

# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

## IDEA PRÁCTICA



### ¿Qué logrará el estudiante?

Mejorar su cálculo y agilidad mental.



### Herramientas necesarias

1. Dispositivos móviles con app para leer códigos QR
2. Manejo de generador de QR en línea (si lo requieres, [consulta este tutorial](#) )
3. Impresora



Haz clic aquí  
para visitar el  
[tutorial de  
generador QR](#)



### ¿Qué debo tener a la mano?

1. Tarjetas con códigos QR que desplieguen texto con operaciones o pistas
2. Plano del lugar donde se realizará la actividad: el centro escolar, salón de clases, patio o un espacio amplio



## ¿Cómo aplicarlo con tus estudiantes?

### El objetivo

Que tus estudiantes apliquen su conocimiento sobre elementos químicos y operaciones matemáticas.

### El juego

- Usa una variación del clásico maratón.
- A través del lector de códigos QR, tus estudiantes irán descifrando las claves para ir al lugar indicado y encontrar la siguiente pista. Sigán así hasta llegar al final de la carrera.
- Se pueden colocar pistas falsas o códigos que manden 'Error' en lugares donde no esté contemplado que deban ir.

### La meta

- Aplicar todos sus conocimientos sobre química y matemáticas para resolver los acertijos y llegar a la última estación antes que los demás.

Considera el siguiente ejemplo para colocar la última pista:

“Meitnerio, Radio, Rutenio y Torio están en el  $((60/2)^4)/12$  del piso  $^3\sqrt{8}$ ”. Al resolverlo, irán con la Mtra. Ruth en el salón 10 del piso 2 y habrán aplicado los elementos químicos y operaciones.



## 1. Explica el juego

- Indica que deben leer los códigos QR con sus dispositivos.
- Aclara que todo lo deben hacer en equipo. Si es un grupo reducido y se cuenta con los dispositivos suficientes, puede ser un juego individual.
- Incluye pistas o desafíos adicionales para puntos extra.

## 2. Jueguen

- Coloca pistas como: “Los integrantes de esta casa necesitan del sol para vivir, consumen CO<sub>2</sub> y lo convierten en O<sub>2</sub>”. Esta pista los llevaría a la zona con más árboles o plantas de la escuela, o: “Con el símbolo del Boro y la raíz cúbica de 64, tendrán lo necesario para ir a ¼ indicado”, para señalar que vayan al salón B-4.
- Resuelve dudas acerca de la dinámica.
- Acércate a los estudiantes para observar el proceso que emplean para resolver las pistas.

## Comparte

Con tus dispositivos, captura evidencias de toda la actividad, desde la planeación hasta el juego. Comparte la experiencia con tus compañeros docentes y organicen una competencia entre varios grados y grupos de su centro escolar.

