

Bruno D'Amore y Martha Isabel Fandiño Pinilla

Jugar con la Matemática.

100 problemas de Matemática, lógicos y lingüísticos para la actividad didáctica.



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.

Del Prólogo de *Rodolfo Vergel*

Bruno D'Amore es miembro de la Academia de las Ciencias de Bolonia; con títulos en Matemática, Filosofía y Pedagogía (Universidad de Bolonia, Italia); PhD en Educación matemática (Universidad de Nitra, Eslovaquia); PhD Honoris Causa en Educación y Ciencias Sociales (Universidad de Chipre); ex full profesor de «Didattica della Matematica» de la Universidad de Bolonia, Italia; actualmente docente del curso de Doctorado en la Universidad Francisco José de Caldas de Bogotá (Colombia); fundó la revista «La Matematica e la sua didattica» en 1986; fundó en 1984 y es director científico de la Unidad de Investigación en Educación matemática (NRD) de Bolonia; fundó en 1987 y es director científico del Congreso Nacional «Encuentros con la Matemática» en Castel San Pietro Terme. Ha publicado varios libros y artículos, en varios idiomas (inglés, alemán, francés, griego, portugués, español, chino mandarín, ...); ha impartido cursos, conferencias, seminarios en numerosas universidades principalmente de Europa y América Latina-. Es miembro del Mensa International desde 1984.

Martha Isabel Fandiño Pinilla tiene nacionalidad colombiana e italiana. Licenciada en “Ciencias de la Educación con estudios específicos en Matemática” (Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá); especializada en “Educación Matemática” (Universidad Distrital de Bogotá); PhD en Educación Matemática (Universidad de Nitra, Eslovaquia). Primero enseñó en la escuela Primaria, luego en Secundaria y finalmente en algunas universidades de Colombia, especialmente en cursos de postgrado para la formación de profesores de Matemática. Ha impartido cursos como profesora en Universidades de Italia y Suiza. Ha impartido cursos de formación en Educación Matemática para profesores de todos los niveles escolares, ponencias y seminarios de investigación en congresos nacionales e internacionales en varios países de Europa y América Latina. Hasta la fecha, cuenta con más de 350 obras escritas entre libros y artículos, muchos de ellos publicados en revistas de prestigio en varios idiomas. Desarrolla una intensa actividad de investigación en temas relacionados con la investigación en Educación Matemática en el NRD del Departamento de Matemática de la Universidad de Bolonia.

En portada: Lorenzo Bocca, *Composizione*, 2022.

ISBN 978-958-20-1495-7

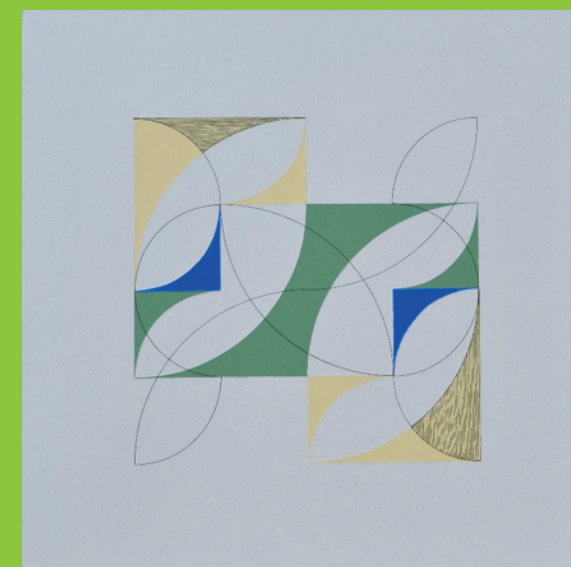


Bruno D'Amore y Martha Isabel Fandiño Pinilla

Jugar con la Matemática

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

Prólogo de
Rodolfo Vergel



Bruno D'Amore y Martha Isabel Fandiño Pinilla • Jugar con la Matemática