

Juegos didácticos: una forma 'geek' de aprender

Estudiantes de estadística están aprendiendo y enseñando conceptos complejos al diseñar juegos didácticos, los cuales fueron expuestos en el Simposio de Estudiantes de la carrera

13 ABR 2018 Sociedad

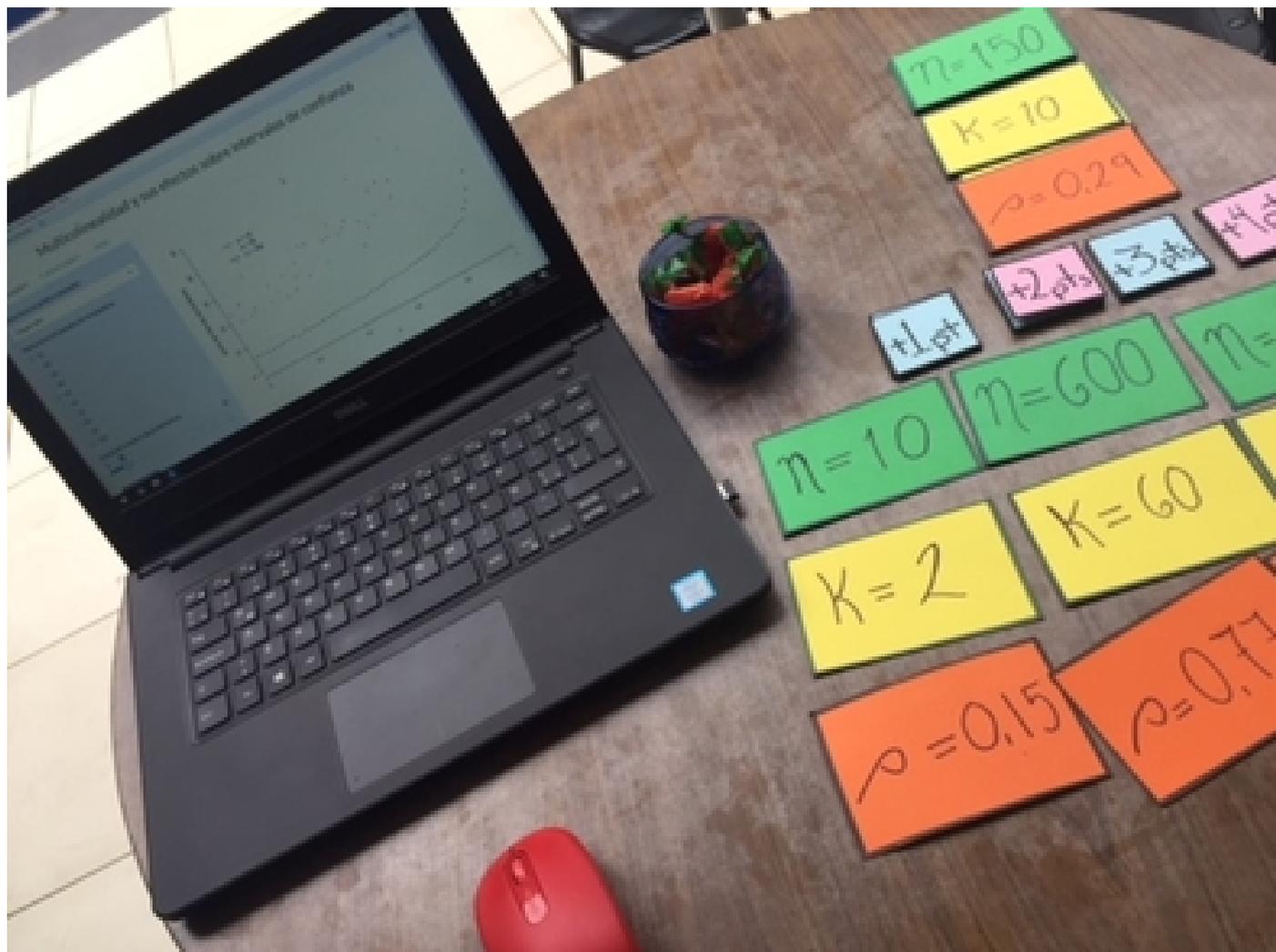


Drop the beta, una propuesta de juego didáctico elaborado por estudiantes de Estadística.

Estudiantes de tercer año de la carrera de Estadística expusieron el pasado jueves 5 de abril juegos didácticos que ellos mismos crearon como parte del curso Modelos de regresiones aplicadas, el cual cursaron el año anterior.

Los juegos se presentaron como parte del Simposio de Estudiantes de la Escuela de Estadística, organizado por la Asociación de Estudiantes y que además expuso a los miembros de la Escuela los resultados de la última Encuesta de Actualidades 2017.

[LEA TAMBIÉN: Estudiantes de Estadística presentaron resultados de la Encuesta de Actualidades 2017](#)



Juego muestra el concepto de la multicolinealidad.

Los juegos didácticos fueron la novedad este año en el Simposio, y muestran el resultado de un esfuerzo docente por hacer más interesante el aprendizaje de la materia.

El profesor Dr. Ricardo Alvarado Barrantes explicó que usan métodos alternativos de enseñanza usando simulaciones, las cuales permiten replicar el mundo real en un computador pero con variables controladas y poder generar datos sin necesidad de ir al mundo real.

Drop the beta, *Detective P*, *Vif Beefy* una aplicación demostrativa son algunos de los juegos que se desarrollaron y que además serán llevados a simposios sobre la temática en México y Canadá.



Los creadores de Detective P proponen asimilar conceptos estadísticos mientras se descubre al asesino.

Johan Fonseca y Fabián Parraes son parte de los creadores del juego Detective P, explican que el juego trata de resolver un asesinato y para lograrlo se obtienen pistas que solo se entregan cuando se haya resuelto la definición de un concepto teórico.

La propuesta de *Drop the beta* predice jugando la cantidad de horas de TV que destina una familia de clase media al aparato, el uso de Uber y el dinero que se gasta en comida. Otro grupo de estudiantes desarrolló una aplicación que muestra cómo el concepto de multicolinealidad se demuestra y comprueba.

“Aprendimos bastante y fue divertido” señalan los creadores.



[Gabriela Mayorga López](#)
Editora digital y periodista, Oficina de Divulgación e Información
gabriela.mayorgalopez@ucr.ac.cr

Etiquetas: [estadística](#), .