

APRENDIENDO MATEMÁTICAS PARA TRANSFORMAR EL ENTORNO



LA CASA DEL MAESTRO

1. Resumen

El proyecto busca mejorar la competencia matemática en estudiantes de décimo grado, relacionando esta disciplina con problemáticas reales de su comunidad. A través de metodologías activas como la investigación-acción y la gamificación, los estudiantes desarrollan pensamiento crítico y habilidades para la resolución de problemas. El proyecto se implementa en la I.E. Normal Superior de Mompós, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.



2. Problema

Se identificó que los estudiantes perciben las matemáticas como una materia abstracta y poco aplicable a la realidad. Esto afecta su motivación y rendimiento académico. El desafío es transformar esta percepción mediante estrategias que demuestren la utilidad de las matemáticas en la solución de problemas sociales y ambientales dentro de su comunidad.



3. Objetivo General

Desarrollar habilidades matemáticas y de pensamiento crítico en los estudiantes de décimo grado mediante el uso de metodologías activas que vinculen los conceptos matemáticos con la resolución de problemas reales en su entorno.



4. Resultados

Los estudiantes lograron mejorar su comprensión matemática y su capacidad para aplicar conocimientos en contextos reales. Se evidenció un aumento en la motivación y participación en clase, así como una mayor integración de la matemática con otras áreas del conocimiento. Además, se fortaleció el trabajo en equipo y la creatividad en la búsqueda de soluciones.



5. Conclusión

El proyecto permitió que los estudiantes comprendieran la importancia de las matemáticas en su vida cotidiana y en la resolución de problemas comunitarios. La implementación de estrategias innovadoras como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos resultó efectiva para fomentar el pensamiento crítico y la motivación estudiantil. Este enfoque puede replicarse en otros contextos educativos con resultados positivos.

