



Categoría: **Educación**

Autor:
Ángel Alsina

Editorial:
Narcea Ediciones, Madrid

Año de publicación:
2004

Nº de hojas:
156

ISBN:
84-277-1453-X

Es éste un libro muy interesante y muy útil para los maestros de educación primaria, así como para los estudiantes para maestro y para aquellas personas interesadas en la educación matemática.

El libro aporta reflexiones sobre diferentes aspectos de las matemáticas de primaria, acompañadas de una selección de actividades para niños y niñas de 6 a 12 años que pretenden desarrollar competencias matemáticas, todo ello utilizando recursos lúdicos-manipulativos.

Comienza Alsina con una introducción donde hace una reflexión acerca de la transformación que está sufriendo la enseñanza obligatoria en diversos países, en los que el concepto de competencia matemática está sustituyendo al concepto contenido. Justifica, además, cómo el juego es el recurso ideal para conseguir que los niños aprendan y tomen conciencia de este aprendizaje, insistiendo en que "este recurso debe quedar subordinado a la matemática y no a la inversa". No se trata, pues, de jugar por jugar, sino de aprender matemáticas mediante juegos. Esta introducción acaba con un decálogo del juego, esto es, diez argumentos más que suficientes para convencernos de las ventajas del uso del juego en clase de Matemáticas.

El libro se estructura en cinco capítulos que responden a:

- 1. Razonamiento lógico-matemático.**
- 2. Números y operaciones.**
- 3. Formas geométricas y situación en el espacio.**
- 4. Medida.**

5. Organización de la información: estadística y probabilidad.

Cada uno de estos capítulos comienza con una reflexión conceptual del bloque a tratar, señalando las competencias que deben adquirir los alumnos. A continuación sugiere algunos criterios metodológicos para realizar actividades sobre cada tema, mientras que en la última parte, que es la más amplia, plantea, después de describir el material didáctico que va a utilizar, una serie de actividades que va graduando en nivel de dificultad y, en algunos casos, secuenciando por edad.

Los materiales didácticos elegidos son un material lógico estructurado en el capítulo 1, en el capítulo 2 regletas de colores, ábaco, juegos numéricos (cartas, bingo, dominó, etc), y geoplano y el tangram en el capítulo 3.

El capítulo de Medida lo divide en cinco talleres: longitud, masa, capacidad, tiempo y almacenamiento informático de la información, haciendo en cada uno de ellos un listado de materiales de la vida cotidiana que se pueden utilizar.

Es de resaltar el último taller por ser novedoso en la enseñanza de los temas de la medida a nivel de Primaria y que refleja el interés del autor por conectar con situaciones reales, ya que los disquetes, CD, DVD, DVD-R, Zips, etc son objetos de la vida cotidiana que usan los alumnos de Primaria.

En el capítulo 5, dedicado a la organización de la información, la propuesta que hace se basa en definir proyectos estadísticos (¿Cómo somos los alumnos de nuestra clase?) y en experimentar con fenómenos aleatorios (los dados y las probabilidades), siguiendo las recomendaciones de los últimos estándares norteamericanos de matemáticas (NCTM, 2000).

En resumen, creo que este libro aporta a todos los educadores matemáticos dos aspectos importantes:

1. Las reflexiones que hace acerca de las diferentes competencias matemáticas a desarrollar en los niños.
2. Una colección de ficha de actividades motivadoras, a partir del uso de materiales didácticos o de situaciones reales, que vienen ya elaboradas para que el maestro las pueda llevar al aula.

(Reseña aparecida en la revista UNIÓN, no. 1, Marzo de 2005)

□ **Materias:** Educación Primaria, Números, Espacio, Medida, estadística, Probabilidad

□ **Autor de la reseña:** Josefa Hernández Domínguez
