

VIDEOJUEGO YUPI 10

Recurso educativo para la comprensión lectora y el razonamiento matemático

Jorge Montalvo Castro

En un proyecto anterior, se diseñó el prototipo de un videojuego matemático llamado Yupi 10, basado en la yupana o ábaco de los incas. En el presente proyecto, se ha desarrollado una versión mejorada y ampliada de este material con el fin de ejercitar, de manera simultánea, la comprensión lectora y el razonamiento matemático. Este recurso educativo está dirigido a niños de segundo grado de primaria, una edad en la que se consolida el aprendizaje de la lectura y se empiezan a trabajar en la escuela operaciones aritméticas elementales.

Algunos autores afirman que los estudiantes que tienen el hábito de la lectura logran comprender mejor los enunciados de los problemas aritméticos y, por lo tanto, son capaces de extraer más fácilmente la información necesaria para resolverlos sin caer en el tan difundido pavor a la matemática. Se dice que para resolver correctamente un problema aritmético se requiere entender la situación, identificar la incógnita y discriminar la información más importante de la que no lo es. La comprensión lectora,

por su parte, supone extraer información poco evidente distinguiéndola de otra semejante y realizar inferencias a partir de la información dada. Como se aprecia, entre ambos procesos cognitivos existen vínculos pedagógicos que posibilitan la creación de un recurso educativo integrado.

El material educativo creado para este proyecto como prototipo funcional se denomina Los Globits. Tiene un formato interactivo de fotocómic y está diseñado para pantallas táctiles. El material incorpora el recurso Yupi 10 en forma de calculadora gráfica integrada en la historia. En el diseño creativo del recurso se usa la clasificación semántica de los problemas aritméticos elementales verbales, que permite imaginar diversas situaciones o enunciados narrativos en torno a las acciones de agregar, quitar, separar, comparar e igualar cantidades. En la presentación del material se explica que Los Globits es un recurso interactivo que narra las aventuras de tres personajes fantásti-

cos —Yezi, Yozo y Yuma— en diversos ambientes naturales del país. El relato incluye problemas aritméticos que los niños deben resolver usando la calculadora gráfica Yupi 10. Si encuentran la solución correcta podrán continuar leyendo la historia. Para el primer episodio se eligió como ambientación narrativa la playa de Máncora, en Piura. Cabe mencionar que el material también busca promover indirectamente la Marca Perú. Todos los problemas aritméticos son de suma o resta, sin canje. En los siguientes episodios, serán progresivamente más difíciles.

La intención en el futuro es someter el material a una prueba experimental con niños y maestros para evaluar y medir su capacidad real como facilitador de la comprensión lectora y el razonamiento matemático. Además, dependiendo de la aceptación que tenga el material, se desarrollarán nuevos episodios de Los Globits, ambientados en otros espacios naturales del Perú y con problemas aritméticos cada vez más complejos. ❖

“El proyecto desarrolla una versión mejorada y ampliada del videojuego matemático Yupi 10, con el fin de ejercitar, de manera simultánea, la comprensión lectora y el razonamiento matemático de niños de segundo grado de primaria”.