

ESTADO DEL ARTE INMACOL

Cuando se habla de matemáticas en un salón de clases muchos de los estudiantes suelen distraer su atención en otros intereses, ya sea porque el método de aprendizaje resulta ser monótono y repetitivo o porque el docente no busca estrategias para captar el interés de sus estudiantes en las clases. A partir de esto, los estudiantes manifiestan una actitud negativa y desinterés por las matemáticas lo cual se refleja en las notas y en muchos casos, en la pérdida del año escolar, dejando clara la necesidad de crear planes que permitan la adaptación total del estudiante frente a esta problemática, siendo importante la evolución del docente en cuanto a los métodos de enseñanza tradicionales, donde se logre un punto intermedio entre el estudiante-docente, donde las dos partes resulten beneficiadas y se logre el objetivo central que es el de generar interés por parte del estudiantado en las matemáticas que es el área que genera “dolor de cabeza” en las instituciones educativas así como la evolución constante del docente frente a su método de enseñanza tradicional.

Por lo tanto, es importante reconocer cuáles son los estudios que desde su metodología pueden aportar a la investigación que se pretende llevar a cabo, en este caso, se propone a ORTIZ, J. (2008) quien realizó la investigación titulada CREACION DE AMBIENTES LUDICOS EN CLASE DE MATEMATICAS: UNA MIRADA DESDE LA FORMACION DOCENTE siendo este un proyecto de investigación cualitativa bajo la modalidad de investigación acción que pretende contestar a la pregunta: ¿Cómo la creación de ambientes

lúdicos en clase de matemáticas puede ayudar a que el profesor transforme su ideario pedagógico frente a las matemáticas, su enseñanza y aprendizaje? Para ejecutar este proyecto se diseñó un proceso de formación docente aplicado en el municipio de Villanueva, Santander donde los diferentes docentes observaron y vivieron experiencias de implementación de ambientes lúdicos. La investigación permitió identificar las transformaciones del ideario pedagógico en los docentes a través del proceso de formación docente.

Por su parte, ORTIZ. L. (2014) propone un proyecto titulado LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMATICAS donde se quiere dar a entender a los padres de familia, maestros, y estudiantes mismos como las matemáticas se puede aprender desde una mirada distinta, puesto que lo que se quiere con esta investigación es que a partir de experiencias lúdicas más amenas el aprendizaje sea rápido y divertido. Lo que estaban buscando con esta investigación es profundizar en la metodología de aprendizaje de las operaciones básicas pues sabiendo desarrollar correctamente estas operaciones se puede llegar a desarrollar un pensamiento lógico y creativo de manera significativa. Las experiencias que se encontraron se basan en que los maestros del área de las matemáticas no tienen las competencias para dictar las áreas de las matemáticas ya que son de otras áreas distintas a esta.

Entre tanto, VELASQUEZ, S. (2014) realiza un aporte titulado RED DE EXPERIENCIAS MATEMÁTICAS DE NORTE DE SANTANDER, UN APORTE A LA FORMACIÓN DE CIUDADANOS COMPETENTES EN MATEMÁTICAS el cual buscaba formar ciudadanos competentes en matemáticas en nuestro departamento y en Colombia puesto que se vieron reflejados unos resultados muy bajos, dando a conocer que las competencias

matemáticas no se alcanzan por generación espontánea, si no que se requieren de ambientes de aprendizaje enriquecidos por experiencias significativas para un aprendizaje mucho mayor implicando a toda la comunidad. Dicho estudio fue realizado en el colegio Santo Ángel de la Guarda en Cúcuta a partir del primer encuentro de docentes de matemáticas 2013 al cual asistieron 215 docentes de distintos colegios y 35 docentes universitarios, quienes fueron objeto de estudio mediante una muestra representativa de la planta docente.

Para finalizar, es interesante resaltar la investigación hecha por el grupo de investigación OVAS.COM liderada por BARRERA, M. (2015) la cual fue titulada APLICACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICAS donde se propuso como estrategia pedagógica la investigación y aplicación de objetos virtuales que facilitaran el aprendizaje de algunos temas de matemáticas, que presentaron dificultad. El conjunto de referencia que se tomó para la investigación es la sede educativa Llanitos del Instituto Técnico Municipal Los Patios, como muestra se seleccionó una muestra por conveniencia, para facilitar la recolección de la información, por lo sesgados que podían ser los resultados teniendo en cuenta que se tomó una fracción de la población. La muestra la conformaron niños y niñas del grado 7°, quienes fueron algunos que en los resultados de la encuesta presentaron bastantes dificultades, en temas de matemáticas.

Como resultado se encontró que se logró constituir un banco de OVAS, que servirán como instrumentos, que ayudarán y facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los estudiantes de la asignatura Matemáticas y también es necesario integrar los aspectos pedagógicos y tecnológicos, así como también los disciplinares en el momento de diseñar y elaborar una clase, en este caso de matemáticas, que fue el objeto de estudio de la presente investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ORTIZ SANCHEZ, J.A (2008). *Creación de ambientes lúdicos en clase de matemáticas: una mirada desde la formación docente*. Universidad Industrial de Santander. Bucaramanga Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.uis.edu.co/jspui/bitstream/123456789/7125/2/125681.pdf>

ORTIZ RENGIFO, L. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas* Universidad Católica de Manizales, Santiago de Cali, Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/896/Lilia%20Ortiz%20Rengifo.pdf;sequence=1>

VELASQUEZ-LUNA, S. J (2014) *Red de experiencias matemáticas de Norte de Santander, un aporte a la formación de ciudadanos competentes en matemáticas*. Cúcuta, Colombia. Recuperado de: <http://revistas.ufps.edu.co/ojs/index.php/ecomatematico/article/view/56>

BARRERA VELANDIA, M.M (2015) *Aplicación de objetos virtuales de aprendizaje para el área de matemáticas* LOS PATIOS, COLOMBIA. Recuperado de: <http://www.enjambre.gov.co/enjambre/file/download/129529>