

## La historieta en la educación matemática: Una herramienta para enseñar y aprender

Yadira Lizette Villarreal Calderón<sup>a</sup>, Jorge Armando Rada Olivero<sup>b</sup>, Martha Iris Rivera López<sup>c</sup>

05142260@uagro.mx, 21254637@uagro.mx, irivera@uagro.mx  
*Universidad Autónoma de Guerrero<sup>a,b,c</sup>*

**Palabras clave:** Historieta matemática, Recurso didáctico, Matemáticas, Enseñanza, Aprendizaje.

**Resumen:** Este taller tiene como propósito introducir a los participantes en el uso de Mathoons como recurso didáctico, para lograr un aprendizaje significativo que aumente la motivación de los alumnos, fomente ambientes de reflexión, estimule el pensamiento crítico y reflexivo, llevando a la comprensión de los conceptos matemáticos. Se entiende por Mathoons a las historietas matemáticas que están formadas por secuencias de viñetas que integran imágenes y texto, contribuyendo al relato de una historia, situando conceptos matemáticos contextual y culturalmente relevantes para los estudiantes (Chu y Toh, 2020). Siguiendo los principios de la Matemática Realista (Çilingir, 2024), en el taller se guiará a los participantes en el diseño y creación de sus propias historietas, asegurando que estas se construyan en torno a contextos significativos y alineados con los principios educativos actuales. El taller se desarrollará desde una perspectiva teórico-práctica, con un enfoque participativo que permitirá a los asistentes construir conocimientos de manera colaborativa y se organizará en tres momentos principales:

- Momento I. Estructura y lineamientos de las Mathoons: Se iniciará con una presentación de los elementos narrativos fundamentales de una historieta matemática, para posteriormente abordar los lineamientos PATH-CoHANa (*Problem-Solving, Authenticity, Text, Humour - Colours, History, Assessments, Naming*) (Cher y Toh, 2022) para su diseño, enfatizando cómo estos pueden integrarse pedagógicamente para crear recursos útiles en el aula.
- Momento II. Análisis y discusión sobre el uso didáctico de las historietas: En esta fase, se analizarán ejemplos de historietas matemáticas ya elaboradas, valorando su

estructura y pertinencia didáctica. Luego, se abrirá un espacio de discusión colectiva sobre su potencial educativo, con base en la literatura especializada.

- Momento III. Con el acompañamiento de los coordinadores, como producto del taller los participantes crearán una Mathoon que incorpore problemas reales alineados con los principios de la Matemática Realista. De esta manera, podrán llevarse este recurso para implementarlo en su aula.

### **Referencias bibliográficas**

- Chu, Y. L. L., y Toh, T. L. (2020). A framework for designing mathematics instruction using comics at the primary school level. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 5(3), 218-230.
- Çilingir, E. (2024). Exploring measurement estimation strategies through concept cartoons designed with Realistic Mathematics Education. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1-10. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03067-5>
- Cher, Z. J. y Toh, T. L. (2022). A framework for designing comics-based mathematics instructional materials. *Learning Science and Mathematics* 17, 49-64.