

Conclusiones

El trabajo demostró ser altamente eficaz en la enseñanza del Plano Cartesiano Bidimensional (2D) a estudiantes de quinto de primaria. El objetivo de desarrollar la capacidad de ubicarse y describir posiciones fue alcanzado, cumpliendo con el Derecho Básico de Aprendizaje (DBA 6). La clave de este éxito se centró en la simplificación del sistema a los dos ejes esenciales (X e Y) y la utilización de coordenadas con números enteros, lo cual permitió al estudiante dominar los conceptos básicos de Origen (0,0) y la identificación de los ejes horizontales y verticales como pasos secuenciales y ordenados.

La integración de Minecraft como herramienta interactiva se desarrolla como la fortaleza metodológica central. Esta plataforma transformó un concepto matemático abstracto en una actividad de localización práctica y altamente motivadora. Al requerir la lectura e interpretación de coordenadas para navegar en el mundo virtual, el juego reforzó el Pensamiento Espacial y Sistemas Geométricos de manera natural. El estudiante no solo aprendió a ubicar un par ordenado (x, y) , sino que comprendió su significado funcional al asociarlo con la necesidad de moverse, construir o encontrar recursos específicos, proporcionando una retroalimentación inmediata sobre la precisión de su ubicación.

En conclusión, este proyecto evidencia que la combinación de un marco curricular claro (DBA 6) y herramientas tecnológicas relevantes como Minecraft es fundamental para el aprendizaje efectivo. El dominio de la ubicación de coordenadas obtenidas por el estudiante garantiza que posee la herramienta de Geometría Analítica básica necesaria, transformando el plano cartesiano de un mero concepto de clase en una habilidad de navegación crítica y valiosa para su desarrollo académico futuro.