

INFORME DADOMATIC

El presente trabajo es el resultado de reflexionar acerca de la necesidad de desarrollar estrategias de aula, que hicieran más amenas, para mis estudiantes, las clases de matemáticas. Para aportar algo en este sentido, pensé en el juego didáctico, el cual es considerado por la mayoría de los pedagogos como la forma más corta, natural y divertida de aprender; sobre todo para los niños.

Lo anterior, me motivó a tomar la decisión de hacer más frecuente, en mis clases, el uso de los juegos didácticos como recurso de apoyo académico. Por lo tanto, me propuse diseñar varios juegos didácticos sencillos y fáciles que hicieran más accesibles y lúdicos el aprendizaje de las matemáticas del grado séptimo; en lugar de seguir centrando, en gran medida dicho aprendizaje, en el obligado desarrollo secuencial de una guía o en la rutina de multitud de ejercicios que se resuelven con papel y lápiz.

En un comienzo, los primeros juegos que diseñe fueron con el objetivo de incrementar la rapidez mental para aplicar la ley de los signos y la identificación de los números enteros en una recta numérica.

Luego, me interesé en diseñar juegos para la ejercitación de otros contenidos matemáticos como: fracciones propias, impropias y equivalentes, operaciones entre conjuntos, resolución de ecuaciones simples, cálculo de probabilidad, potenciación, polinomios aritméticos, entre otros.

A continuación, presento el listado de los nombres de cada uno de los juegos que fueron registrados en la Dirección Nacional de Derechos de Autor, y los cuales estuvieron expuestos y socializados por algunos estudiantes en el día de la Vitrina INTEC los años 2014, 2015 y 2016.

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| ✚ Carrera de Números Primos | ✚ Escalada Numérica |
| ✚ Carrera "Midiendo Distancia" | ✚ Pentágodecimales |
| ✚ Encuentro de Números Opuestos | ✚ Completando la Unidad |
| ✚ Mupri- (Múltiplos y Primos) | ✚ Paco |
| ✚ Hexágono de equivalencia | ✚ Nepo |
| ✚ Todos o Ninguno | ✚ Combate de Potencias |
| ✚ Guerra de Múltiplos | ✚ Serpiente |
| ✚ Soy un Pilo | ✚ Masit |
| ✚ Fábrica de Fracciones Equivalentes | ✚ Formando Cuadriláteros |
| ✚ Tomatodo | ✚ Probabilis |
| ✚ Ni dos, Ni tres | ✚ Carrera de Liebres |
| ✚ ¿Quién Compra Más? | ✚ Conun |
| ✚ Torta de Fracciones Impropias | ✚ Conin |
| ✚ Todoco | ✚ Conoco |
| ✚ Divicifras | ✚ Conoper |
| ✚ Rapimetro | ✚ Concon |
| | ✚ Condi |
| | ✚ Rueda de Ecuaciones Simples |

Por otra parte, también surgió la necesidad de elaborar algunas reglas básicas de comportamiento para mejorar la calidad de las relaciones entre mis estudiantes, antes, durante y después del desarrollo del juego; a dichas reglas las denominé:

"Decálogo del buen jugador", tales reglas son:

1. Me siento feliz, cuando en lugar de un sobrenombre me llaman por el nombre.
2. No acepto el maltrato, me hace pasar un mal rato.
3. Me gusta ganar, pero sin hacer trampas, mentir o engañar.
4. Quien utiliza lenguaje inapropiado, está en el lugar equivocado.
5. Comparto con alegría: materiales, saberes y compañía.
6. Cada problema o dificultad es tan solo un reto para mejorar.
7. Expresé lo que pienso y siento, siendo respetuoso en todo momento.
8. No me interesa apostar, me basta con la alegría de jugar.
9. En todo lugar en donde me toque interactuar; las normas cumpliendo y el rostro sonriendo.
10. Y si juego bien y me divierto, no importa si gano o pierdo.