

## Lanzan videojuego para reforzar aprendizajes en matemáticas

Uno de los resultados positivos de la última medición de la prueba SIMCE 2023 fue el alza en matemáticas de los estudiantes de cuarto año básico, con un incremento de 9 puntos, pasando de 250 a 259 puntos. Aunque estos datos reflejan una mejora tras la pandemia, las brechas de género persisten: mientras las estudiantes alcanzaron un puntaje promedio de 253 puntos, los estudiantes llegaron a 265 puntos.

Con el objetivo de apoyar estos procesos de aprendizaje en jóvenes de cuarto básico y de segundo ciclo básico, el proyecto Explora Maule, ejecutado por la Unidad de Divulgación de la Dirección General de Vinculación con el Medio de la Universidad de Talca, desarrolló Lablox, un videojuego educativo diseñado para reforzar

los contenidos de matemáticas.

Disponible en la plataforma Roblox, Lablox permite a las y los jugadores resolver problemas matemáticos para avanzar a etapas más complejas. Este enfoque basado en la resolución de desafíos combina aprendizaje lúdico y rigor científico, complementando los procesos de enseñanza de niñas y niños.

El desarrollo de Lablox estuvo a cargo de profesionales de Explora Maule, con el respaldo de académicos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Talca y estudiantes de último año de las carreras de ingeniería. El equipo fue liderado por César Retamal, docente de la Facultad de Ingeniería, jefe de la Unidad de Divulgación y director de Explora Maule, junto a Manuel Ortiz,

profesional de Explora Maule y docente de la carrera de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual de la Universidad de Talca.

“Pensamos el juego como un aporte para el trabajo docente en una asignatura fundamental como matemáticas. Además, buscamos comunicarnos en un lenguaje lúdico, alineado con las tendencias actuales en la industria del videojuego, como es Roblox. Esperamos que Lablox contribuya a mejorar los procesos educativos de niñas y niños del Maule y de todo el país,” destacó Retamal.

### CO-CREACIÓN JUNTO A ESCOLARES

El desarrollo del videojuego Lablox incluyó un proceso de co-creación con estudiantes y docentes de la Región del Mau-

- **Iniciativa liderada por el proyecto Explora Maule -ejecutado por la Universidad de Talca-, permite a jugadores resolver problemas matemáticos que combinan el aprendizaje lúdico con el rigor científico.**

le, quienes aportaron ideas y retroalimentación clave para su diseño. Niñas y niños de cuarto a sexto básico del Colegio Integrado San Pío X de Talca participaron activamente en las pruebas iniciales, convirtiéndose en los primeros en experimentar este innovador recurso educativo.

“Lablox me pareció súper entretenido, y siento que es muy buen-

o para aprender matemáticas. Lo que más me gustó fueron los laberintos donde encontramos las preguntas y desafíos. Es bueno aprender matemáticas con videojuegos, ya que ayuda a resolver rápido los problemas,” comentó Agustina Vizcaya, estudiante de sexto básico del Colegio Integrado San Pío X de Talca.

Por su parte, el pro-

fesor de matemáticas del mismo colegio, Rodrigo Bastías, destacó que “el juego es bastante interesante, ya que Roblox está de moda. Que tenga un lenguaje familiar para los estudiantes y que incorpore contenidos matemáticos, acerca el conocimiento y les permite reforzar lo aprendido durante el año.”

El videojuego Lablox incluye capacitaciones para docentes y una guía didáctica diseñada para facilitar su uso en el aula. Además, contempla un seguimiento de la implementación por parte de los profesores, ofreciendo datos útiles para mejorar su práctica pedagógica con las y los estudiantes.

