Presentación: PDF (Digital: descarga y online)

Número absoluto de páginas: 236 Páginas

ISBN13: 9786287786912

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Estos resultados destacan el potencial transformador de los juegos serios en la educación virtual, ofreciendo una solución prometedora a uno de los mayores desafíos de la educación moderna. Este libro es una llamada a la acción, mostrando cómo los juegos serios pueden revolucionar la enseñanza en entornos virtuales, ofreciendo una guía esencial para mejorar la experiencia educativa en la era digital.

CO

Sobre el autor

Catalina Ospina Hernández

YF

Yony Fernando Ceballos



Palabras clave

Aprendizaje activo; Motivación estudiantil; Innovación pedagógica; Tecnología educativa; Evaluación del aprendizaje; Educación superior en línea; Diseño instruccional; Retención académica

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen