

FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Córdoba, 28 SET 2016

VISTO:

Lo dispuesto por el reglamento del SISTEMA DE FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS, que figura como Anexo de la Resolución N° 2992/96;

Y CONSIDERANDO:

Que docentes del Departamento de Estadística y Matemática, proponen la realización del Seminario-Taller "El uso de actividades interactivas y lúdicas como estrategia de aprendizaje de la matemática";

Que los miembros del Comité Académico han evaluado la propuesta del curso asignándole los créditos y nivel correspondientes, de acuerdo a lo dispuesto por la citada normativa;

Que la Secretaría de Asuntos Académicos de esta Facultad considera conveniente formalizar la aceptación y caracterización por parte del Comité Académico;

Que de acuerdo a lo previsto en los Arts. 1º, inc. o) y 2º de la Resolución N° 907/88, es facultad del Decano resolver estos temas debiendo dar cuenta al Honorable Consejo Directivo; por ello,

EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
RESUELVE:

Art. 1º.- Aprobar la propuesta del Seminario-Taller de Capacitación Docente integrante del SISTEMA DE FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE denominado "El uso de actividades interactivas y lúdicas como estrategia de aprendizaje de la matemática", que se incorpora como anexo.

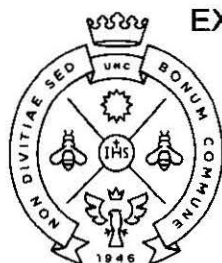
Art. 2º.- Comuníquese, dése cuenta al H. Consejo Directivo y archívese.


Facultad de Ciencias Económicas
Secretaría Técnica
CAROLINA QUEROGA MARTINEZ


Mgter. JHON BORETTO.
DECANO
Facultad de Ciencias Económicas

RESOLUCIÓN DECANAL N°
mc

1126



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba

ANEXO

Seminario-Taller: "El uso de actividades interactivas y lúdicas como estrategia de aprendizaje de la matemática"

Docentes a cargo:

Ing. María Alejandra Juárez
Cra. Laura Montero
Mgter. Nancy Stanecka

Categoría: Intermedio.

Justificación de la propuesta:

Actualmente el aprendizaje conducido por métodos tradicionales de enseñanza está siendo cuestionado dando lugar a la búsqueda de técnicas innovadoras. Ya no se discuten los aportes tecnológicos y los beneficios de otras formas de enseñanza, siendo inminente la necesidad de incorporar a nuestra práctica docente distintas estrategias que colaboren con el proceso de aprendizaje de las nuevas generaciones de alumnos.

Una particular forma de aprender es a través de actividades interactivas y del juego.

A través de las actividades interactivas se realiza un intercambio de información ágil entre los alumnos, pudiendo incorporarse en el trabajo áulico trabajos de un minuto, lluvia de ideas, revisión de pares, autoevaluaciones, etc.

Con respecto al juego, hay distintos propósitos que avalan su uso en la enseñanza. En primer lugar la actividad lúdica da la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación en el individuo. También es una herramienta eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende y sirve como recurso didáctico que invita a la participación, creando un buen clima de trabajo y distensión grupal.

Para algunos estudiosos, el juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia procedimientos y métodos matemáticos, de hecho Juego y matemática son similares en estructura y práctica. En ambos hay planteos, investigación, estrategias, resolución de problemas y/o simulación de la realidad.

Si bien la actividad lúdica en las aulas de matemática de la educación superior es escasa, a través de este curso se pretende mostrar su potencial como técnica de aprendizaje colaborativo, aún en presencia de cátedras masivas.

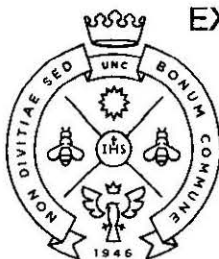
Finalmente, cabe destacar que en el marco del proyecto PAMEG "Prácticas para el Mejoramiento de la enseñanza de las Ciencias Económicas" distintos docentes de la facultad trabajaron en sus cátedras con juegos y actividades interactivas. En este curso se pretende rescatar esta experiencia y utilizarla en forma específica en el campo de la matemática, produciendo así un efecto derrame del esfuerzo realizado y la experiencia adquirida por los docentes en ese proyecto.

Objetivo:

Reflexionar con los docentes la apuesta y puesta en juego de la actividad interactiva y lúdica para la enseñanza de la matemática desde una perspectiva de enseñanza y aprendizaje que supone este proceso en dialéctica constante.

Se intentará promover actividades que impliquen mayor motivación, cohesión grupal y aprendizaje significativo de los contenidos.

Handwritten signatures:
Yu
Ja

**FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS****UNC**Universidad
Nacional
de Córdoba**Metodología:**

Se propone la modalidad de seminario-taller, donde se trabajará con alternativas de juegos y actividades interactivas basadas en contenidos de Matemática I y II.

Constará de 5 encuentros presenciales de dos horas cada uno y 2 horas no presenciales semanales, totalizando 20 hs.

- 1) Presentación del curso y debate en base a preliminares empíricos.
- 2) Exposición del material bibliográfico sugerido y posterior análisis grupal.
- 3) Presentación de las propuestas de los distintos ejemplos de juegos, especificando materia, objetivos, reglas a utilizar etc. y discusión de pares.
- 4) Seguimiento del avance en el trabajo individual y /o grupal.
- 5) Presentación de las experiencias trabajadas en el aula.

Bibliografía:

OLFOS, Raimundo A. Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra. - Eduvina Villagrán C. Profesores Universidad de La Serena. 2001.

DUARTE D., Jakeline. Ambientes de aprendizaje: Una aproximación conceptual. Estud. pedagóg., 2003, no.29, p.97-113. ISSN 0718-0705.

MINERVA TORRES, Carmen, El juego: una estrategia importante Educere [en línea] 2002, 6 (octubre-diciembre): [Fecha de consulta: 25 de julio de 2016]

Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>> ISSN 1316-4910

Calendario tentativo: Meses Octubre -Noviembre

Evaluación:

Las instancias a tener en cuenta en la evaluación serán:

- 1) Asistencia a los encuentros presenciales y la participación activa en ellos. Se exigirá el 80% de asistencia.
- 2) Lectura de los textos sugeridos acompañado por el aporte de aplicaciones específicas.
- 3) La presentación de un trabajo final que integre los aprendizajes realizados, cuyas características se acordarán con los participantes.

Destinatarios:

Alumnos avanzados de las carreras, auxiliares docentes y adscriptos del Departamento de Estadística y Matemática FCE. UNC.

Cupo: 20 integrantes.

Cuadro Sintético del Anexo

<u>Nombre del Curso</u>	<u>Profesores a cargo</u>	<u>Nivel</u>	<u>Créditos</u>
Seminario-Taller: "El uso de actividades interactivas y lúdicas como estrategia de aprendizaje de la matemática".	Ing. Alejandra Juárez Cra. Laura Montero Mgter. Nancy Stanecka	Intermedio	2

[Handwritten signatures]