



¿Qué están haciendo los demás?

En esta sección queremos destacar el trabajo que realizan otros colegios en torno a la ciencia e investigación. Abrimos este espacio para más instituciones con Ingenio.

Jugando me divierto y aprendo

Por: Laura Jaidibe Jaraba Romero.
Estudiante del grado séptimo del colegio La Toscana Lisboa, localidad de Suba, Bogotá D.C.

En esta oportunidad quiero contarles sobre un proyecto que se realiza en mi colegio: el semillero matemático.

El semillero matemático es una iniciativa con la que se busca enseñar esta materia de una forma lúdica y divertida, por medio de juegos, para que el aprendizaje sea más fácil y así se pueda lograr que los estudiantes resuelvan los problemas de una forma eficaz y productiva. Los alumnos le dieron el nombre de "T.L. MATE", que significa "Toscana-Lisboa Matemático".

El proyecto fue presentado en el 2015 por la docente Adriana Álvarez Bautista, y en él han participado estudiantes de diferentes grados. Chicas como Juliana Yissel Lancheros Dueñas, Tatiana Vanessa Torres Cañón, Karol Yuliza Pérez Laguna, Marina Alejandra Flórez Fernández, Leidy Viviana Fernández Burgos y Valentina Cortez León se han destacado por su activa participación; hoy, después de casi cuatro años, reconocen que no son tan malas en matemáticas como creían. Ahora les tienen mucho cariño a los números y no les da pereza realizar los ejercicios matemáticos.

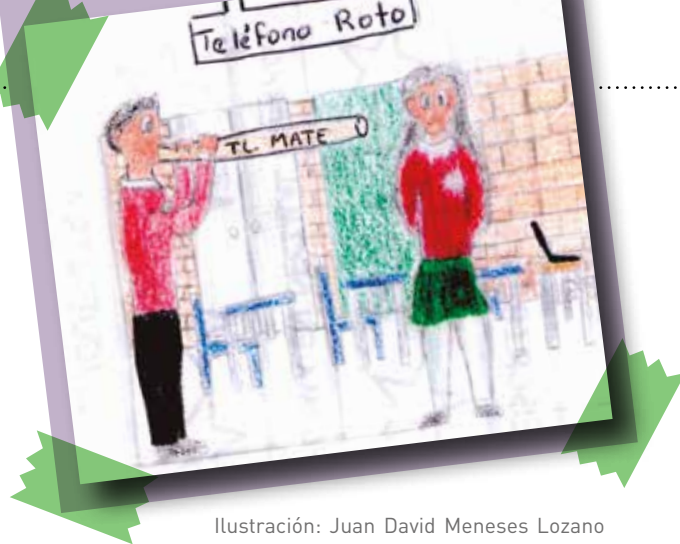


Ilustración: Juan David Meneses Lozano
(Estudiante del semillero T.L. Mate)

El semillero contribuye al liderazgo de sus participantes, pues se encargan de mostrar y realizar las actividades con los demás estudiantes del colegio en el Día Institucional de las Matemáticas.

Marina y Tatiana nos cuentan que el año pasado fue su última participación en el semillero y recuerdan con nostalgia todos los momentos divertidos con el grupo, en especial, las charlas emotivas de la profe Adriana, que llegaron a sus corazones haciéndoles comprender que los esfuerzos les permiten lograr sus metas.

