

Crear un Banco de Juegos que favorezcan el aprendizaje de las matemáticas

Antonio Escapa

¿Por qué?: Basándonos en el proceso del aprendizaje de las matemáticas, la metodología ha de ser "inductiva"; es decir, ha de partir de la realidad para llegar a la abstracción.

Nuestra misión como profesores es facilitar a los alumnos la construcción de Esquemas de Conocimiento y hacer que evolucionen favorablemente.

En la fase Manipulativa, el primer paso es la motivación y el juego es una de sus formas.

La creatividad indica el grado más elevado del aprendizaje.

El acercamiento a los contenidos matemáticos debe apoyarse siempre en actividades prácticas y en la Manipulación de Objetos Concretos para seguir avanzando hacia formas figurativas y simbólicas que faciliten la Abstracción.

¿Quién es?: Profesores de un centro, trabajando individualmente, en grupos, por ciclos, etapa o departamentos.

¿Cómo?: Con reuniones de trabajo. En principio, podría ser suficiente una sesión de dos horas de duración, mensualmente.

Aplicación: El profesor o grupo de profesores estudiará la idoneidad de aplicación en sus respectivas aulas.

Evaluación: Una vez aplicados los juegos creados, los profesores comentarán los resultados y analizarán las posibles variables que se puedan introducir.

* Juego 1: "Tablero de Cálculo Mental"

Material: Un tablero con números del 1 al 10 (Se puede reducir o aumentar); tres dados con números del 1 al 6; fichas bicolores.

Desarrollo: Se puede jugar individualmente, por parejas o en grupo. Uno de los jugadores tira los tres dados; con los números que han salido, el jugador realiza todas las operaciones que se le ocurran.; los resultados de las operaciones, se constatan en el tablero colocando una ficha del color que corresponda al jugador que la hizo, en el número correspondiente al resultado; después, juega los dados el siguiente y actúa de igual forma; el juego continúa hasta llegar a completar el tablero; si no se completase todo el tablero, ganará el que colocó más fichas; se puntúa también la variable "tiempo".

Este juego ha sido experimentado con alumnos de 5º de EGB siendo muy bien aceptado por los alumnos y lográndose una mayor agilidad en el cálculo.

* Juego 2: "Construcción de figuras geométricas"

Material: Varias pajitas de beber refrescos; escobillas para limpiar pipas de fumador; tijeras, regla, rotulador, papel, etc.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Desarrollo: Un equipo (4, 5, 6 alumnos). Un alumno se encarga de distribuir el material. Otro propone construir una figura determinada. Otro u otros proponen que tenga unas determinadas medidas; así se siguen proponiendo y construyendo figuras mientras dure el periodo asignado que puede variar entre una o dos horas; una variable es que el profesor les indique las figuras que pueden construir y sus medidas.

—Este juego ha sido realizado por alumnos de 5º de EGB con una valoración positiva por parte de los alumnos y del profesor.

Colegio Sagrado Corazón de Jesús, León