

REIVINDICACIONES

Este juego se caracteriza porque se le da la oportunidad al aprendiz de encontrarse con algunos conceptos de la Matemática (también se da la posibilidad que afronte el estudio de otras asignaturas de acuerdo a la información que tienen los billetes) como ya se había detallado en un anterior apartado de esta propuesta sin la necesidad de aprenderse nada de memoria incluyendo las tablas de multiplicar ni ningún algoritmo de los que usualmente se manejan en el nivel primario para las cuatro operaciones básicas entre números naturales y decimales y además que, por sus propios medios y siguiendo las instrucciones del juego pueda: razonar, descubrir y hasta crear nuevos algoritmos y de la misma manera entender todo ese lenguaje que subyace dentro de los algoritmos comunes Solo basta con manejar y seguir las reglas de este divertido pasatiempo.

Otra caracterización radica en el hecho que el verbo contar, tiene un poder inmenso dentro de la Matemática desde que el niño empieza a recitar sin lógica alguna la serie numérica hasta el 5, 6 y hasta 10, y a medida que se avanza en la escolaridad y desde luego en el ámbito concreto de esta ciencia es necesario, ampliar cada vez más el sentido, el uso y el contenido de este verbo.

En este orden de ideas y hablado específicamente de las 4 operaciones básicas, ellas se interpretan y tienen su explicación sobre él, es decir: sumar es conocer finalmente cuanto se tiene al realizar cierto movimiento de una cuenta por ejemplo, restar es saber cuánto queda después de hacer una “transacción”, multiplicar es de igual forma, un conteo similar al que se presenta en la suma y dividir es también contar, puesto que al final nos preguntamos por ejemplo: al repartir en partes iguales algo ¿ De cuánto toca?

Finalmente aunque sea un poco repetitivo lo que se persigue con este juego es, por una intentar acabar o seguir disminuyendo con paso firme los aprendizajes memorísticos y que están perfilados a llenar nuestro cerebro de información frívola y trivial, que al poco tiempo desaparecerá de nuestra memoria, y por la otra, la incorporación del el carácter lúdico del juego se encamina a potenciar estadios para el desarrollo del pensamiento en contra de nuestra cultura educativa que nos enseña a valorar más los resultados, la productividad, la calidad, la evaluación y el control.

De otro lado corroborando aún más estas ideas y a manera de ejemplo, cuando se enseña a sumar se exige un orden, primero las unidades, luego las decenas y así hasta llegar a las unidades de mayor denominación y para la división es al contrario. Con esta propuesta el aprendiz tomará sus propias decisiones porque aquí, no es necesario el orden ya descrito, el tomará su propia decisión dado que el mundo está rodeado de un orden, todo no puede ser caótico Por todas las anteriores características fundamento mi solicitud de: proteger esta posibilidad de juego para la enseñanza, llevándola a la categoría de patente.