

Juegos didácticos interactivos como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de matemáticas en 4.º de logística del Politécnico Pedro Francisco Bonó, periodo (2020-2022)

Interactive teaching games as a strategy for the teaching and learning of mathematics in the 4th year of logistics at the Pedro Francisco Bonó Polytechnic, period (2020-2022)

 **Zorrilla Hernández, Benny Javier**
Universidad Adventista Dominicana
(UNAD) / INAFOCAM

 **Rosario Mena, Dinalis Virginia**
Universidad Adventista Dominicana
(UNAD) / INAFOCAM

RESUMEN

En investigación orientada a una temática de carácter didáctico tiene como poner en práctica la estrategia de juegos didácticos interactivos en el curso de 4to de logística del politécnico Pedro Francisco Bonó. La metodología que estaremos utilizando es la de investigación-acción, que busca aplicar ciclos de intervención para la mejora de la práctica en el contexto áulico a través del modelo de kemmis. Alcanza una población de 44 estudiantes con edades que oscilan entre 15 y 18 años. Los datos se recogieron mediante diarios reflexivos, notas de campo, videos, fotos, entre otras herramientas de recolección de datos, a través de estas herramientas se determinó que los estudiantes mostraban: indisciplina, falta de interés por la asignatura, irresponsabilidad con sus tareas. Los juegos didácticos han mejorado de una manera significativa el aprendizaje de las matemáticas en el curso de 5.º de logística del politécnico Pedro Francisco Bonó, en el primer ciclo de intervención se lograron en un 80% los objetivos de nuestra investigación acción, ya al aplicar un segundo ciclo los objetivos fueron alcanzados en un 96 %, logrando que a través de los juegos didácticos los estudiantes se motivaran más en la clase, la participación era más fluida, mejoró la responsabilidad con las asignaciones en un 90 %. Concluimos que implementar los juegos didácticos como estrategia resultó muy efectivo para resolver las problemáticas encontradas.

PALABRAS CLAVE

Juegos didácticos, estrategia de enseñanza, enseñanza de matemáticas, investigación-acción, estrategia lúdica.

ABSTRACT

In the area of mathematics, the students of the Pedro Francisco Bonó polytechnic presented the following problems: lack of interest in the subject, lack of concentration in the classes, they did not turn in their assignments and did not connect to the classes. The objective of this research is to put into practice the strategy of interactive didactic games in the 5th logistics course of the Pedro Francisco Bonó polytechnic. The methodology that we will be using is action-research, which seeks to apply intervention cycles to improve practice in the classroom context through the Kemmis model. With a population of 44 students aged between 15 and 18 years. The data was collected through reflective diaries, field notes, videos, photos, among other data collection tools, through these tools it was determined that the students showed: indiscipline, lack of interest in the subject, irresponsibility with their tasks. The didactic games have significantly improved the learning of mathematics in the 5th logistics course at the Pedro Francisco Bonó polytechnic school. In the first cycle of intervention, the objectives of our action research were achieved by 80%, by applying a In the second cycle, the objectives were achieved by 96%, achieving that through the didactic games the students were more motivated in the class, the participation was more fluid, and the responsibility with the assignments improved by 90%. We conclude that implementing didactic games as a strategy was very effective in solving the problems encountered.

KEYWORDS

Didactic games, teaching strategy, mathematics teaching, action-research, playful strategy.

1. Introducción

Mediante las observaciones realizadas en las visitas al centro educativo Pedro Francisco Bonó, nos dimos cuenta de las problemáticas que existían en uno de sus cursos, el 4.º de logística: como la indisciplina, la irresponsabilidad y la falta de interés.

Por lo que luego de las observaciones y las investigaciones acudimos a la implementación de la estrategia de los juegos didácticos interactivos, ya que consideramos que era la más efectiva para combatir la problemática en dicho curso.

Autores como Aristizábal et al. (2016) dan respaldo a esta investigación, aportando que el juego funciona como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.

Otros autores como Delgado (2011), dice que el juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, la memoria, la comprensión y los conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento.

Objetivo general:

Poner en práctica la estrategia de juegos didácticos interactivos en el curso de 4to de logística del politécnico Pedro Francisco Bonó.

Objetivos Específicos:

1. Seleccionar los juegos didácticos interactivos adecuados para la enseñanza de los temas de matemáticas impartidos.
2. Aplicar los juegos con los estudiantes de 4.º de logística.
3. Evaluar el cambio que provoquen los juegos didácticos en los estudiantes y su aprendizaje.

Justificación:

Esta investigación surge con el propósito de encontrar solución a las problemáticas que tiene el politécnico Pedro Francisco Bonó, principalmente en el área de matemáticas del curso de 4.º de logística, para así por vía de la investigación acción podamos buscar una estrategia que al implementarla en el centro elegido conlleve a una mejora significativa.

Tomando en cuenta también que debido a la situación que estamos pasando como país algunos estudiantes no tienen los recursos necesarios para poder cumplir con sus labores, ya que sus padres son de escasos recursos y algunos no se encuentran trabajando y se les hace difícil pagar un plan de internet, y también que algunos

estudiantes se encuentran deprimidos y desmotivados por alguna situación personal, por eso decidimos implementar una estrategia que motive más a los estudiantes y que puedan sacar mucho provecho en el estudio de las matemáticas.

También sabemos que la manera de enseñar las matemáticas es un poco aburrida por eso a través del juego queremos lograr que las matemáticas sean más interesante y divertida para los alumnos.

2. Metodología

Se utilizó el modelo de Kemmis, el cual está integrado por cuatro fases, la planificación, la acción, la observación y la reflexión; estas fases son las que comprenden cada ciclo, y nos permite ser auto reflexivos con nuestra investigación-acción y determinar las estrategias que hay que mejorar y las que están funcionando correctamente.

La población estuvo constituida por 44 estudiantes con edades entre 15 y 18 años; los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron: observación, fotos, videos, diarios reflexivos, notas de campos, entre otras.

3. Resultados y discusión

Con la estrategia que se implementó se esperaba un cumplimiento mínimo de los objetivos de un 85%, al completar los dos ciclos nos dimos cuenta de que se han cumplido en un 96%.

Se logró que los estudiantes mejoraran su interés por la materia, que sean más responsables con sus asignaciones, y su disciplina mejoró bastante ya que prestaban más atención a los juegos y se divertían más.

Autores como Franco (2013) afirma que los juegos didácticos: “Son los juegos con reglas prefijadas donde se reafirman y aplican los conocimientos en un ambiente lúdico”.

4. Conclusiones

Al utilizar los juegos didácticos interactivos los estudiantes de 4.º de logística del politécnico Pedro Francisco Bonó han logrado mejorar su disciplina y han obtenido un aprendizaje significativo.

5. Referencias

Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia para desarrollar el pensamiento numérico en los cuatros operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413744648009.pdf>