

Taller:

Juegos Didácticos Probabilísticos

Dr. José Dionicio Zacarías Flores

FCFM-BUAP

jzacarias@fcfm.buap.mx

Resumen: La gamificación aplicada en las aulas es una metodología de aprendizaje que le permite al docente hacer parte activa al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con esta idea en mente, se pretende motivar al alumno a adquirir las competencias matemáticas tales como: el razonamiento probabilístico, el trabajo grupal colaborativo, la discusión de ideas, descubrimiento de procesos heurísticos (Corbalán, 1996, Gairín et al., 2006, Edo et al., 2008 y Hernández et al., 2010), así como capacidad cognitiva en sus tres niveles de representación: enactivo, icónico y simbólico.

Contenido.

1. Experimentos deterministas y aleatorios.
2. Espacio muestral, eventos.
3. Probabilidad frecuencial, clásica y axiomática.
4. Simulación probabilística.

Se recomienda llevar al menos 2 dados, una tableta o una laptop.