

¿QUÉ CARTA SOY? JUGANDO CON LA PROBABILIDAD PARA POTENCIAR LOS AFECTOS POSITIVOS

What letter am I? Playing with the probability to enhance positive affects

De La Fuente, A.^a y Garrido-Martos, R.^b

^aColegio Divino Corazón, ^bUniversidad Autónoma de Madrid

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una continua interacción entre las dimensiones cognitiva y afectiva. En este trabajo nos hemos centrado en el uso de juegos y recursos didácticos, pero teniendo muy presente que “innovar en el aula conlleva múltiples esfuerzos, pero realmente si no cambiamos e innovamos en evaluación, de poco va a servir los otros esfuerzos, salvo para mejorar el ambiente y motivación momentánea en el aula” (Carmona y Cardeñoso, 2019, p. 74). Hay profesores que limitan sus análisis a lo divertido que ha sido la experiencia y realizan simplemente una valoración cualitativa sobre las impresiones de aprendizaje de los alumnos (Franco-Mariscal y Sánchez, 2019), pero nuestra propuesta sugiere definir bien los estándares de aprendizaje y los contenidos a trabajar. En concreto, optaremos por introducir el tema de probabilidad, permitiendo además que los estudiantes progresen en su conocimiento de la materia desde su experiencia y lenguaje cotidiano hasta experiencias y lenguajes matemáticos más avanzados llegando a comprender e interpretar los demás significados de la probabilidad y de la aleatoriedad (Rodríguez-Muñiz y Díaz, 2018).

Con una metodología de investigación-acción con enfoque cualitativo a partir de la observación sistemática y rejillas de evaluación previamente validadas, determinaremos si la presentación de un nuevo tema de probabilidad a través de juegos didácticos mejora aspectos como el autoconcepto, la actitud, el interés y, por supuesto, la adquisición de esos conocimientos. Para ello, se ha realizado una intervención en dos clases de 2ºESO de un colegio concertado de difícil desempeño en Madrid, en concreto 17 y 18 alumnos. La actividad se ha llevado a cabo en marzo del 2021, momento en el que hay restricciones por motivos de la COVID-19. En este trabajo se presenta el diseño de un juego adaptado al contexto; la construcción de un modelo de rúbrica de autoevaluación para que el alumno valore de forma sincera y en confianza la experiencia; y las rejillas de observación para que el docente pueda recopilar información sobre los aspectos de carácter afectivo, sobre el material utilizado y los efectos de implementación en busca de una mejora del aprendizaje. Los resultados obtenidos determinan valoraciones positivas en cuanto al interés, la implicación y la participación, el autoconcepto y la valoración del trabajo en grupo. Con respecto a las creencias previas, el 20% afirma que o tenía recuerdos muy diferentes sobre el tema o no tenía ninguna idea sobre el tema y se detectó incertidumbre en la gran mayoría, posiblemente por romper el contrato didáctico al que están habituados. Hay que destacar que un 34% no llegan a encontrar el juego como una buena herramienta de aprendizaje y que existen sujetos que no encuentran la relación entre el juego y la probabilidad.

Referencias

- Carmona, E. y Cardeñoso, J. (2019). Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la elaboración del conocimiento matemático escolar. *Épsilon. Revista de Educación Matemática*, 101, 57-81.
- Franco-Mariscal, A.J. y Sánchez, P.S. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45(21).
- Rodríguez-Muñiz, J.L. y Díaz, P. (2018). Las investigaciones sobre la estadística y la probabilidad en los libros de texto de Bachillerato. ¿Qué se ha hecho y qué se puede hacer? *Avances de investigación en educación matemática*, 4, 65-81.

De La Fuente, A. y Garrido-Martos, R. (2021). ¿Qué carta soy? Jugando con la probabilidad para para potenciar los afectos positivos. En Diago, P. D., Yáñez D. F., González-Astudillo, M. T. y Carrillo, D. (Eds.), *Investigación en Educación Matemática XXIV* (p. 646). Valencia: SEIEM.