Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

El juego como estrategia para reforzar conocimien

Toledo Minutti, María Luisa

2018-03

http://hdl.handle.net/20.500.11777/3824

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

El juego como estrategia para reforzar conocimientos

M. L. Toledo Minutti [1]

[1] *Preparatoria Ibero Puebla*
Academia de Matemáticas e informática
marialuisa.toledo@iberopuebla.mx

***Resumen*— A pesar de que las matemáticas son necesarias en todos los ámbitos de la vida, existe un alto índice de frustración entre los alumnos en dicha disciplina. Muchos estudiantes generan actitudes negativas hacia la materia, manifestando a veces aversión y rechazo debido al bajo rendimiento que han obtenido a lo largo de su educación básica. Por otra parte, el juego es un recurso educativo no solamente en la infancia, los adolescentes se sienten profundamente atraídos y motivados con él, por lo que el objetivo de este proyecto es reforzar conocimientos en el curso de matemáticas a través del juego.**

Palabras clave*— *Reforzar, retroalimentar, evaluar, argumentar.

I. Introducción

La mayoría de los alumnos de la preparatoria perciben a las matemáticas como algo complicado, imposible, frustrante, no relacionadas con su realidad, llenas de reglas, fórmulas y procedimientos. Los aspectos mencionados nos llevan a reflexionar en que es necesario incluir métodos de enseñanza como los juegos, cargados de intencionalidad educativa, para transmitir en los alumnos el interés y el entusiasmo necesarios que nos permitan que el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas sea una experiencia feliz.

El juego es una actividad mental y social que favorece el desarrollo del estudiante de forma integral, permite la participación activa de cada integrante, y la interacción entre pares. El alumno aprende a prestar atención en lo que está haciendo y con la incorporación a un grupo, se desarrolla la comunicación, se facilita la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo.

Para esto, el profesor debe facilitar las mejores condiciones posibles para el juego. El aula se debe estructurar en espacios que posibiliten que sea espontáneo y libre, en pequeños grupos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. El juego debe ser el "pretexto" para poder reforzar conocimientos por lo que debe ser seleccionado cuidadosamente.

Cada alumno debe desarrollar las habilidades y enriquecerse con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por lo que el maestro debe ser un observador hábil y conducir el juego, descubrir las actitudes y capacidades de los alumnos. Permitir que descubran sus propios límites y reforzando aquellos contenidos que aún no se han comprendido completamente con el apoyo de sus pares.

II. Desarrollo del Artículo

En el semestre de Otoño de 2016 los alumnos de matemáticas III, por equipos de 5 alumnos, hicieron un juego de mesa, diseñaron la caja para guardar su juego, elaboraron un instructivo, un tablero y tarjetas, las cuales contenían preguntas teóricas y prácticas de los temas de circunferencia, parábola y elipse.

En su clase de informática diseñaron las imágenes usadas en la caja, en el tablero y en sus tarjetas, éstas fueron diseños originales de los estudiantes con el apoyo de su profesor de dicha materia.

El día de la presentación se colocaron las mesas formando hexágonos y los alumnos usaron sus diferentes juegos. Los temas ya se habían visto en su totalidad para ese día, por lo que el maestro únicamente tuvo el papel de observador. Los estudiantes participaron uno a la vez por turnos mientras los demás integrantes del equipo esperaban la respuesta de su compañero. La dinámica duró aproximadamente 80 minutos, hasta que en todas las mesas se tuvo un ganador. Cada

alumno trabajaba en forma individual durante su turno y no recibía apoyo. En el momento en que el alumno daba su respuesta el grupo la evaluaba y siempre recibía retroalimentación en caso de no ser correcta. Los estudiantes intercambiaban información y argumentaban en caso de discrepancia respecto a la respuesta de su compañero. Solamente en los casos en los que no llegaban a un consenso pedían el apoyo del profesor para aclarar las dudas. Todos participaban activamente y con entusiasmo. En ningún caso tuvieron problemas con las reglas del juego, cabe recordar que fueron establecidas por los miembros del equipo.

III. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Al incluir el juego como una estrategia para reforzar conocimientos, los alumnos desarrollan disposición a escuchar, tolerancia, respeto y orden debido a que por su nivel de madurez están conscientes de que estas actitudes son parte fundamental para el desarrollo armónico de la actividad.

Durante el juego trabajan de manera individual, en un primer momento, permitiendo el desarrollo de sus propias habilidades, sin embargo, esto no se queda ahí puesto que al exponer su respuesta reciben el beneficio de aprender a través de la colaboración de sus compañeros quienes se encargan de coevaluar el desempeño individual. Por lo que cada miembro del equipo aporta su conocimiento y experiencia personal para el enriquecimiento del grupo, desarrollando también habilidades grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de analizar la veracidad de las respuestas.

Además de que los estudiantes pueden tener más éxito para hacer comprender conceptos a sus compañeros que el propio profesor debido a que pueden explicarse entre ellos en su propio lenguaje. De esta manera, sin darse cuenta, cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como el del resto del grupo.

Adicionalmente, en este caso, al crear su propio juego se estimula su creatividad y la satisfacción de poder usar un producto generado por ellos mismos.

Finalmente, el juego permite que el alumno experimente gozo, placer o alegría para que el proceso de aprendizaje de las matemáticas sea una grata experiencia.

IV. AGRADECIMIENTOS

Al profesor Mario Arturo Rosas Figueroa por el apoyo que les brindó a los alumnos de cuarto semestre para el diseño de imágenes usadas en la caja, en el tablero y en las tarjetas.
A los alumnos de 3er. semestre de otoño de 2016 por su esfuerzo y dedicación en la realización de sus diferentes juegos.

V. REFERENCIAS

[1] "El juego como herramienta de aprendizaje". (2009). Recuperado de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf.

[2] Aller García, Carlos (1991): Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos. Ed. Marfil, Alcoy.

[3] "La importancia del juego en el proceso educativo". (2007). Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=10&id_articulo=1388

[4] "El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas". Recuperado de: http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12.Juego.pdf.