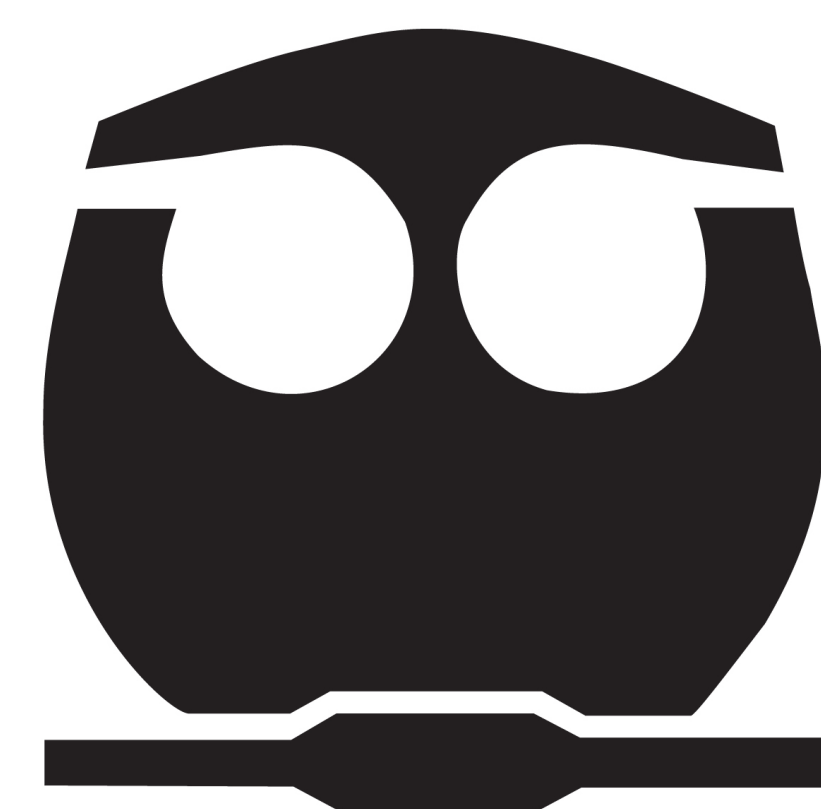




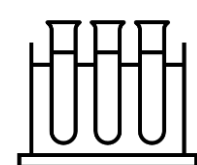
Actividades lúdicas para el aprendizaje del desarrollo y validación de métodos analíticos



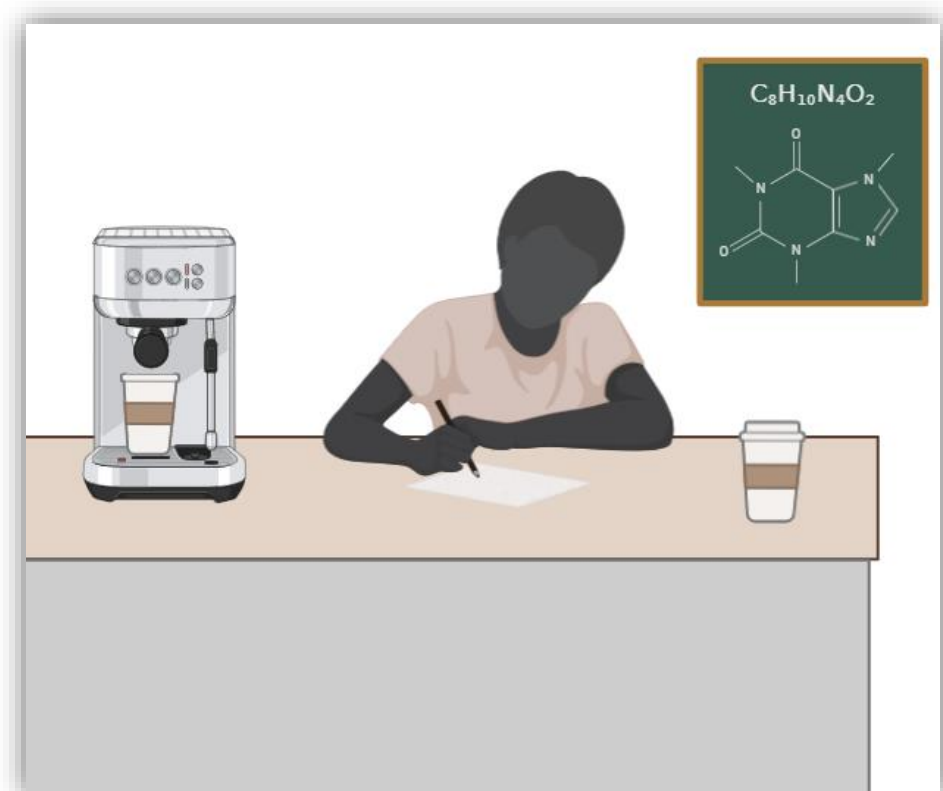
Montserrat Hernández Torres¹ y Norma Ruth López-Santiago^{1*}

