

TRANSFORMANDO INTELIGENCIAS

Esta buena práctica utiliza juegos matemáticos para mejorar la convivencia en un cuarto grado de primaria. El objetivo principal es fomentar la comunicación respetuosa y el trabajo en equipo a través de la resolución de problemas matemáticos. Se observó que la mezcla de alumnos de diferentes grupos en actividades conjuntas mejoró significativamente la fluidez y colaboración en la resolución de problemas, más que el trabajo individual por grupos. El éxito de la práctica requirió la colaboración de maestros como organizadores, monitores y evaluadores, utilizando recursos básicos (materiales, aulas) y tecnológicos (impresora, computadora).

Catalina Meneses Roldán

Subdirectora de Gestión

Escuela Primaria Xicohtencatl

San Juan Totolac, Tlaxcala

Ubiquemos la Buena Práctica

Categoría: Cuidado del ambiente escolar como parte del colorido de la Nueva Escuela Mexicana

Nivel y modalidad educativa: Primaria

Grado escolar: 4°

Turno: Matutino

FINES PERSEGUIDOS

El reto de esta Buena Práctica fue la aplicación de juegos matemáticos para mejorar el ambiente escolar en alumnos de la fase 4 (cuarto grado) de educación primaria.

El objetivo general fue el fomentar la comunicación y el diálogo respetuoso entre los estudiantes durante la resolución de planteamientos matemáticos.

Para cumplir los anterior, se propusieron los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo, compartiendo ideas y responsabilidades
- Promover la empatía y la comprensión mutua entre los estudiantes, fomentando la aceptación de las diferentes formas de pensar y de resolver planteamientos
- Fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos de los estudiantes, a través de la experiencia exitosa de trabajar en equipo y de resolver planteamientos matemáticos.

PUNTOS CLAVE DE LA PRÁCTICA

La preocupación principal fue la dificultad que presentaban los alumnos de 4º grado para convivir correctamente, manifestándose en constantes conflictos interpersonales, incluso durante actividades como juegos matemáticos. Para abordar esta problemática, se propone el diseño e implementación de juegos matemáticos sencillos que requieran trabajo en equipo, demostrando la importancia de la

colaboración para alcanzar un objetivo común. Se hipotetiza que el uso adecuado de estos juegos puede ser un factor clave para mejorar la convivencia escolar. Al reconocer la influencia significativa de las familias en el desarrollo de los niños, se espera que los juegos implementados en el aula se extiendan al hogar, impactando positivamente en la dinámica familiar.

La Buena Práctica atendió a los alumnos de 4to grado de la Escuela Primaria Xicohtencatl *ubicada en* San Juan Totolac, Tlaxcala.

El trabajo consistió en:

- Reconocer las finalidades el campo “Saberes y Pensamiento Científico”
- Identificar los contenidos y Planeación, Diagnóstico y Acompañamiento (PDA) de campo “Saberes y Pensamiento Científico” que hacen referencia a Matemáticas (Ver Tabla en anexo)
- Organizar con las docentes las actividades introductorias a la integración del juego en el trabajo de contenidos matemáticos como apoyo a la mejora en el ambiente escolar.
- Aplicación de encuesta a los docentes y alumnos sobre como sienten el ambiente escolar (Ver encuestas y resultados en anexo)
- Elaboración de un cronograma de actividades
- Aplicación de actividades dirigidas y coordinadas por la subdirectora y docentes de grupo.
- Evaluación de la actividad (Ver resultados en anexo)

Para esta práctica se reconoce que el objeto de aprendizaje en el campo de Saberes y Pensamiento Científico es: la comprensión y explicación de los fenómenos y procesos naturales tales como cuerpo humano, seres vivos, materia, energía, salud, medio ambiente y tecnología, desde la perspectiva de diversos saberes y en su relación con lo social.

El pensamiento científico representa un modo de razonamiento que implica relaciones coherentes de conocimientos fundados en el desarrollo de habilidades para indagar, interpretar, modelizar, argumentar y explicar el entorno.

Este campo está orientado a que niñas, niños y adolescentes adquieran y desarrollen de manera gradual, razonada, vivencial y consiente:

- El reconocimiento y uso de diversos métodos durante la construcción de conocimientos para contrarrestar la idea de un método único.
- La práctica de relaciones sociales igualitarias e interculturales, así como relaciones que coadyuvan a cuidar el medio ambiente y transformar de manera sustentable su comunidad.

