

PRÁCTICA CURSO

ABJ: Aprendizaje Basado en Juegos

Miriam Ayala Jiménez
Colegio San Vicente de Paúl
Medina de Rioseco

A lo largo de este curso, pudimos aprender muchos juegos, metodologías y técnicas muy interesantes para llevar a cabo dentro de nuestras aulas.

Las ponentes nos mostraron diferentes juegos de mesa educativos que ellas utilizan en sus aulas, posibles adaptaciones que han creado y los proyectos de gamificación que han elaborado en su centro.

Personalmente me ha gustado mucho poder disfrutar y aprender de este curso, puesto que he podido observar una mejoría en cuanto a la respuesta de los alumnos.

El ABJ o Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología que utiliza la motivación de los alumnos para favorecer el aprendizaje, hacerlo más ameno, significativo y duradero. Esta metodología utiliza, adapta o crea juegos para usarlos en el aula.

Podemos utilizar el juego como vehículo hacia el aprendizaje, como he mencionado, como herramienta de apoyo hacia el alumnado que muestre dificultades (temporales o duraderas) y como un método diferente de evaluación, que no sea básicamente un examen escrito.

Del mismo modo que los juegos de mesa ayudan al desarrollo adecuado del cerebro de nuestros alumnos, favorecen la comunicación, el desarrollo de las habilidades sociales y el control de nuestras emociones. Aquí quiero dar una especial importancia a las emociones, puesto que “no hay aprendizaje sin emoción”.

Lo mejor de esta metodología es cómo situamos a los alumnos como pilar de su aprendizaje. No es solo llevar un juego de mesa al aula, sino que se debe hacer con un propósito.

En nuestro centro hemos creado una biblioteca de juegos que podemos utilizar los diferentes profesores dentro de nuestras clases. Algunos de ellos son Happy Salmon, Galletas, Story Cubes, Speed Colors, entre otros. Dependiendo de la ocasión, he utilizado estos juegos siguiendo sus instrucciones y en otras he creado las mías propias, incluso creándolas con mis alumnos.

Para el desarrollo de la práctica de este curso, voy a exponer tres recursos o metodologías que he utilizado en mis clases de matemáticas con los alumnos de 5º de educación primaria.

1º DOMINÓ PARA OPERAR CON FRACCIONES

Dentro del aula tengo una caja con diferentes juegos y materiales, que puedo utilizar cuando algún alumno acaba pronto sus tareas. En ella tengo un dominó que utilizo para diferentes actividades.

Una de las propuestas que he realizado es repartir varias fichas a los alumnos y cada uno debía clasificarlas en sus cuadernos como propias, impropias o iguales a la unidad.

Otra opción es dividir la clase en parejas o en grupos de trabajo cooperativo y, colocando las fichas boca abajo y por turnos, los alumnos van levantando las fichas y crean operaciones matemáticas con ellas.

Los resultados obtenidos han sido muy buenos. Los alumnos han aprendido de forma más eficaz cómo es el proceso a realizar entre las diferentes operaciones que se pueden llevar a cabo con las fracciones. Además, los alumnos que presentaban alguna dificultad ante ello, han sido ayudados por sus propios compañeros.



2º BINGO MATEMÁTICO

No puedo presentar foto de este material puesto que lo tengo en el centro escolar. El objetivo a conseguir es trabajar el cálculo mental y algorítmico de forma lúdica.

Entrego a cada alumno su cartón, en el cuál aparecen fracciones y números decimales. En lugar de decir los números, les digo operaciones matemáticas cuyo resultado será el número que aparece en su cartón. Para ello podrán realizar las operaciones que necesiten en las pizarras blancas que tiene cada alumno en su mesa y buscar si hay números o expresiones equivalentes (entre las fracciones y números decimales).

El aprendizaje de que un número decimal puede ser equivalente a una fracción es un hecho que les cuesta bastante, pero con la ayuda de este material he podido comprobar como los alumnos lo han adquirido más rápido. Además, se mostraban muy motivados por jugar una partida más y seguir calculando, reforzando así su agilidad mental entre otras competencias.

3º RULETA MATEMÁTICA

Como se puede observar en la foto, en la ruleta de Ikea he colocado diferentes carteles, en las que puedo cambiar el texto debido a que están plastificados. Con ella he realizado diferentes propuestas:

-Dibujo de fracciones: al hacerla girar, el alumno deberá escribir la fracción en el encerado, señalar su numerador y denominador y clasificarla en fracciones propias, impropias o números mixtos.

-Descomposición de números: en la ruleta aparecen números decimales que deberán descomponer en sus cuadernos. Para ello utilizaremos la propuesta de Sol de descomposición del método de ABN. Dibujamos un sol en el cuaderno y en cada rayo ponemos una forma diferente de descomponerlo. Al finalizar el tiempo (les ponía un cronómetro en la pizarra digital), los alumnos debían dejar los lápices en la mesa y colocarse de pie. Ellos contaban la cantidad de descomposiciones que habían formado, yo iba contando: 1, 2, 3, 4.... Cada vez que un alumno oyese el nº de descomposiciones que habían obtenido, se tenía que sentar hasta que solo quedase un alumno. Al introducir esta propuesta dentro del aula he comprobado cómo los alumnos han ido ampliando con creces el número de descomposiciones que podían llegar a generar. La evolución conseguida ha sido magnífica.



Como última reflexión, decir la gran motivación que he sentido en los alumnos, al realizar ciertas actividades con materiales manipulativos: comprensión + diversión.

Los alumnos a través de los juegos han conseguido:

- Aprendizaje de conceptos curriculares de forma más amena y divertida.
- Motivación hacia la asignatura.
- Desarrollo del razonamiento y autonomía personal.
- Desarrollo de su creatividad e imaginación.
- Fomento de las habilidades sociales.