

EL JUEGO Y LAS MATEMÁTICAS

El juego es un componente básico del ser humano, es inherente a su condición y forma parte de su naturaleza desde la niñez. Así mismo, el ser humano a través del juego experimenta un bienestar interno, de ahí que los niños busquen constantemente actividades con pares o estímulos externos que generen expectativa, retos, premios, recompensas, etc. Los primeros lazos sociales y afectivos se fortalecen por medio del juego, permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, por eso es importante propiciar juegos que involucren roles, retos de lógica y de estrategia, donde no solo la diversión y la expectativa de participar genere motivación, sino además promuevan un ambiente donde se potencie el desarrollo del pensamiento humano desde todas sus dimensiones en escenarios multidisciplinarios.

En el campo de la educación matemática se plantean derroteros frente a la percepción del aprendizaje y gusto por las matemáticas, rompiendo mitos y creencias culturales que hacen obstáculo en el avance y la resignificación del porqué es importante el aprendizaje de las mismas. Lograr articular el contexto de vida de un estudiante y las matemáticas como parte de ella, es comprender que en primera instancia se debería encontrar vínculos que conecten estos dos escenarios y despierten la motivación, la curiosidad y la capacidad de asombro, considerando que este es un primer paso para abrir el sendero de aprendizaje de las matemáticas a través de la exploración de su contexto. En búsqueda de ello el juego abre ese gran escenario multidisciplinario para el desarrollo de competencias matemáticas y otras habilidades. Elegir el juego y potenciar su fin o propósito desde la mirada matemática, sería la herramienta o el material adecuado para adquirir importantes conceptos a través de la observación de patrones, la manipulación, la percepción espacial y la transformación. No se puede desestimar el gran potencial a desarrollar frente al pensamiento lógico matemático cuando se elige un juego con propósito más allá de la diversión inherente a la motivación del niño

Existe en el mercado gran variedad de juegos que tienen como propósito trabajar la lógica matemática alrededor del desarrollo del pensamiento espacial, métrico, numérico, aleatorio, y variacional como por ejemplo el logicubo, el cubo soma, cuadrados mágicos, sudoku, torre de Hanói, entre otros. Estos son fáciles de conseguir y con variedad en su costo o fabricación, de tal manera que no hay mejor pretexto que un juego en familia o entre amigos para aprender y divertirse.

Por lo anterior desde el área de matemáticas se implementó un rally matemático en el cual el estudiantado interactuó con materiales concretos y en ello se observó gran participación y motivación, despertando la curiosidad de la mano del desarrollo de competencias ciudadanas como lo es el trabajo en equipo. Así mismo, otra experiencia importante fue la implementación del salón de Juegos Math Games, la cual buscó apoyar y fortalecer el proyecto institucional *Desarrollo del pensamiento*, involucrando a estudiantes de undécimo desde su práctica Social durante el primer semestre del año, en esta propuesta se observó que para algunos estudiantes este valioso espacio se convirtió en un refugio en donde destinaban su descanso para aprender por medio de la diversión.

También se exploró en entornos virtuales, con el diseño de las aulas virtuales, esto significó un gran reto para los docentes frente al diseño e implementación, obteniendo una respuesta positiva de la participación de los estudiantes y algunos padres de familia.

Finalmente, es importante señalar que sistematizar estas experiencias nos permitirá validar o comprobar que el juego como herramienta didáctica para el aprendizaje abre un escenario multidisciplinar más tangible y más visible en el fortalecimiento de las competencias matemáticas