

Capítulo 9

Conclusiones y recomendaciones

La implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de educación matemática, generan en el niño, una serie de ventajas entre las que se pueden destacar que, el uso de éstas dinámicas permite captar la atención del estudiante, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con éstos se desarrollan. Si bien los alumnos en lo cotidiano, dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo.

Las estrategias metodológicas utilizadas en el presente proyecto, pretenden llevar a cabo la función de invitar al niño a aprender a partir de sus conocimientos y capacidades. Además desempeñan funciones de socialización, aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento, siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales. Es aquí en donde nosotros como maestros, llevamos a cabo un papel muy importante, que es el ser un mediador de la enseñanza, por ello debemos saber manejar los factores que pueden influir en el desarrollo de las clases, tal como es, poseer la capacidad para ponernos en el lugar del estudiante, y estar atentos ante cualquier incógnita que a este le pudiera surgir, tratando en lo mayor posible, de esclarecer sus dudas y hacerle con esto más fácil la comprensión de la materia de matemáticas. El manejo de dichos factores por parte del maestro, permitirá alcanzar los objetivos planteados.

Cabe aclarar, que los resultados obtenidos con esta manera alternativa de enseñanza a través de juegos, corroboraron la validez de la novedosa teoría educativa en matemáticas, educación y psicología evolutiva, la cual fue usada como referencia teórica en el diseño de este proyecto, ya que sirvió para lograr los objetivos trazados.

A partir de lo expuesto anteriormente, se concluye que los juegos educativos y materiales manipulativos aumentan la disposición hacia el estudio del subsector de Educación Matemática, cambiando de esta manera la visión que el estudiante posee de esta área.