

MEMORIA GT

“JUEGOS Y PASATIEMPOS MATEMÁTICOS EN EL AULA”

Grado de consecución de los objetivos

El grado de consecución ha sido alto, en general, se han hecho gran cantidad de actividades-juegos y se les ha pasado al alumnado obteniendo buenos resultados y con una gran motivación por parte del alumnado, aunque la mayoría del material elaborado por parte del grupo, por un error, desaparecieron de la plataforma colabora al desaparecer la carpeta de “ Recursos internos”, hecho que provocó que tuviera que subir todas las actividades-juegos que ha hecho el grupo en el apartado de “Documentos”. He de decir que debido a la situación sanitaria y el consecuente estado de alarma decretado desde mediados de marzo, el grupo ha seguido elaborando el material conforme a los objetivos de grupo, lo único que se ha visto reducido, desde esta fecha, ha sido la aplicación en el aula de estas actividades-juegos y sus respectivos comentarios y propuestas de mejora en el aula a través de la plataforma “colabora”.

En general, el grupo de trabajo pretendía desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades lúdicas en el ámbito de las Matemáticas. Esto, se ha conseguido.

Nivel de interacción entre los participantes

La interacción ha sido muy positiva, como en todo grupo los conocimientos informáticos de los participantes no eran iguales y entre todos se ha ayudado a los que tenían menor conocimiento.

También se han facilitado numerosas referencias web en la que se podían tomar ideas de diferentes actividades-juegos para así tocar todos los bloques de contenidos del área de Matemáticas en la ESO.

Grado de aplicación en su contexto educativo

Alto, el trabajo realizado ha servido en muchos casos tanto para que los alumnos aprendan contenidos del área de matemáticas en todos los niveles de la ESO como para dinamizar las relaciones sociales entre ellos ya que la mayoría de las actividades-juegos se han realizado en grupos.

Y sobre todo la motivación del alumnado que ha ido demandando este tipo de actividades debido a que ven como se puede aprender y jugar a la vez.

Cada miembro del grupo ha llevado al aula las actividades-juegos convenientes sobre todos en las horas de refuerzo y talleres de matemáticas, aunque seguro que en los próximos cursos irán modelando los creados y creando más porque es una manera lúdica de que el alumnado alcance los objetivos de la materia

Efectos producidos en el aula tras la transferencia de lo aprendido

La creación de ejercicios por parte de cada profesor-a ha permitido tener calificaciones muy diversas del alumnado, éste ha estado muy motivado y ha mostrado una gran afán de ganar cada una de las actividades-juegos solicitando repetir determinados juegos en los que no ha obtenido buena calificación, esto implica un ejercicio de retroalimentación muy importante, el alumnado repasa temas ya estudiados, practica lo aprendido y corrige errores.

Productos, evidencias de aprendizaje que se han adquirido

En general hay de todo, como siempre hay una parte del alumnado apático que no muestra interés por nada y por consiguiente no ha hecho los ejercicios, pero en general la mayoría se ha mostrado muy interesado, no ha ocurrido que ningún alumno-a que trabaje habitualmente no haya hecho estos ejercicios y sin embargo si ha habido bastantes que no suelen trabajar que se han mostrado muy ilusionados y han realizado los ejercicios con interés.

Destacar aspectos que hayan resultado interesantes

La reutilización de los ejercicios es muy cómoda, el trabajo realizado estará ahí presente para cualquier año, el profesorado participante seguirá usando este sistema en lo sucesivo seguro, porque ya tenemos el trabajo hecho, o al menos empezado, seguro que en cursos venideros usaremos lo ya realizado e incluso lo mejoraremos creando más.

También he de decir que transcurrido el tiempo y una vez finalizadas todas las sesiones y realizado el trabajo propuesto, nos hemos quedado con la sensación de haber comenzado un proyecto que difícilmente tiene fecha de finalización. La continua búsqueda y creación de materiales lúdicos con los que dotar nuestras clases de un ambiente relajado y distendido a la vez que formal y reflexivo se hace necesario en nuestro quehacer docente.

Elaborar un pequeño catálogo nos ha dado pie a conocer distintas formas de juegos genéricos que pueden llevarse a cualquier materia y nivel educativo, a la par de juegos matemáticos específicos de entre las numerosas actividades lúdicas matemáticas. Además, como en cualquier proyecto, el trabajo realizado nos ha otorgado comprensión, no sólo sobre las omnipresentes nuevas tecnologías, sino también sobre antiguas y nunca obsoletas formas de elaborar materiales, en la mayoría de los casos, insustituibles por manipulables y didácticos.

En resumen, el grupo de trabajo **“Juegos y pasatiempos matemáticos en el aula”** ha dejado a los integrantes un estupendo sabor de boca y nos ha abierto el apetito para continuar con la labor de enriquecer nuestras clases con otras formas de trabajar los contenidos que dinamizan las relaciones sociales, los grupos, las colaboraciones, el interés y el afán por hacer a entender qué es la matemática y por qué puede darnos tantísimo juego.

Destacar aspectos susceptibles de mejora

Seguramente a lo largo del curso pasado veremos cada uno y cada una de las posibles mejoras en la creación de nuestras actividades, y se irán modificando a lo largo de los próximos cursos, incluso durante la creación de estos que hemos hecho durante este curso se han visto cuestiones confusas que se han ido solventando sobre la marcha.

También creemos que un punto mejorable son las opiniones y comentarios subidos a la plataforma colabora aunque esto no significa que no se hayan hecho, de hecho, nuestro centro, al tener un claustro bastante reducido en número, hemos estado en continuo contacto y comentando la práctica docente y posibles propuestas de mejora para cada una de las actividades elaboradas.