LAS MATEMÁTICAS Y NUESTRO ENTORNO

Dejando a un lado la enseñanza tradicional de las matemáticas y mostrándolas de una forma más cercana, desde situaciones cotidianas con las que los alumnos se sientan familiarizados y en las que intervienen factores afectivos, sociales y motivacionales, se despierta mayor interés hacia el aprendizaje, consiguiendo mayor significatividad por estar relacionados con elementos próximos al alumno.

Siempre hemos pensado que las matemáticas son exactas, estáticas, sin margen de error, por lo que acaban siendo aburridas y con un interés negativo para los niños. Sin embargo, si conseguimos darle un aspecto más dinámico, donde los alumnos tengan la posibilidad de interactuar y moverse en el entorno, de experimentar, manipular, dialogar con los demás, etc., tendremos una visión positiva y empezaremos a verlas como algo cercano y divertido.

Las matemáticas las podemos trabajar de una forma dinámica, siguiendo el contenido curricular de Educación Primaria a través de diferentes situaciones con las que nos encontramos cada día, así por ejemplo;

**Los números**: podemos aprovechar los folletos publicitarios o panfletos de rebajas, escaparates de tiendas, tickets de supermercado, facturas, etc. Todo esto nos ayudará en lecturas numéricas, contar, operaciones, resolver problemas….

**La medida**: recetas de cocina con sus medidas exactas, pesos de alimentos, capacidad de diferentes botellas o envases, alturas de personas, tallas de ropa, medidas corporales (manos, pies…), medidas de objetos, etc. Sobre todo ello podemos plantear investigaciones y resolver problemas relacionadas con la medida.

**Geometría**: formas de la vida cotidiana como edificios, vehículos, materiales que utilizamos y vemos cada día, juegos de mesa, andar, pillar, realizar itinerarios en el aula o en el patio, espejos para simetrías, construcciones, puzzles, piezas encajables… para trabajar la orientación espacial y las formas, investigar y resolver problemas espaciales.

**Estadística y probabilidad**: en este bloque podemos resolver problemas de tratamiento de la información utilizando por ejemplo: clasificaciones deportivas, alumnos y cursos, temperaturas de la semana, del mes, días que ha llovido, objetos y precios, realización de encuestas, etc.

Diferentes autores (Edo, Baeza…) han puesto de manifiesto la similitud entre la resolución de problemas matemáticos y los pasos que se siguen para resolver un juego. Por lo tanto, como afirman estos autores, para comprender conceptos matemáticos, mejorar procesos algebraicos o trabajar técnicas de resolución de problemas, se pueden utilizar los juegos. Ahora bien, los juegos deben utilizarse con una clara finalidad de conocimiento matemático. Debe ayudarnos a crear situaciones donde el alumno indague, discuta, comparta y compruebe las diversas vías que existen para su resolución.

A continuación desarrollo un taller relacionado con la vida cotidiana que podemos realizar en un aula de Educación Primaria, adaptadas al nivel correspondiente y en el que podemos trabajar diferentes conceptos matemáticos: número, medida, estadística, formas geométricas.

***TALLER DE COCINA.*** Para realizar durante una semana.

**Día 1**: *pensar, investigar, buscar información.*

Organizamos el aula en 4 grupos de 5 niños cada uno. Cada grupo tendrá a su disposición medios informáticos y materiales, para poder buscar y elegir una receta de cocina sencilla que elaborarán en el aula. Deben tener en cuenta que cuentan con un presupuesto máximo de 5 euros.

Anotan la receta en su cuaderno, con los ingredientes y cantidades necesarias.

**Día 2:** *indagar, comparar, hacer lista de la compra*.

En esta segunda sesión buscamos los precios de los ingredientes que necesitamos en diferentes supermercados, utilizando panfletos publicitarios o las tablets. Comparamos y seleccionamos el supermercado en el que la compra nos saldrá más barata.

**Día 3:** *hacemos la compra.*

Salimos al supermercado seleccionado a hacer la compra de los ingredientes necesarios.

Los alumnos tendrán en cuenta que su presupuesto máximo es de 5 euros. Este dinero estará compuesto por monedas de 0´50 céntimos como máximo, es decir, no habrá monedas de euro. Así se trabajarán los decimales.

A la hora de pagar se puede plantear la posibilidad de pagar cada grupo lo suyo o pagar todo junto y después dividir el precio final entre los cuatro grupos.

**Día 4:** *organización y diseño de la receta.*

Cada grupo dispone en su mesa los ingredientes con sus pesos o cantidades necesarias, por ejemplo para hacer sandwich de jamón y queso con forma de triángulo disponemos:

* 20 rebanadas de pan
* 10 lonchas jamón
* 10 lonchas queso
* Platos redondos

**Día 5:** *montaje y almuerzo.*

Cada grupo reproducirá su receta dándole la forma elegida y con los ingredientes seleccionados.

Cuando terminan, cada grupo dispondrá de un tiempo para explicar su receta, la forma que le han dado, ingredientes, etc.

Procuramos realizar esta actividad enlazando con la hora del almuerzo para que puedan disfrutar de sus creaciones.

Al finalizar esta sesión haremos una puesta en común, valorando la actividad y exponiendo conclusiones.

**CONCLUSIÓN FINAL.**

Es probable que nuestro trabajo en las aulas todavía esté más encaminado a avanzar en la materia que a acercar nuestro entorno matemático a las aulas. Las exigencias curriculares que hacen que tengamos que llegar a final de curso con unos contenidos explicados y trabajados nos ciega a la hora de trabajar las matemáticas desde talleres y actividades de la vida cotidiana con los niños.

Lo importante es ver cómo, con este tipo de actividades podemos trabajar diferentes contenidos a la vez y cómo los alumnos se sientes más motivados, atraídos y participativos, obteniendo así resultados más positivos.