También nos contaron que, en el transcurso de esos cuatro años, adaptaron y crearon juegos matemáticos que les hicieran más fácil el cálculo mental, con los cuales se divertían y a la vez adquirían conocimientos; algunos juegos son:

El teléfono roto matemático: Es un juego en el que dos grupos compiten por ganar puntos solucionando operaciones problema. Toman un tubo, con el cual les transmiten a los compañeros de su grupo una expresión matemática por resolver, que tomaron al azar de un grupo de fichas, hasta llegar al primero, quien es responsable de realizar la operación en el tablero. Al terminar rotan sus

Los alumnos participaron en los Encuentros Juveniles de Matemáticas, evento que se realiza en Bogotá con estudiantes de diferentes colegios públicos y privados y donde se les otorga un reconocimiento por ser ponentes de un proyecto innovador.

posiciones. El juego se acaba cuando termina el tiempo en un reloj de arena y se verifican las respuestas de los grupos. Este juego fue creación propia del semillero y tiene dos niveles: en el primero, las expresiones son aritméticas, y en el segundo, estas son algebraicas, lo que permite que se pueda jugar en distintos grados.

Jenga matemática: es una adaptación del juego *Jenga*, al que se les adicionaron operaciones básicas sencillas a las fichas. Se debe lanzar un dado de 60 caras que indica la ficha que el jugador debe retirar y, a su vez, resolver la operación. Se ganan o pierden puntos por las respuestas que se den, y el juego termina cuando la jenga se cae.

Twister: es también una adaptación del juego original. Uno está construido con polígonos y otro con triángulos y cuadriláteros. Al colocar alguna de las extremidades del cuerpo, el jugador debe decir el nombre de la figura y su clasificación.

Set: este juego consiste en buscar un grupo de tres cartas que tengan una característica en común o ninguna (forma, color, cantidad o textura), no es creación del semillero, pero sí se construyeron cuatro juegos distintos de cartas con figuras geométricas.

El semillero es un espacio de uso del tiempo libre, no importa el curso o si te consideras bueno o no en las matemáticas.

Encontrando el entero: Es un juego para trabajar operaciones de suma con números enteros, se usan cartas de póker, un dado cuyas caras son negras y rojas y un par de dados normales. Las cartas negras indican valores positivos y las rojas valores negativos.

Algunas estudiantes que participaron en el semillero ya no hacen parte de él porque sus compromisos académicos no se los permiten, sin embargo, el proyecto ha sido tan llamativo para otros estudiantes que se han integrado a él. En palabras de la profe Adriana: "Este año inicia una nueva generación del semillero".

FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto que da origen al artículo: Semillero matemático.

Palabras clave: Juego; Matemáticas; Aprendizaje; Bogotá.

Grupo o semillero de investigación: T.L. Mate.

Líder del proyecto: Adriana Lucía Álvarez Bautista.

Correo electrónico: alabmatematicas@gmail.com

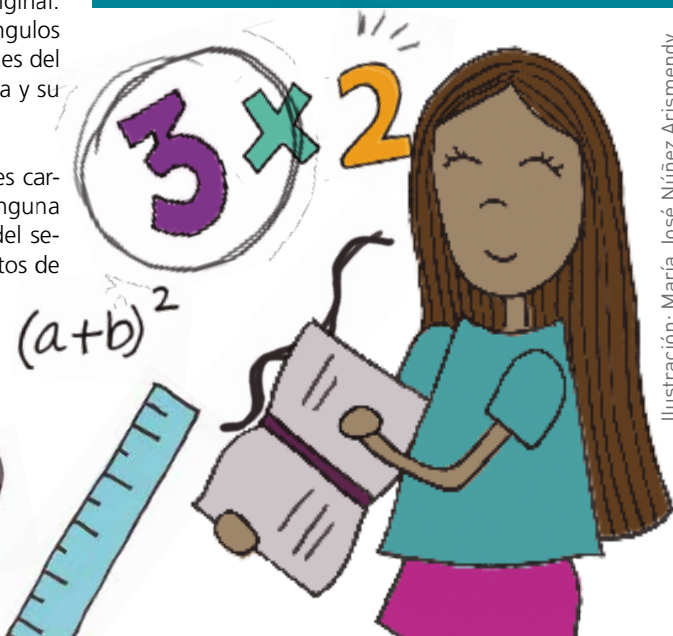


Ilustración: María José Núñez Arismendy