¹Laboratorio de Biogeoquímica Ambiental y Depto. de Química Analítica, Facultad de Química, Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad Universitaria, Coyoacán, C.P. 04510 Cd Mex. *nruthls@quimica.unam.mx

Introducción



Durante el estudio del desarrollo y validación de métodos analíticos en la licenciatura se suele percibir como temas complejos, lo que dificulta el proceso de aprendizaje de los estudiantes.



Objetivo



Implementar actividades lúdicas en la plataforma de Genially, en donde los participantes puedan resolver problemas sobre el análisis del desarrollo y validación de métodos analíticos.

Metodología



Resultados



Se desarrollaron 5 actividades lúdicas centradas en el tema del desarrollo y validación de métodos analíticos, en la plataforma de Genially y utilizando el modelo de Canvas como estructura guía.



Figura 1. Introducción VMA

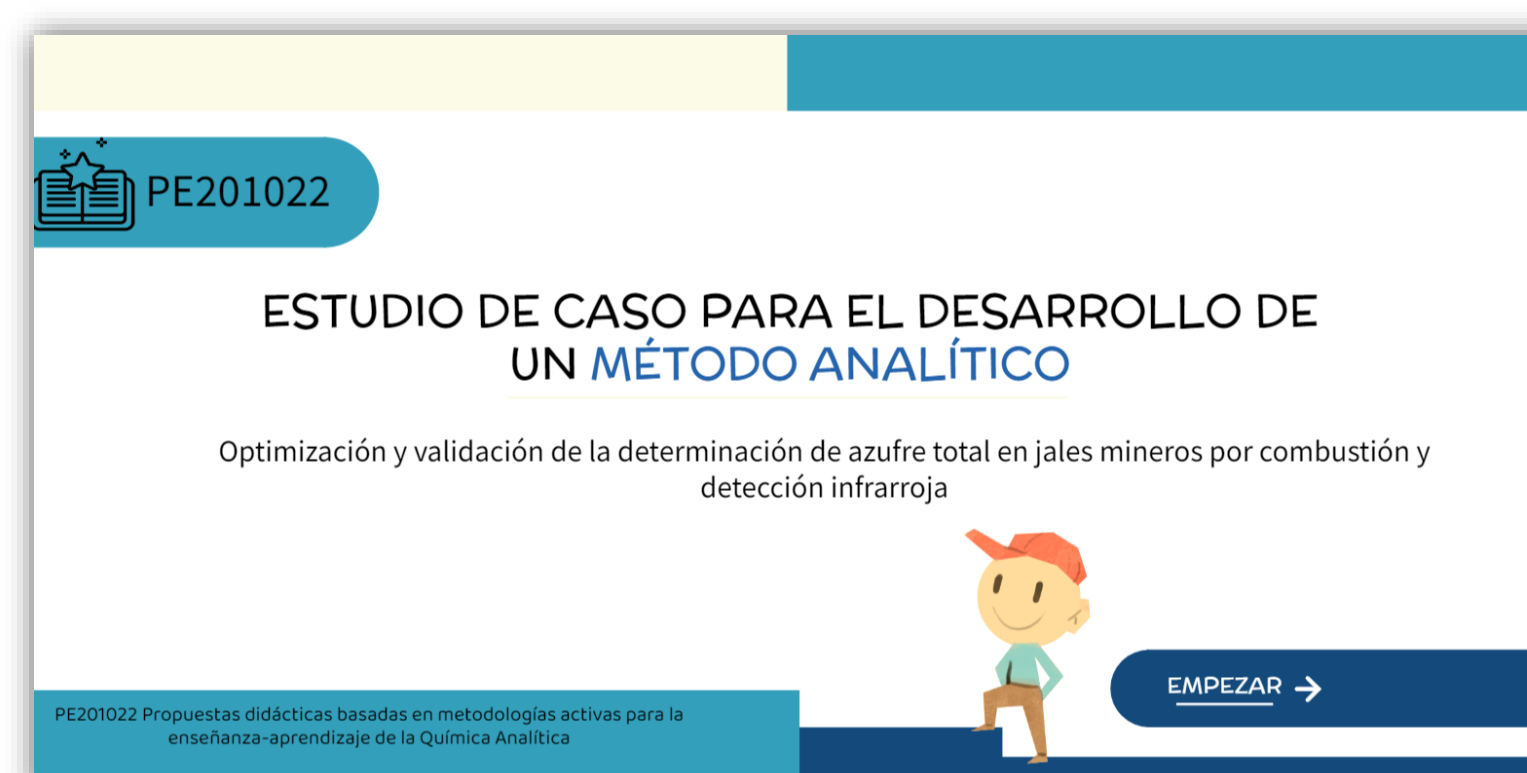


Figura 2. Estudio de caso DMA

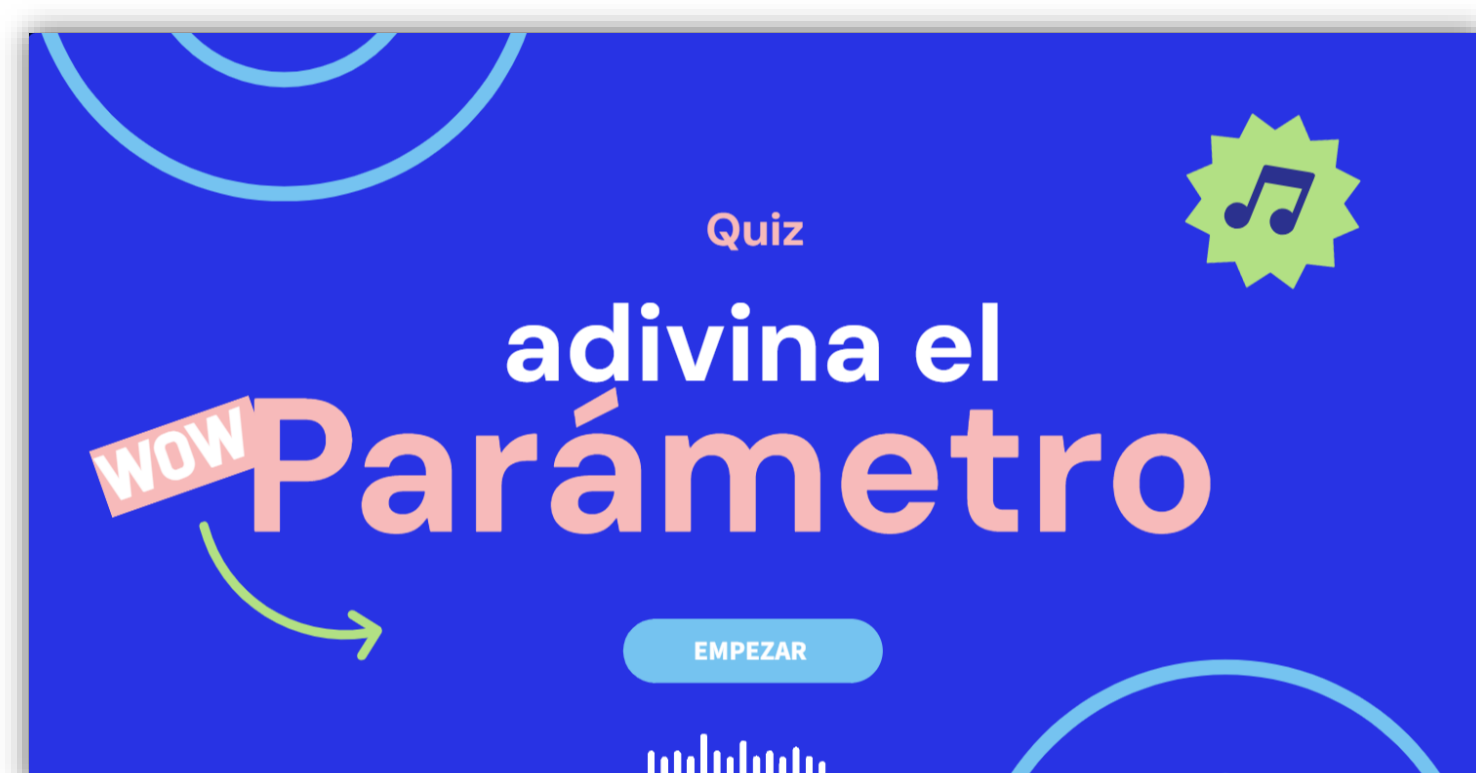


Figura 6. Adivina el parámetro



Figura 3. Estudio de caso de VMA

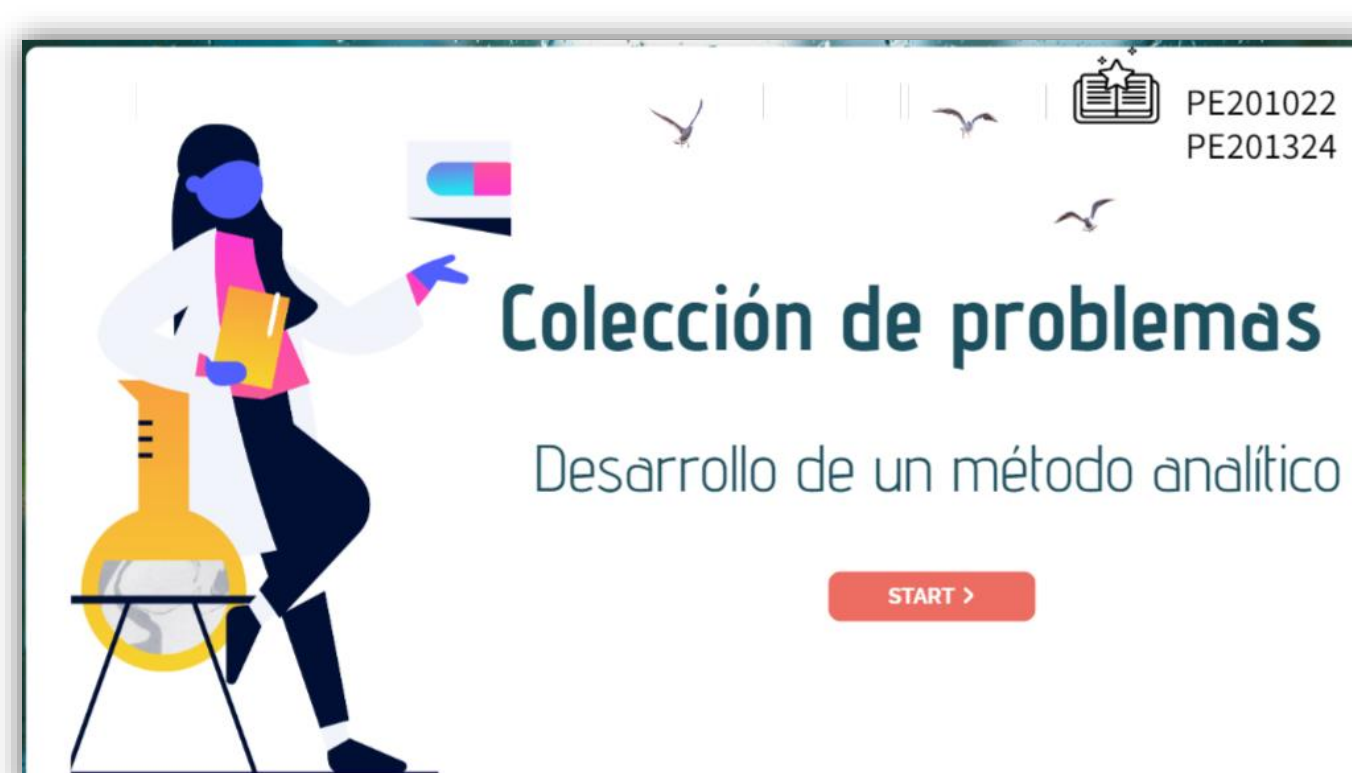


Figura 4. Colección de problemas de DMA

Conclusiones



La integración de actividades lúdicas y materiales digitales en el proceso de aprendizaje amplía las oportunidades de accesos a recursos de calidad, también respalda un cambio en la forma de enseñanza, fomentando la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Agradecimientos



A la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) de la UNAM por el apoyo otorgado a través de los proyectos PE201022 y PE201324
A la Dra. María Teresa de Jesús Rodríguez Salazar

Referencias



- [1] N. Levy, R. Mamlok-Naaman, A. Hofstein, K. Taber, Studies in Science Education, 46 (2010), 179–207.
- [2] A. Johnstone, Chemistry Education Research and Practice journal, 1(2000), 9–15.
- [3] M. Caparros. Gamificación en Educación: Guía Práctica. Obtenido de Tres Punto e-Learning: <https://www.trespuntoelearning.com/gamificacion-en-educacion-guia-practica/>, recuperado abril 2024.



2024



Colexio Oficial de Químicos de Galicia