

**INSTITUCIÓN:** Colegio Reggio Amelia

**TEMA:** Enseñanza de las Matemáticas

**TÍTULO:** Olimpiada de Juegos Inteligentes

**AUTOR:** Andrés Olmos Sánchez

**DOMICILIO:** Calle 53 No. 35 A – 10 Apto:201 Bucaramanga- Colombia

**TELÉFONO:** 76- 657 40 25

**CORREO ELECTRÓNICO:** [andolmos@yahoo.com](mailto:andolmos@yahoo.com)

**RESUMEN:** En busca de una estrategia que permitiera motivar a los niños de básica primaria durante el aprendizaje de la matemática, sucede el encuentro con los rompecabezas y acertijos (término en inglés: “puzzles”). Inicialmente se introducen de manera tímida dentro del aula, pero en poco tiempo se evidencia su potencial como elemento motivador para el estudiante durante el acto pedagógico. Buscando referencias de otras experiencias similares se encuentra que realmente es muy reciente su uso pedagógico, sin embargo los avances en otras latitudes han sido igualmente satisfactorios. Se ve la necesidad de difundirlo dentro de la comunidad educativa de la región para generar un ambiente propicio para el intercambio de experiencias entre enseñantes. Así se da origen a la Olimpiada de Juegos Inteligentes.

## **OBJETIVOS**

Presentar a los estudiantes situaciones problema, en este caso los rompecabezas y acertijos, que los motiven durante el proceso enseñanza- aprendizaje.

Difundir dentro de los enseñantes y la comunidad educativa los diferentes juegos inteligentes que pueden ser una situación didáctica apropiada para el desarrollo del pensamiento lógico.

Definir qué materiales deben conformar un primer laboratorio de matemáticas con la suficiente documentación que permita ser un lugar de encuentro no solo de enseñantes y estudiantes, sino investigadores.

Propiciar a los enseñantes a la descripción de fenómenos de la enseñanza de la matemática que con el tiempo se conviertan en temas de investigación.

## **JUSTIFICACION**

La apatía de un alto porcentaje de estudiantes por el aprendizaje de las matemáticas es un fenómeno que convive día a día con el enseñante en su quehacer diario, junto a otras razones lleva al planteamiento de las preguntas por qué, para qué y cómo enseñar matemáticas en la actualidad. Generando un sin número de retos que bajo el

direccionamiento de investigadores debe el enseñante asumir como parte fundamental de su actividad. La ciencia que mejor puede dar respuesta y soporte a estas preguntas y retos es sin duda la reciente Didáctica de la Matemática, cuyo origen se sitúa en la Escuela Francesa en la segunda mitad del siglo pasado y cuyos fundamentos fueron planteados por Brousseau y Chevallard entre otros.

La Olimpiada de Juegos Inteligentes surge precisamente dentro del marco de la Didáctica Matemática, y plantea un espacio propicio para la divulgación de técnicas de enseñanza, gestión política a las instituciones oficiales en procura de mejorar la calidad en la enseñanza de las Matemáticas, sensibilizar al público en general para cambiar la relación de la sociedad con las Matemáticas, incentivar a los enseñantes para que de manera activa se genere investigación dentro del aula, en fin son muchos caminos que se pueden comenzar a partir de esta propuesta y que los resultados en tan poco tiempo demuestran su relativa efectividad.

### **CÓMO SE DESARROLLAN**

- Se invita a un determinado número de instituciones privadas y públicas para que envíen un representante de cada grado, junto con un docente de la misma institución para que los acompañe.
- Se clasifican los participantes por grado de escolaridad para que en un aula de clase presenten la prueba.

- La prueba consiste en desarrollar una situación problema durante un tiempo determinado. Esta situación problema tiene la particularidad de ser un material concreto, por ejemplo: un polícubo, una disección, la torre de Hanoi. La resolución de la misma le adjudica un puntaje al participante.
- Mientras tanto los docentes asisten a una capacitación referida a la didáctica matemática.
- Al finalizar la prueba se ofrece un refrigerio por parte de la institución anfitriona para proceder a la evaluación y entrega de trofeos y premios. Esto con el fin de que tengan material para continuar practicando y ganarse nuevamente su lugar en la olimpiada del año siguiente.
- Cada grado tiene un ganador, la suma de los puntajes de los participantes de cada institución es el puntaje total de la misma, que será el dato que define el colegio ganador de la Olimpiada.

## **RESULTADOS**

Los resultados se apoyan evidentemente sobre argumentos empíricos.

Algunos de los cuales son:

- Los enseñantes ven la necesidad de utilizar los juegos inteligentes en el aula para procurar un buen desempeño en las olimpiadas.
- Los estudiantes que se destacan por ser buenos en Matemáticas no necesariamente son los mejores en la olimpiada, esto le

permite detectar al enseñante habilidades y destrezas de sus estudiantes que desconocían.

- Estudiantes que presentaban bajo rendimiento académico en Matemáticas pero que en la olimpiada tienen buenos resultados, mejoran su autoestima que sin duda se verá reflejado en su rendimiento posterior.
- Los enseñantes comparten sus experiencias enriqueciendo sus técnicas de enseñanza.
- Algunos enseñantes ya han iniciado investigaciones dentro del aula a partir de sus observaciones en el evento.
- Los enseñantes han hecho aportes significativos para el mejoramiento de la calidad de la prueba. Por ejemplo, que el estudiante escriba qué estrategia o razonamientos utilizó para dar solución al problema.
- La acogida por parte de las instituciones educativas es cada día mayor, tanto así que en su cuarta versión la Olimpiada espera una participación de 40 de ellas para una población de 440 estudiantes.