

Juego, ingenio y emoción: otra forma de aprender matemática

Mariel Lovatto

ma.lvto@gmail.com

Claudia Zanabria

claudia.m.zanabria@gmail.com

María Cecilia Mucicoy

mcmucicoy@live.com

Belquis Alaniz

belquisalaniz@gmail.com

Agustina Huespe

aguahuespe16@gmail.com

Docentes investigadoras de la Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional del Litoral, Argentina.

Resumen

Enmarcado en la III Convocatoria a Prácticas de Educación Experiencial, este proyecto tuvo como eje temático el proceso de enseñanza de la matemática desde la mirada de la “motivación”, perspectiva ésta que implica el uso de estrategias que incorporan fundamentalmente un corte lúdico además de herramientas tecnológicas y comunicativas. Pensado y ejecutado por docentes investigadores de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional del Litoral y estudiantes que cursaban materias correspondientes al área Matemática. Fue construido con base en los aportes de distintos autores que han valorado la importancia del juego en el aprendizaje y han demostrado en diversos estudios que un juego produce interés, motivación, diversión, desbloqueo y gusto por estudiar matemática.

Las actividades en las Escuelas de Enseñanza Secundaria Orientadas que participaron incluyeron juegos por Internet y de mesa y permitieron verificar una muy buena relación entre la teoría indicada como soporte y la realidad.

Palabras-clave

- Motivación
- Aprendizaje
- Matemática
- Juegos
- Extensión

Integración de la docencia y la extensión /
Intervenciones

RECEPCIÓN: 24/06/16

ACEPTACIÓN FINAL: 31/08/16

Resumo

Inserido na III convocatória a Práticas de Educação Experimental, este projeto teve como eixo temático o processo de ensino de matemática, desde a motivação, perspectiva que exige o uso de estratégias que incorporam fundamentalmente atividades lúdicas, além de ferramentas tecnológicas e comunicativas. A proposta foi pensada e realizada por professores pesquisadores da Faculdade de Economia da Universidade Nacional del Litoral e alunos que faziam disciplinas relacionadas à área da matemática.

O projeto foi construído com base nas contribuições de diferentes autores que têm valorado a importância do jogo na aprendizagem e demonstraram, em diversos estudos, que o jogo produz interesse, motivação, diversão, liberação e gosto pelo estudo das matemáticas.

As Atividades nas Escolas de Ensino Médio que participaram incluíram jogos on-line e de tabuleiro, e permitiram conferir uma relação muito boa entre a teoria indicada como suporte e a realidade.

Palavras-chave

- Motivação
- Aprendizagem
- Matemática
- Jogos
- Extensão