



Gamificación en el aula

La gamificación es una técnica de aprendizaje, consiste en emplear juegos en el ámbito educativo para propiciar el aprendizaje de los estudiantes de forma amena y significativa.

Las asignaturas de Matemáticas -área estigmatizada como compleja- representan un campo ideal para probar la efectividad de esta técnica.

En principio



Los docentes deben transformar y transmitir los contenidos de forma clara y atractiva a los estudiantes.

Existen numerosos estudios sobre las ventajas de utilizar juegos tradicionales como cubos mágicos, sudokus, tangram; así como juegos basados en plataformas digitales, Edmodo, Kahoot, Geogebra, Liveworksheets, entre otros, en la enseñanza de las Matemáticas

Enseñada deberás



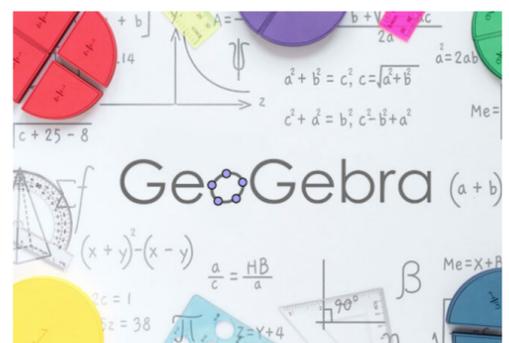
- *Establecer objetivos.
- *Seleccionar los recursos de acuerdo con el contexto del estudiantado.
- *Incorporar al programa educativo con una planeación.
- *Equilibrar los niveles de desafío (básico, intermedio y avanzado) según el nivel de aprendizaje esperado.



Más detalles sobre el tema...



- *Para que se consideren gamificación, deben tener reglas claras y recompensas motivantes.
- *La gamificación no se trata de jugar por jugar, ni enseñar a jugar; sino de jugar para enseñar y jugar para aprender.



La gamificación esta poco documentada en la Educación Media Superior



¡Ánimate a probarla y comparte hallazgos!



REFERENCIAS

Informes del tema: Carlos Benjamín Bonilla Suárez, Alicia Elvira Torres Trejo y Abraham Rocha Gallegos. CETAC 06, Guanajuato. Correo electrónico: gto.cetac006.depsisprodivedgetaycm.sems.gob.mx

Infografía: Dirección de Investigación.