

MAS QUE UN JUEGO, UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Maritza Villegas Carrascal, Jesus Mauricio Perez Plata, Aldair Pedraza Guevara, Pedro Andrey Carrascal Herrera, Johan Antonio Niño Leon, Oswald Duwan Jimenez Pabon, Valentina Suarez Lopez, Jose Humberto Soto Marquez, Andres Felipe Guerrero Garcia, Johann Liesel Montaguth Mora, Geraldine Amparo Acosta Peñaranda, Yordy Rafael Vega Navarro, Heidy Karina Bayona Ardila, Evelyn Ramirez, Daniela Fernanda Perez Arango, Wilder David Amaya Coronel, Kevin Andres Castañeda Acevedo, Cristian David Castañeda Acevedo, Luzila Isabel Bayona Lazaro. "Recreate". "Jaque Mate", Municipio de Ocaña. Institución Educativa Colegio "RAFAEL CONTRERAS NAVARRO". Vereda las Peñitas. iecolartistico@gmail.com. 5623222.

Emplear juegos de mesa como el ajedrez en el área de matemáticas surge de la dificultad que presentan algunos estudiantes al plantear y desarrollar problemas. Inicialmente los investigadores plantean las siguientes preguntas: ¿Por qué las matemáticas son tan difíciles? ¿Por qué las matemáticas no son tan entendibles como las clases de artes o de educación física?, por lo que se inicia una búsqueda de juegos didácticos que aporten una solución a esta problemática que se presenta en los estudiantes de la institución.

Las herramientas Tecnológicas de la información y comunicación fueron una pieza valiosa que llevo a los estudiantes a indagar sobre el ajedrez y las potencialidades que desarrollaban en ellos; el aplicar las diversas estrategias para lograr la victoria, es así como mezclan este maravilloso juego en diversos problemas matemáticos y apoyados en el arte se sumergen en este exquisito mundo de la investigación mostrándoles a ellos que tanto el aprender matemáticas o jugar juegos de mesa no eran tan difíciles como creían.

En este maravilloso recorrido, los estudiantes plantean diversos modelos de fichas de ajedrez en material reciclable pero se enfatizó en el origami, el cual aporta diversidad de conceptos matemáticos y geométricos. Se resalta "**La Partida**" como estrategia para desarrollar conceptos algebraicos y generar en ellos la búsqueda de las diversas soluciones para llegar a la meta deseada que es para nuestro caso vencer el rey opositor.

El trabajo planteado no solo se desarrolló en el aula, se expandió a los estudiantes de los grados sexto y primero, cuyo propósito primordial es que a futuro y con el material adquirido formar un semillero y que así el proyecto trascienda a otro nivel. Esta experiencia de difundir el trabajo del aula fue para los estudiantes del grado octavo muy enriquecedora pues salieron a flote competencias que ellos se estaban potencializando como son: la expresión, el trabajo en grupo, el liderazgo, la comunicación, la creatividad, entre otras.