

ESTADO DEL ARTE GRUPO CHEMOHOBBYS

El área de matemáticas siempre se ha manifestado en el ámbito escolar como una molestia para los estudiantes, puesto que se torna monótona, plana, repetitiva y muchas veces hasta de difícil comprensión y resolución de sus ejercicios. Desde allí surge la necesidad de plantear otras alternativas que se presenten como un reto a los estudiantes, donde éste se estimule y se motive por los temas que son tratados en esa área, además de que el avance tecnológico trae consigo herramientas que pueden aportarle al docente para la creación de nuevos espacios pedagógicos. Es por esta razón, que desde el grupo de investigación Chemohobbys de la sede Mónoga del CER Chona, se quiere incentivar el gusto por las matemáticas, todo desde una perspectiva lúdica, apoyados en las TIC's y principalmente en la pedagogía desde un ambiente más recreativo y didáctico. Es así que se plantean unas investigaciones que servirán de apoyo para argumentar esta propuesta de investigación que nace dese el ejercicio académico.

Por lo tanto, se propone un proyecto de investigación denominado: “Creación de ambientes lúdicos en clases de matemáticas: una mirada desde la formación docente” para el cual se diseñó un proceso de formación docente en el municipio de Villanueva, departamento de Santander, donde intervinieron 9 profesores de las distintas escuelas rurales y urbanas quienes observaron experiencias de implementación de ambientes lúdicos, manipulando distintos juegos y construyendo figuras en origami. A partir de esas herramientas los docentes diseñaron actividades lúdicas para dictar sus clases de matemáticas.

Por su parte, Ortiz, J. (2008) plantea un proyecto de Ramirezparis, X. (2009) titulado: “La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas” el cual buscaba ofrecer una estrategia que ayudara a superar las dificultades existentes en los primeros semestres de los programas de administración e ingenierías de la Universidad de Santander, sede Cúcuta, cuyo objetivo era el de obtener una disminución sustancial en la mortalidad que aqueja el área de matemáticas por medio de la visión de algunas estrategias lúdicas y su aplicación en el aula que brinden la posibilidad de crear, recrear, construir y valorar los recursos que hay en el aula. Los estudiantes tenían que seleccionar un tema que estuviera contemplado en los contenidos del curso, recopilaban y resolvían ejercicios y luego de eso se eligió una técnica de socialización con juegos como escalera, ruletas, desafíos matemáticos, la papa caliente entre otros.

De igual forma se destaca el proyecto de Flórez, C. (2013) llamado: “Aprendizaje lúdico-divertido de las tablas de multiplicar en el grado 6° de la Institución Educativa Colegio Nuestra Señora Del Rosario” donde se propuso como objetivo suscitar el uso de herramientas tecnológicas y materiales lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas para mejorar el rendimiento académico. Allí se establecieron como actividades el desarrollo de un producto que permitiera aprender sobre dos temáticas particulares como lo son las tablas de multiplicar y la solución de operaciones, donde se elaboraron unas diapositivas animadas para captar la atención de los estudiantes y el fácil aprendizaje de las tablas, dando apertura a contenidos en línea como juegos matemáticos.

Para finalizar, se plantea una investigación realizada por Ortiz, L. (2014) la cual fue titulada: “La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas” siendo esta una propuesta de investigación que pretendía implementar estrategias didácticas lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del grado sexto de la

institución educativa Ana Silena Arroyave Roa. Se estableció que la metodología del trabajo fue de tipo descriptiva, explicativa, de método cualitativo y estudio de caso, la población fue de 23 estudiantes y la muestra de 6. Como actividades se aplicaron la un taller diagnóstico, un taller lúdico y un taller de evaluación final para contrastar los tres momentos del aprendizaje, todo esto con el fin de brindar a los maestros y estudiantes herramientas que les permita mejorar el aprendizaje del área.

BIBLIOGRAFÍA

Flórez, C. (2013). Aprendizaje lúdico-divertido de las tablas de multiplicar en el grado 6° de la Institución Educativa Colegio Nuestra Señora Del Rosario. Villacaro, Norte de Santander.

Ortiz, J. (2008). Creación de ambientes lúdicos en clases de matemáticas: una mirada desde la formación docente. Universidad Industrial de Santander. Bucaramanga

Ortiz, L. (2014) La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas. Santiago de Cali.

Ramirezparis, X. (2009) La lúdica en el aprendizaje de las matemáticas. Universidad del Norte.