Jugar con la matemática

100 problemas de matemática, lógicos y lingüísticos para la actividad didáctica

Autores

Martha Isabel Fandiño Pinilla, Bruno D'Amore

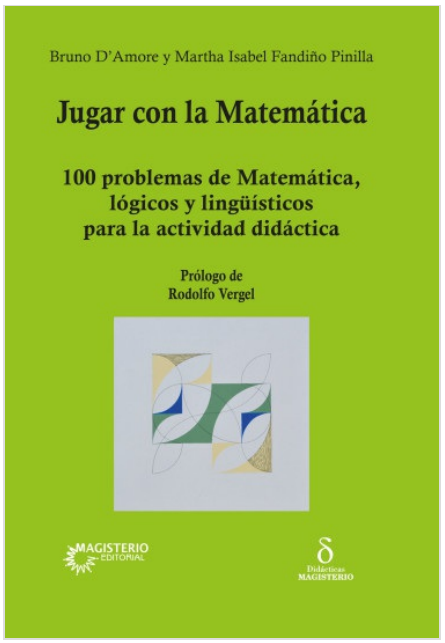
Sinopsis

El libro de Bruno D'Amore y Martha Isabel Fandiño "Jugar con la Matemática. 100 problemas de Matemática, lógicos y lingüísticos para la actividad didáctica" indudablemente motiva la discusión sobre el potencial mágico, previsor y poderoso del juego. Es interesante apreciar en esta obra, necesaria y pertinente en el campo de la Educación Matemática, que muchas cosas y procesos matemáticos que identificamos han emergido desde situaciones lúdicas, claro, como sostienen los autores, no necesariamente de alto nivel académico. Coincido plenamente con ellos en que el juego confiere sentido a las acciones relacionadas con cuestiones matemáticas. Pero no solo esto. El potencial mágico y poderoso del juego posibilita el trabajo en comunidad, es decir, un espacio en el cual los estudiantes y el profesor aprenden juntos, trabajan hombro con hombro hacia la producción de un bien común. Lo potencial quisiera verlo en términos de que este tipo de actividad podría promover concepciones no subjetivistas ni conductistas del aprendizaje. El juego como una actividad crea las posibilidades para interactuar con el Otro, promoviendo así el desarrollo de subjetividades. Pero esto va a depender del profesor que entienda el juego de manera profunda, esto es, como una actividad didáctica, tal y como sugieren los autores de este libro.

MF

Sobre el autor

Martha Isabel Fandiño Pinilla



IBD

Año de publicación: 2025

Presentación: Libro

Tamaño: 24 x 16 cm

Número de páginas del contenido principal: 155 Páginas

ISBN13: 9789582014957

$61.142 ARS

E-Book

Año de publicación: 2025

Presentación: EPUB (Digital: descarga)

Número de páginas de la versión impresa: 78 Páginas

ISBN13: 9789582015374

$42.000 COP

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen



Bruno D’Amore

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen