Aprendemos matemática a través del juego

Category: Comunidad de Convivencia
13 de marzo de 2025

INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Enriquecimiento de los vínculos: convivencia escolar. El cuidado del otro. La prevención de situaciones de riesgo. El juego.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos construir la convivencia escolar a través del juego?

Contexto:

Últimamente, especialmente pos pandemia, hemos notado que los lazos sociales de la mayoría de las familias de nuestra comunidad se centran en el individualismo, el egoísmo, la competitividad y la búsqueda del éxito. Asimismo, a la hora de resolver un conflicto, generalmente es a través de alguna forma de violencia. También notamos la escasa cantidad de palabras que tienen los estudiantes para encontrar un acuerdo y el bajo rendimiento en el área de matemáticas a la hora de resolver situaciones problemáticas. Vemos con agrado buscar estrategias para que los educandos puedan emplear modos más amables para resolver situaciones problemáticas.

Objetivo general del proyecto:

Impulsar la prevención y abordaje integral de la convivencia escolar a través del

juego, generando las condiciones necesarias para el enriquecimiento de los vínculos que faciliten una intervención positiva para resolver problemas, conflictos o situaciones puntuales.
Construir un espacio cuidado y diseñar acciones preventivas generando un ambiente saludable – no tóxico.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Forjar y mejorar vínculos con todas y todos los demás compañeros, reconociendo la armonía y la belleza del buen trato.
Compartir, negociar y resolver conflictos de manera cordial, utilizando la palabra como instrumento mediador en una pelea o cambio de opinión.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua
Inglés
Matemática
Formación Ética y Ciudadana
ESI
Educación Artística

Contenidos curriculares:

La interpretación de texto
El respeto y el interés por las producciones
La participación
Reflexión y evaluación de su propio aprendizaje
La participación en diversas situaciones de escucha.
Leer e interpretar consignas
La confianza en las propias posibilidades para resolver problemas.
La disposición para defender sus propios puntos de vista.
La explicitación de conocimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre ellos.
Análisis y uso reflexivo de distintos procedimientos matemáticos del ciclo.
La identificación de conflictos en situaciones vividas en el contexto escolar y en otros ámbitos públicos; distinguiendo deberes, valores y reconociendo posibles formas de resolución.
La construcción progresiva de nociones de libertad, paz, solidaridad, igualdad, justicia, responsabilidad, bien común y respeto a la diversidad.
La valoración de la práctica del diálogo como herramienta para afrontar conflictos

en la comunidad educativa.
Eje: Valorar la afectividad
Contemplar esta dimensión que nos atraviesa como sujetos individuales y colectivos; encontrando modos de expresar los sentimientos y emociones y leyendo en el otro sus expresiones de afectividad.
La consideración de los lenguajes artísticos como saberes fundamentales para comprender el mundo en su complejidad.
La participación en propuestas de producción y análisis que favorezcan la implicación subjetiva y el aprendizaje progresivo en el uso de materiales, soportes, técnicas, recursos y procedimientos propios de los diferentes lenguajes que constituyen el área (música, artes visuales, teatro y danza)

Producto final esperable:

Construir una jornada de juegos matemáticos donde puedan demostrar una mejora significativa en sus habilidades matemáticas y su confianza a la hora de resolver situaciones problemáticas, desarrollando actitudes y destrezas para trabajar en equipo de manera productiva y fortalecer la escucha y la comunicación.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

Diseñar y crear juegos didácticos que aborden diferentes conceptos matemáticos.
Evaluar el impacto de los juegos en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes y el trabajo en equipo.
Diseñar y desarrollar juegos matemáticos que se ajusten a las propuestas desarrolladas en el aula por grado/ciclo.
Definir roles y responsabilidades.
Fomentar la comunicación y la participación responsable.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Escuela con conectividad.
Impresora.
Recursos económicos elementales provistos la comunidad educativa.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Diferentes elementos reciclados para confeccionar los juegos (latas, botellas, cajas, entre otras).
Materiales para desarrollo de juegos (fichas, tableros, dados, pinturas, telas, pelotas, herramientas, etc.).

Organizaciones aliadas:

Club Arroyito: en las instalaciones del mismo de desarrollan clases de Educación Física.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

No gustaría vincularnos con Acción Comunitaria de la Municipalidad de Cañada. De Gómez.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

De desarrollo:
Participación y compromiso durante el transcurso de la jornada.
Inclusión socioeducativa, igualdad y/o equidad de oportunidades
Final:
Autoevaluación de los protagonistas (¿Qué cambiarías? ¿Qué te pareció la experiencia? Justifica la respuesta). El cuidado del otro, la socialización y el trabajo en equipo.
Reflexión y valuación de su propio aprendizaje e intervención
Encuesta a los estudiantes sobre la experiencia vivida (discusión, resolución, exposición).
Encuesta a los docentes y familias.
Observación de posibles cambios en los participantes. Disminución de las situaciones de riesgo.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Informar a la comunidad educativa la puesta en marcha del proyecto a través de reuniones.
Asamblea, cartelera, prensa y difusión, redes sociales.
Publicitar el proyecto para llevarse a cabo en otras instituciones educativas.

De los resultados:

Jornada recreativa institucional.
Divulgación de la experiencia en los medios de comunicación.

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

COLOMBO, Carlos Director
MORALES, Edgardo Luis Vice director
BELTRANI, Marcela Vice directora
CINGOLANI, Mariana docente
OBREGÓN, Sofía docente
IANITELLI, Florencia docente
BIGOGLIO, Natalia docente
ALVAREZ, Paula docente
LARDONE, Carolina docente
MARTINEZ, Noelia docentes
RAMOS, María Eugenia docente
BASUALDO, Micaela docente
FIGUEROA, Verónica docente
MAIDANA, Carolina docente
BAGNIS, Alejandra docente
HERRERA, Silvia docente
WASINGUER, Eva docente
CIAN, Miriam docente
MAZZA, Yamila docente
TRADOTTI, María Belén Docente artística
YABEN, Matías Docente música
LUCIANI, Maricel Docente tecno
GIROTTO, Claudia Docente tecno
GARELLO, Marina Docente inglés
BELTRAMO, Ana María Docente tecno
ALMARAZ, Vanesa Docente taller
BIDART, Héctor bibliotecario

ACANFORA GRECO, Lucas Docente artística
AYUN, María Cecilia Docente artística
GALLIZIO, Virginia Docente artística
PAVÓN, Valeria Docente inglés
BELTRANI, Gisella Jornada Ampliada
FREY, Mariana Jornada Ampliada
RIZZI, Andrea Jornada Ampliada

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 35
Estudiantes: 298

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Colombo, Carlos Gustavo
Email del referente: calys07_clase70@hotmail.com