Las actividades introductorias a la integración del juego en el trabajo de contenidos matemáticos como apoyo a la mejora en el ambiente escolar fueron:

Dinámicas grupales

Las dinámicas para formar equipos y que los alumnos desarrollaran habilidades sociales y aprendieran a trabajar en equipo, lo cual es fundamental para su desarrollo personal y académico, fueron:

1. Rompecabezas de colores

Instrucciones: Entrega a los estudiantes piezas de rompecabezas de diferentes colores. Los alumnos deben encontrar a quienes tienen piezas del mismo color para formar su equipo.

Beneficios: Fomenta la colaboración y rompe el hielo de manera rápida y lúdica.

2. Cartas o imágenes temáticas

Instrucciones: Entrega cartas o imágenes de un tema (animales, personajes) y pide a los estudiantes que se agrupen según el elemento que les haya tocado.

Beneficios: Hace que la formación de equipos sea divertida y diferente, integrando un elemento de sorpresa.

3. Palabras divididas

Instrucciones: Escribe palabras en tarjetas y recórtalas en dos partes. Entrega una mitad de la palabra a cada estudiante y pídeles que busquen a su “pareja” para completarla. Al formar las palabras, habrán formado un equipo.

Beneficios: Esta actividad es rápida y efectiva, además de facilitar la integración de los estudiantes de manera entretenida y colaborativa.

4. Números aleatorios

Instrucciones: Los estudiantes sacan un número de una bolsa (ej. del 1 al 4). Quienes tienen el mismo número forman un equipo.

Beneficios: Es un método rápido y sencillo que evita la elección por afinidad, promoviendo la diversidad en los grupos

5. Palabras ocultas

Instrucciones: Escribe palabras relacionadas con el tema de la clase (por ejemplo, “matemáticas,” “ciencias”) y corta cada palabra en letras individuales. Distribuye las letras al azar y pide a los estudiantes que encuentren a quienes tienen las letras necesarias para formar la palabra.

Beneficios: Esta dinámica fomenta la cooperación y el trabajo en equipo desde el inicio, ya que los estudiantes deben comunicarse para completar la palabra y formar su equipo.

Otras actividades que se desarrollaron en grupo fueron:

Ficha 4: fichero de actividades didácticas matemáticas cuarto grado

Ficha 21: fichero de actividades matemáticas cuarto grado

Formar figuras con el tangram (0 y 1)

Resolución de crucigrama

● **Actividades de torneo**

1. Resuelve planteamientos del uso del reloj

2. Identificación de triángulos y cuadriláteros

3. Formar figuras con el tangram (2,3,4,5)
4. Escribir números a través de un código (gato)
5. Variante ficha 21 (quién llega a cero)
6. Cuadros matemáticos
7. Carrera de números
8. Premiación al equipo ganador

PRINCIPALES CAMBIOS OBSERVADOS

El tema en que se implementó la Buena Práctica fue el Campo “Saberes y Pensamiento Científico” (Matemáticas). Los docentes involucrados fungimos la función de organizadores, monitores y evaluadores. Los recursos para la implementación fueron: humanos (alumnos y docentes), de infraestructura (aulas y patio de la escuela), materiales (hojas, lápices colores, etc.) y Tecnológicos (impresora, computadora). En la primera fase que se implementó la Buena Práctica en los grupos, pudimos observar que el trabajo se desarrolló de manera poco fluida; a diferencia del trabajo que se realizó con los tres grupos juntos.

Al trabajar con tres grupos (A, B y C) pudimos observar que, al mezclar a los alumnos de los tres grupos de manera aleatoria, el trabajo ocurre de una forma más fluida y eficiente. Los alumnos fueron más colaborativos en la realización de los planteamientos.

Podemos considerar que la actividad más exitosa fue trabajar con los tres grupos en el patio de la escuela.

ENTRE COLEGAS: RECOMENDACIONES PARA HACER USO DE LA ESTRATEGIA O DE SUS COMPONENTES

Las recomendaciones que haría a otros maestros al usar juegos matemáticos para fomentar la convivencia entre alumnos de 4to grado de primaria de diferentes grupos serían: 1) Identificar áreas de oportunidad de los alumnos respecto a sus habilidades matemáticas y de relacionarse con nuevos compañeros 2) Explicar de manera precisa las actividades a realizar y 3) Mantener la comunicación asertiva entre los docentes involucrados