

¡Jugando aprendemos matemáticas!

Título: ¡Jugando aprendemos matemáticas!. **Target:** Maestros de primaria. **Asignatura:** Matemáticas. **Autor:** Carmen Veracruz Ribes Melià, Diplomada en magisterio. Educación Primaria, Maestra de Primaria.

Aprendemos jugando, por tanto, si podemos facilitar multitud de recursos a nuestros alumnos de una forma más visual y práctica seguro que aprenderán los contenidos que nos habíamos propuesto, eso sí, de una forma más divertida y atractiva.

¡JUGANDO APRENDEMOS MATEMÁTICAS!

Te dejo en las manos abiertas
LAS MATEMÁTICAS
que están en los ojos,
que están en las manos,
que están en la voz
y que siempre se esconden en algún rincón
esperando a que alguien les diga:
- ¡¡VENGA, SALID!!!

¿QUE SON LAS MATEMÁTICAS?

Tal y como dice el poema, las matemáticas son una materia viva, que nos rodea, las tenemos cerca continuamente, las podemos ver, tocar y a la vez expresar.

Durante muchos años las matemáticas han sido la asignatura más odiada por los niños y niñas, ya que el tratamiento que se nos hacía era monótono, aborrecido y poco motivador. Yo creo que eso puede cambiar, que las matemáticas pueden ser divertidas y atractivas para el alumnado dependiendo del tratamiento que se haga en la clase, tal y como dice Lluís Segarra.

“¡VENGA, SALID!” Ese es nuestro objetivo en la escuela Vicente Tena de Jávea, hacer que los niños sepan utilizar las matemáticas en el día a día, y que a la vez se diviertan haciéndolo.

No podemos olvidar que los alumnos son los verdaderos protagonistas de su aprendizaje, por eso hace falta utilizar una metodología que les ayude a tener confianza en su propia capacidad para solucionar los problemas y las diferentes situaciones matemáticas que se les plantea en el día a día.

¿QUÉ METODOLOGÍA UTILIZAMOS?

La metodología que usamos está basada en:

- Propuestas de trabajo motivadoras, que partan de los propios conocimientos previos, significativos y estimulantes que despierten la curiosidad.
- Ajustar el grado de dificultad de forma que mantengan el interés y al mismo tiempo sea superable por los alumnos.

- Dar tiempo y confianza suficiente a los alumnos para que elaboren y piensen la propia respuesta.
- Proponer soluciones y estrategias propias sin miedo a ser censurado en caso de equivocarse.
- Ayudarlos a utilizar el error cometido como una fuente valiosa de aprendizaje
- Valorar el proceso y esfuerzo hecho, así como el resultado conseguido.
- Manipular con todo tipo de materiales para ayudarlos a pasar de lo concreto a lo abstracto. La actividad matemática es mental, pero tiene su punto de partida en la manipulación, por eso utilizamos tanto materiales comprados (recta numérica, dados, cuadro numérico...) como materiales cotidianos (chapas, colores, plastilina...). Este material se utiliza como soporte al pensamiento.
- Motivar al diálogo. Expresar verbalmente lo que hacen manipulativamente para que tomen consciencia y reflexionen sobre aquello que hacen intuitivamente.
- Favorecer el conocimiento escolar en la vida real- funcional.
- Dar prioridad a la comprensión de la operación.
- Proponer que los niños hagan aproximaciones de los resultados antes de hacer el cálculo exacto.

¿QUÉ OBJETIVOS PRETENDEMOS CONSEGUIR?

Que el alumno sea capaz de:

- Reconocer la presencia de las matemáticas en nuestro mundo.
- Manejar los números en distintos contextos y emplearlos en distintas finalidades.
- Buscar soluciones sin miedo a equivocarse
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de problemas visuales.

¿COMO FACILITAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO AL ALUMNADO?

En definitiva, partir de una perspectiva constructivista que posibilite un aprendizaje significativo y funcional y que permita respetar los diferentes ritmos de aprendizaje, por eso ponemos mucho énfasis en el juego didáctico como base del aprendizaje que permita, a través de la manipulación, la exploración y la experimentación, establecer hipótesis de ensayo-error que faciliten la confianza y seguridad en sus propias posibilidades y les ayuden a avanzar hacia nuevos retos, transformando así la vivencia en conocimiento. ●

Bibliografía

- Lluís Segarra, Enigmas y juegos matemáticos (matemàgics). Editorial Pòrtic.
- Lluís Segarra, (2006) Los mejores juegos de matemática. Editorial MINA