

Título: Implementación de un juego digital como estrategia didáctica para el aprendizaje de la función lineal en el grado 9 de la I. E Juan de Dios Girón de la Unión Valle.

Autor: David Mauricio Morales Otálvora

Director: Oscar Checa Cerón. Ph. D.

Resumen:

Los resultados de las diferentes pruebas de estado que se han aplicado a los estudiantes de la institución educativa Juan de Dios Girón en los últimos años, han dejado en evidencia que las competencias matemáticas que estos institutos (ICFES, PISA...) evalúan se encuentran en un estado débil. Teniendo en cuenta que una buena estrategia metodológica puede dirigirnos a solucionar este problema, en esta investigación se presenta un juego digital de tipo multijugador en línea como estrategia didáctica para la enseñanza de la función lineal. Este video juego contiene un guion de actividades diseñadas con los aprendizajes relacionados en la matriz de referencia del ministerio de educación nacional con el fin de fortalecer las competencias evaluadas por el ICFES. Así mismo, se presenta una validación a partir de un diseño cuasi-experimental con 48 estudiantes entre 14 y 17 años. Esta validación se realizó de forma cuantitativa y cualitativa, en términos del rendimiento académico y la percepción del estudiante hacia el curso respectivamente. Se concluyó que efectivamente es posible fortalecer las competencias matemáticas de los estudiantes a través de la gamificación, debido a que los estudiantes del grupo experimental tuvieron en promedio un mejor rendimiento académico con respecto al grupo control.

Objetivos

Objetivo general

Implementar un juego digital como estrategia didáctica para el aprendizaje de la función lineal en el grado 9 de la I. E Juan de Dios Girón de la Unión Valle.

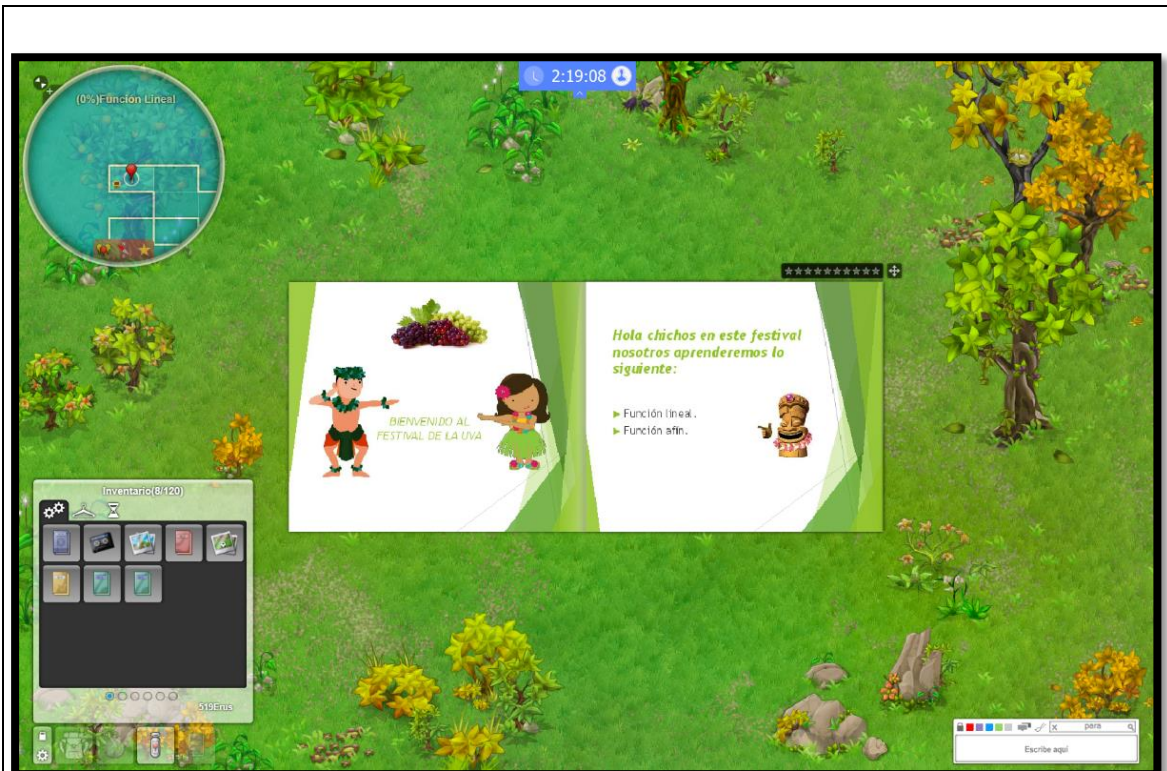
Objetivos específicos

Determinar los criterios didácticos, lúdicos y tecnológicos para el diseño de un videojuego que sustente el aprendizaje de la función lineal en forma lúdica.

Diseñar la estrategia didáctica basada en un videojuego para estudiantes de grado 9.

Implementar el videojuego para evaluar el impacto en el proceso de aprendizaje de la función lineal.

Presentación de Plataforma:



2:08:36

(100%) Concepto de Función

salus

Presione (Ctrl+S) para abandonar el acertijo.

Si la gráfica representa el crecimiento de la uva en función del tiempo, y el fruto solo crece hasta 24 milímetros. ¿En qué mes puedo comenzar a cosechar?

[Ocultar información complementaria](#)

- A. En el mes 6
- B. En el mes 8
- C. En el mes 12
- D. En el mes 4

Crecimiento en milímetros (mm)

Mes	Crecimiento (mm)
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10
6	12

Presione (Ctrl+S) para abandonar el acertijo.

Una función es una relación entre dos magnitudes de manera que a cada valor de la x le corresponde un único valor de y .

50 Erus Verdadero 50 Erus

Presiona X para patear

