

El parqués como estrategia para la enseñanza-aprendizaje de números enteros en grado séptimo

DIEGO ALFREDO GARZÓN LENNIS

diegogarzon12@hotmail.es
Universidad de Cundinamarca (Estudiante)

NOÉ JIMÉNEZ RODRÍGUEZ

noejimenezr@gmail.com
Universidad de Cundinamarca (Profesor)

Resumen. El parqués es uno de los juegos de mesa más populares en Colombia, de muy poca complejidad y, un juego para casi todas las edades, mientras que por el contrario las matemáticas son una ciencia abstracta en la cual hay grandes dificultades a la hora de su aprendizaje. Por esta razón se decide unir el juego y la ciencia visto desde hace mucho como la forma más práctica para la enseñanza-aprendizaje, con el fin de que los estudiantes quieran las matemáticas y la vean de forma divertida y sencilla. Además para que logren entender que las matemáticas y el juego van de la mano, ver un poco de ciencia en el juego y un poco de juego en la ciencia.

Palabras clave: Parqués, juegos de mesa, matemáticas, enseñanza – aprendizaje, ciencia.

1. Contextualización

La Unidad Educativa Técnica Municipal Ciudad Eben-Ezer localizada en el municipio de Fusagasugá departamento de Cundinamarca es una institución de carácter oficial que presta sus servicios desde grado preescolar hasta la media técnica, distribuido en diferentes sedes, tres de las cuales prestan sus servicios para primaria, y la cuarta, su sede principal para secundaria y media vocacional. Esta última presta sus servicios hace más de 10 años, es decir es una institución nueva en relación a las demás que se encuentran en dicho municipio. La institución se fundó un año más tarde que el barrio que lleva por nombre ciudad Eben-Ezer el cual fue un proyecto de intereses social que se gestó bajo la administración del alcalde William García Fallad (2001-2004) que incluía el colegio para secundaria y media, el detalle está en que a la administración no le alcanzó su periodo para finalizar las obras de la sede y así la institución no pudo comenzar a prestar sus servicios

educativos, esto llevo a que los residentes del barrio que, entre otras cosas eran en su gran mayoría familias de bajos recursos, exigieran el funcionamiento del colegio puesto que no había ruta de transporte y las otras instituciones se encontraban muy retiradas, el resultado; que la alcaldía municipal tomara una decisión un poco acelerada pero recursiva de arrancar el colegio en una de las sedes de primaria, la cual no estaba adaptada para la demanda de estudiantes, no habían docentes ni materiales de trabajo, es decir, el colegio arranco en precarias condiciones, lo que conlleva a que fuera una institución de baja calidad educativa. Hoy en día sigue siendo un colegio joven con muchas necesidades pero maduro y con gran actitud, el cual está abierto al cambio y a mejorar a cualquier “costo” su calidad educativa porque el pensamiento de ellos es graduar estudiantes con altas competencias pero a su vez estudiantes que sean personas y ciudadanos competentes matemáticamente.

2. Referentes teórico-prácticos

Con el proyecto se busca el **aprendizaje significativo** en los estudiantes que, según el teórico norteamericano David Ausubel, es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

3. Descripción general de la experiencia de aula

Mediante el juego del parqués se explicó cómo hacer operaciones básicas con números enteros de manera mucho más fácil, rápida y divertida de lo que se haría normalmente en un aula de clase, “papel, lápiz y tablero”, con algo muy fácil de comprender para todos los estudiantes colombianos; lanzando dados, es decir tomando algo común y familiar de los estudiante y mostrarle un nuevo camino el cual podrá asociar para solucionar lo que anteriormente les costaba trabajo. También llevarlos a comprender el lenguaje matemático con elementos de uso cotidiano, para que logren asociar la matemática y su uso en la vida diaria, es decir que interactúe y construya por sí mismo una forma práctica para resolver un concepto que en matemáticas lo ven de manera teórica. En si lo que se busca es que el estudiante vea que, lo que para las familias es simplemente un juego para él sea más que eso, sea un componente que le ayude a resolver “problemas abstractos” que no logra comprender en un ambiente matemático.

Las operaciones que más se trabajaron fueron la suma, resta, multiplicación y división en las cuales hay muchas deficiencias incluso en curso más avanzados que el mismo séptimo.

4. ¿Cómo se trabajó con los jóvenes?

La intervención se inició con una de prueba o diagnóstico de observación para determinar qué tan desarrollado tienen los estudiantes el pensamiento lógico-matemático; dentro de la actividad se observó un alto grado de interés y atención por parte de los estudiantes ya que estaban conociendo cosas nuevas o más bien estaban aplicando unos pocos conocimientos anteriores para desarrollar dicha lógica y así conseguir lo que nuestro proyecto busca.

Con el fin de hacer una introducción a las operaciones con números enteros a los estudiantes de grado séptimo y hacer un esboce de los conocimientos previos y las debilidades que podrían tener, junto con el profesor titular del área de matemáticas se les pidió a los estudiantes en grupos aleatorios traer una variante del parques con el cual creerían que podrían aprender más fácil las operaciones con números enteros, no había restricción de materiales ni de ideas, lo que entusiasmó a los estudiantes.

