



Importancia de Gamificación en Matemáticas en el Ciclo Diversificado
Autora y expositora: Lilia Ixchel Chitop Tzunun

1. Resumen ejecutivo

La gamificación permite que se genera una clase más motivadora, en nuestra actualidad como docentes hemos dejado de ocupar estrategias que generen motivación extrínseca en los estudiantes.

La gamificación es importante antes, durante y después de la clase, que permite mantener la atención en los estudiantes, es una técnica de aprendizaje lúdica, que permite motivar al estudiante, a través del juego, en el que se adquieren premios, mejora habilidades, mejores resultados a través del uso de reglas utilizadas en cada juego. La aplicación adecuada de esta técnica activa las conexiones neuronales que activan el aprendizaje

2. Introducción

La aplicación de la técnica de gamificación pretende, activar la motivación de aprendizaje, retroalimentar temas, generar competitividad entre los estudiantes y propiciar el autoaprendizaje en los estudiantes. Fan cubierta y Rodríguez en el 2014 señalan la importancia de la incorporar juego en el desarrollo de la clase, ya que” permite solucionar problemas de inactividad, la dispersión y la no comprensión o dificultades de aprender”. Enfatizan también en el diseño de la gamificación, debido a que de él depende el éxito o fracaso del juego, este elemento está relacionado con los criterios con los que se debe aplicar, el criterio pedagógico. Analizar la funcionalidad de, los recursos. Las características de la gamificación en matemáticas son; desafío, progreso y recompensa. Con la finalidad de mejorar la atención para lograr la obtención de conocimientos. El diseño, la creatividad, la aplicación y los recursos son elementos importantes para desarrollar de la gamificación en el área de matemáticas, en los estudiantes de ciclo diversificado, que permite generar experiencias positivas de aprendizaje.

3. Propósito y alcance

El principal objetivo de la presentación del taller es generar en los docentes y observadores la el deseo de aplicar en las clases la técnica de gamificación, que se ha dejado de implementar debido a que no creemos en su funcionalidad o no deseamos utilizarlo pensando que la clase perdería la formalidad con la que se desarrolla, pero al contrario genera confiabilidad, trabajo en equipo, motivación y autoaprendizaje en los estudiantes.



4. Método

El desarrollo del tema, se generará con técnica expositiva del tema, presentación de videos con experiencias de estudiantes de diversificado en lo que no se ha aplicado la técnica de gamificación, y con estudiantes que han tenido la oportunidad de tener un docente de matemáticas que aplique esta estrategia, finalizando con la generación de preguntas reflexivas del tema.

5. Diseños didácticos

Presentación de tres juegos, con sus objetivos y competencias, tiempos adecuados a los temas de Potencias, con el juego de Realpy, ley de signo, con el Rally Matemático.

6. Referencias

- Gómez, Luis. (2015). *Actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas*. (Tesis de grado), Universidad Rafael Landívar de Guatemala.
- Higueras, Lina. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. (Tesis Doctoral), Universidad de Granada.
- Mastachi, M. (2015). *Aprendizaje de las Operaciones básica en aritmética a través de la Resolución de Problemas*. (Tesis de Maestría en Gestión del Aprendizaje), Universidad Veracruzana, México.
- Sis, Edwin., (2017). *El juego matemático, recurso didáctico para el aprendizaje de las operaciones básicas con números enteros*. (Tesis de grado). Universidad de San Carlos de Guatemala.

7. Materiales a utilizar

Computadora.

Materiales de reciclaje