

ESTADO DEL ARTE AMANDO LAS MATEMATICAS

El aprendizaje de las matemáticas es un proceso que hasta el momento ha presentado dificultades para los alumnos, tanto así que se han realizado diferentes estudios, con el fin de entender más esta problemática. Los niveles de deficiencia en el área de matemáticas es originada por diversos problemas en el aprendizaje, entre los que se encuentran la actitud negativa hacia las matemáticas. Es así como en los salones de clase son muchos los niños y jóvenes, quienes presentan este tipo de actitud hacia las matemáticas, haciendo de su aprendizaje una actividad aburridora, complicada y por ende, displicente. Por lo tanto los modelos tradicionales de enseñanza. Debido a esto se vio la necesidad de implementar un plan en el que se trabajara esta temática de una manera más lúdica y divertida para los niños en sus aulas de clases.

En su investigación ORTIZ J. (2008) titulada CREACION DE AMBIENTES LUDICOS EN CLASE DE MATEMATICAS: UNA MIRADA DESDE LA FORMACION DOCENTE, expone algunas estrategias para transformar desde el punto de vista de la pedagogía del docente, la manera de ver las matemáticas, buscando cambiar el enfoque del maestro ya que muchas veces, son ellos mismos quienes hacen que las clases dentro del aula sean menos dinámicas. La investigación se realizó en Villanueva, Santander donde intervinieron nueve docentes de las distintas escuelas rurales y en la que propone diferentes talleres con los cuales busca implementar juegos, Origami y Tecnologías computacionales como estrategias lúdicas en las aulas de clases.

Dentro de los estudios realizados en la ciudad de Cúcuta se encuentra “La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas” donde RAMIREZPARIS, X. (2009) recomienda

implementar diversas estrategias, después de aclarar los conceptos, se socializan juegos como “alcance la estrella”, “escaleras”, “ruletas”, “la papa caliente”, “desafíos matemáticos” dando sustento a la actividad lúdica. Estas estrategias han ayudado para que el estudiante reflexione sobre la importancia de las matemáticas en el desempeño de la profesión, imprime motivación al comprobar que puede aplicar el conocimiento en el logro de aprendizajes significativos en otros jóvenes y desarrollar habilidades para comunicarse interpersonalmente. Se comprueba que cuando los jóvenes de básica secundaria compiten sanamente entre ellos, se muestran atentos y motivados por el juego, se esfuerzan y se ven las ganas por participar obteniendo mejores calificaciones.

CRUZ, I. (2013) propuso la aplicación de algunos juegos didácticos y el aprendizaje cooperativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, presentando la siguiente clasificación de juegos:

Juegos didácticos: que es la formación del pensamiento teórico y práctico de cada uno de los estudiantes para la formación de sus cualidades.

Juegos creativos: permite desarrollar en los estudiantes su creatividad y sus capacidades para la imaginación.

Juegos profesionales: son todos aquellos que son comprados o hechos por cada uno de nosotros.

Aplica especialmente los siguientes juegos: viajando por la tabla (tablero); buscando el número de Timoteo (tabla de cien) y caja de origami. Espera que los estudiantes asuman

responsabilidades y mejoren en sus actitudes de trabajo en grupo respecto a las matemáticas.

Dentro del Centro Educativo Rural San Bernardo de Balsa, se realizó un trabajo a cerca de experiencias significativo llamado “APRENDER CREANDO”. En él, RICO, A. (2014) busca verificar la apropiación del conocimiento matemático a través del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de Sexto a Noveno grado de la Sede Principal, basa la enseñanza de las matemáticas en la resolución de problemas, no llegando únicamente a la respuesta, sino como un proceso que requiere: Leer y comprender el enunciado para traducirlo del lenguaje natural al lenguaje matemático, y en el cual, el estudiante no se conforma con obtener una respuesta o solución encontrada, comprobando si se ajusta o no a las condiciones planteadas inicialmente. La estrategia pedagógica se fundamenta en la producción y resolución de problemas, los cuales en el aula de clase se convierten en herramienta fundamental para el proceso de aprendizaje además de crear un ambiente armonioso y basado en la colaboración mutua.

BIBLIOGRAFÍA.

ORTIZ SANCHEZ , J.A (2008). *Creacion de ambientes ludicos en clase de matematicas: una mirada desde la formacion docente*. Universidad industrial de santander. Bucaramanga Colombia.

RAMIREZPARIS COLMENARES, X. (2009). *La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas. zona próxima*. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte N° 10 julio, 2009 ISSN 1657-2416.

RICO, A.Y (2014) *aprender creando*. Labateca, Colombia.

CRUZ PICHARDO, I. (2013). *Matemática Divertida: Una Estrategia para la enseñanza de la Matemática en la Educación Básica*. Disponible en: www.centroedumatematica.com
Republica Dominicana. ICECMACYC. Recuperado de
<http://www.centroedumatematica.com/memorias-icemacyc/64-526-1-DR-T.pdf>