Para garantizar una mayor recepción de los conocimientos en los estudiantes, a todos los grupos se les presto el mayor apoyo y acompañamiento posible de parte de los organizadores de la actividad y en la explicación de una forma estándar de aprender con los colores de los dados los números negativos y positivos y luego lanzarlos para observar que operación debían aplicar con un tercer dado antes de hacer cualquier movimiento con las fichas.

Aquí pudimos observar la gran capacidad receptora de los estudiantes y la poca motivación que tenían a la hora de recibir esa misma clase de forma común, además de las dificultades que tuvieron al comienzo a la hora de aplicar las operaciones puesto que es un tema que en esa edad es difícil comprenderlo.



Después de la primera sesión pude sacar algunas conclusiones entre tantas está, en que todos los estudiantes tienen alguna dificultad a la hora de aplicar algunas operaciones, que por el afán de seguir un programa curricular los docentes no profundizan y

fortalecen en este tema tan importante, y el grado de complejidad a la hora de aprender, que representa este tema, influye en los bajos resultados de las pruebas que les realizan a los estudiantes en matemáticas. La propuesta la acogieron de tal manera que Los estudiantes comenzaron a solicitar a los docentes más clases de este tipo porque sentían que era una manera sencilla de aprender, además que sentían que estaban cumpliendo con los objetivos propuestos y que era más fácil de percibir y captar la solución de ciertos problemas cuando podían asociarlos con algo muy fácil, es decir no solo se consolidó como un proyecto si no como parte de muchas de las clases para los docentes de matemáticas en la institución educativa, que también sintieron que el aprendizaje podía ser más significativo si se realizaban varias sesiones y no solo en grados séptimos, si no en otros grados donde el profesor trabajaba de forma implícita en el aprendizaje de otros conocimientos como la geometría y la estadística, por esta razón, siento que el trabajo que comenzó inicialmente en grado séptimo se puede desarrollar en otros contextos de ahí el nombre alternativo como propuesta incluyente.

5. Logros y dificultades evidenciadas

Los logros son más evidentes que las dificultades ya que se lograron los objetivos propuestos, en donde el estudiante aprendió temas a los cuales no les encontraba lógica y los desarrollaba por intuición o repetición. Los estudiantes sintieron que este tipo de actividades son realmente una manera de enseñanza, sienten que los juegos de mesa son una herramienta muy práctica y lúdica a la hora de enseñar matemáticas y se sienten libres, sin complejos y sin presión, fue muy notorio percibir lo que se buscaba, el estudiante implícitamente resuelve problemas con la ayuda de herramientas matemáticas que son fáciles de comprender y aplicar y que están en la mayoría de los entornos familiares.

También hay que tener en cuenta que los estudiantes participantes son jóvenes con edades disyuntas entonces quizás una de las dificultades fue esta, puesto que los jóvenes de más edad son estudiantes repitentes; quieren ser los sobresalientes y dominar las actividades, lo cual no fue posible en ciertas ocasiones porque los estudiantes con edades inferiores se sentían con la capacidad de ser líderes y tomar las iniciativas en las actividades lo cual generaba un grado mínimo de intolerancia e irrespeto en las primeras sesiones, además los bajos recursos económicos de algunos estudiantes fue una dificultad en muchísima menor medida, pero esto es normal dentro del marco de la enseñanza puesto que la idea es enseñarles a ser tolerantes, disciplinados responsables, al trabajo en equipo y a fortalecer lazos de compañerismo que es un objetivo más de la actividad, pero todo esto se pudo superar con la buena actitud y responsabilidad que tomaron los estudiantes a la hora de desarrollar las actividades propuestas.



Uno de los factores que pueden acrecentar este interés de los jóvenes a desarrollar el pensamiento lógico-matemático es el uso de actividades lúdicas, pues La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta

perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

6. Reflexión final

El desarrollo de esta actividad estaba enmarcada a lograr la atracción de los estudiantes hacia las matemáticas, a hacerles entender que las matemáticas no son una ciencia compleja si no que por el contrario es una herramienta la cual podemos aplicar en cualquier entorno, sin importar la edad, la raza, el sexo, estrato social ni mucho menos los conocimientos que cada uno tenga, todos tenemos algo nuevo que aportar a la hora de aprender; esto es muy bueno porque los estudiantes y maestros comprenden que los conocimientos no solo los tiene el maestro si no que, el alumno tiene algo que compartir y mostrar, esto llena de motivación las clases y hace que los estudiantes encuentren el equilibrio entre las matemáticas y su comprensión y genera en el maestro una aptitud más amena y constructiva, es decir, abierta al cambio en pro del mejoramiento de cada uno de sus estudiantes.

Por lo tanto podemos concluir que la metodología lúdica con juegos de mesa como el parchís sí funciona en la solución de operaciones básicas de números enteros, y a su vez actúa en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los estudiantes de la institución educativa Eben-Ezer.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.
- Jiménez C. (2010). *La lúdica un universo de posibilidades*. Recuperado de <http://www.ludicacolombia.com/>.