

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

Garzón Lennis, Diego Alfredo

diegogarzon12@hotmail.es

Universidad de Cundinamarca, (Colombia)

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 en su enseñanza. Por esta razón hemos decidido unir el juego y la ciencia con el fin de que los estudiantes aprecien las matemáticas y las vean de forma divertida y sencilla. Además que logren entender que las matemáticas y el juego van de la mano; que vean 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. Introducción

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 cuatro diferentes sedes en las cuales prestan sus servicios para primaria, secundaria y media vocacional. Esta última presta sus servicios no 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 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, exigir el funcionamiento del colegio puesto que no había ruta de transporte y las otras instituciones se encontraban muy retiradas. La presión obligó a la alcaldía municipal a tomar la decisión un poco acelerada de iniciar actividades en una de las sedes de primaria, la cual no estaba adaptada para la demanda de los estudiantes, no contaba con docentes ni materiales de trabajo, lo que conllevo 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.

Por todas estas razones decidimos aplicar allí este proyecto, porque la institución tiene factores importantes como lo son la búsqueda de la excelencia en el área de matemáticas, el sentido de pertenencia de los docentes que laborar en esta institución, entre otros.

2. Referente conceptual

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 de la experiencia

Mediante el juego del parqué se explicó de qué forma 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 teórico. Se busca es que el estudiante vea que, lo que para las familias es simplemente un juego, para él sea más que eso, es un componente que le ayuda a resolver “problemas abstractos” que no logra comprender en un ambiente matemático.

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

4. Reflexiones

El desarrollo de esta actividad pretendía 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 son una herramienta que podemos aplicar en cualquier entorno, además que no importa 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 hace que el maestro realmente tome 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 parques funcionan como solución de operaciones básicas de números enteros, y a su vez actúa en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa Eben-Ezer, cabe resaltar que todo esto se consiguió con el espíritu y empeño que se le puso a este proyecto lo que facilito mucho más las cosas y el desarrollo total del mismo.

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/>.