

El proceso de gamificación en el aula: Las matemáticas en educación infantil



Fecha de publicación: 25 enero, 2016

Editor: GRIN Verlag

Autor: Ana Isabel Jiménez Torres, Desiré García Lázaro

Longitud de impresión: 84

Idioma: Español

PDF

Proyecto/Trabajo fin de carrera del año 2015 en el tema Matemática - Didáctica, Nota: 9, Universidad Rey Juan Carlos, Materia: 4º, Idioma: Español, Resumen: El desarrollo de las tecnologías durante los últimos años ha propiciado un gran cambio en la sociedad, que no se está viendo reflejado de igual manera en el ámbito educativo. El método tradicional de enseñanza ya no sirve para algunos alumnos llamados “nativos digitales” y el aprendizaje está descontextualizado con el momento actual. Por ello, el principal objetivo de esta investigación es conocer el uso de técnicas de juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, utilizando la gamificación como una herramienta para aumentar la motivación e implicación del alumnado, y relacionar los conocimientos adquiridos en la escuela con su

entorno social.

Para ello, se ha realizado un estudio en profundidad del proceso de gamificación y se ha diseñado una propuesta metodológica basada en la introducción de mecánicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de matemáticas en Educación Infantil. Este diseño se ha desarrollado para una clase de 20 alumnos de 5 años de edad de un colegio situado en el sur de la Comunidad de Madrid, en la localidad de Arroyomolinos (España), teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo, sus conocimientos previos, sus deseos e intereses y las herramientas de juegos más adaptadas para trabajar con ellos. El proyecto se puso en práctica como programa piloto y los resultados fueron positivos frente al uso del método tradicional de enseñanza. Aumentó la motivación del alumnado y mejoró la adquisición de la competencia lógico-matemática, siendo capaces de aplicar los conocimientos adquiridos a cualquier otro contexto.

<http://yep.pm/G9uIJaDi5/4zu4HXLHc.pdf.rar>