ESTADO DEL ARTE LEOMATIC'S

Cuando se habla de matemáticas, se dice que es el “dolor de cabeza” de muchos estudiantes, por no decir que la mayoría, quienes responden que no nacieron para esa área o que simplemente no es lo “suyo”. Este tema suele convertirse en todo un problema si no es direccionado de la mejor manera, pues al estudiante hay que presentarle propuestas innovadoras como método de aprendizaje que lo estimulen a querer aprender sobre dicho tema. Este es un reto que los docentes del área han tenido que enfrentar, quienes apoyados de las TIC's, deben crear nuevas metodologías de trabajo, en este caso, como lo propone el grupo de investigación Leomatic's quienes manifiestan que los juegos didácticos son los más adecuados para aprender matemáticas de una forma fácil y además divertida. Por lo tanto, se investigaron los siguientes antecedentes que fortalecerán el proyecto investigativo en su fundamentación teórica.

Por una parte, es interesante resaltar el trabajo de Mosquera, N. Márquez, A y Poto, R. (2015) titulada: “Una propuesta pedagógica basada en la lúdica para el mejoramiento y uso de las operaciones básicas matemáticas de los estudiantes del grado sexto b de la institución educativa “las aves” del municipio de Santander de Quilichao” donde se pretendía determinar la influencia que la implementación de una propuesta pedagógica basada en la lúdica pueda tener en el mejoramiento y uso de las operaciones básicas matemáticas en los estudiantes del grado sexto B de la institución, para lo cual se aplicaron encuestas diagnósticas, se diseñaron unos componentes del plan de acción con talleres y se aplicaron a los padres de familia, docentes y estudiantes.

Igualmente, se habla de un proyecto propuesto por Marin, A. y Mejía, S (2015) el cual fue titulado: “estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La piedad” donde se establecieron qué estrategias metodológicas se pueden implementar en la enseñanza de las matemáticas, que generen una actitud positiva frente al aprendizaje del área y que se presentara el rendimiento académico de la misma. La investigación es de tipo descriptiva donde se busca describir de manera sistemática las características de una población de 45 estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución educativa La Piedad, la muestra serán 30 estudiantes, los cuales serán seleccionados aleatoriamente. La edad promedio de los estudiantes oscila entre los 10 y 12 años y las actividades desarrolladas fueron: Reconocimiento de los actores que intervienen en la investigación (estudiantes, docentes), Aplicación de la encuesta a docentes y estudiantes, Registro y tabulación de la información recolectada y finalmente el Análisis de la información para el registro de todas las actividades.

Sin embargo, se plantea una investigación realizada por Buitrago, H. (2004) la cual tituló: “El juego, recurso pedagógico para lograr competencias analíticas en básica primaria” donde se hizo un estudio piloto para identificar las diferencias significativas en la adquisición de competencias analíticas en los niños de edad escolar quienes participaron en una situación de juego frente al método tradicional de enseñanza-aprendizaje. Se hizo una investigación experimental exploratoria con un diseño cuasi-experimental donde se abre la posibilidad de valorar el juego como método de aprendizaje. Se obtuvo como resultado que el aprendizaje basado en el juego favorece la comprensión conceptual.

Ya para concluir se plantea un proyecto de Ballesteros, O. (2011) la cual fue titulada: “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas” donde se

propuso una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomentara competencias científicas, obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una “teoría macro-micro” a una “teoría partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

BIBLIOGRAFÍA

Ballesteros, O. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

Buitrago, H. (2004) El juego, recurso pedagógico para lograr competencias analíticas en básica primaria. Universidad Industrial de Santander. Bucaramanga

Marin, A. y Mejía, S. estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La piedad. Fundación universitaria Los Libertadores. Medellín

Mosquera, N. Márquez, A y Poto, R. (2015) Una propuesta pedagógica basada en la lúdica para el mejoramiento y uso de las operaciones básicas matemáticas de los estudiantes del grado sexto b de la institución educativa “las aves” del municipio de Santander de Quilichao. Fundación universitaria Los Libertadores. Medellín