

La matemática nos rodea: aprendo jugando

Category: Comunidad Pedagógica
17 de diciembre de 2024



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Matemática. Robótica

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos fomentar la motivación y la confianza de los estudiantes en su aprendizaje, integrando contenidos específicos del área Matemática?

Contexto:

El contexto rural se muestra propicio para el desarrollo de actividades que nos permitan razonar y operar matemáticamente. Al hacer tangibles los conceptos abstractos de la geometría a través de las actividades rurales cotidianas, se abordan contenidos adecuados, respetando así las posibilidades de cada uno de los integrantes que participan de este proyecto. Es importante tener en cuenta que formarán parte de este proyecto tanto el Nivel Inicial como el Nivel Primario.

Objetivo general del proyecto:

- Determinar el impacto de los juegos en la motivación y la confianza de los estudiantes en su aprendizaje de la Matemática.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Desarrollar habilidades numéricas y de resolución de problemas.
- Comprender conceptos y relaciones matemáticas.
- Fomentar el pensamiento crítico y la creatividad.
- Preparar a los estudiantes para la vida cotidiana y el aprendizaje futuro.
- Incorporar el uso de nuevas tecnologías durante el aprendizaje matemático.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Inglés

Educación Física
Plástica
Matemática
Ciencias Naturales

Contenidos curriculares:

- Números enteros: suma, resta, multiplicación y división.
- Geometría: formas básicas, medidas de longitud y capacidad.
- Ubicación espacial en diferentes planos.
- Técnicas plásticas.

Producto final esperable:

Elaboración de juegos que involucren contenidos específicos del área Matemática.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Informar a los niños sobre el proyecto.
- Investigar con las familias qué estrategias utilizaban para aprender Matemática.
- Seleccionar algunos conceptos matemáticos para desarrollar juegos.
- Seleccionar materiales para la elaboración de juegos.
- Realizar juegos matemáticos con los conceptos seleccionados y exponerlos en una muestra.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Netbooks, robots, computadora, elementos naturales del entorno.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Elementos de repuesto de robots, más computadora.

Organizaciones aliadas:

Escuela Rural N°373
Escuelas públicas de la sección

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Cursos de Robótica y Programación

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Instrumentos:

Lista de Cotejo para verificar el cumplimiento de los criterios establecidos.

Rúbrica con niveles de desempeño (Ej.: Excelente, Bueno, Regular, Necesita Mejorar) para aspectos como comprensión de reglas, participación y logro de objetivos.

Observación Directa: Durante el juego, el docente puede tomar notas sobre las habilidades y actitudes demostradas por los estudiantes.

Autoevaluación y Coevaluación: Los estudiantes reflexionan sobre su participación y resultados en el juego.

Escala: Excelente (4) Bueno (3) Regular (2) Necesita Mejorar (1)

Criterios:

Comprensión de Reglas: Domina completamente las reglas. Domina la mayoría de las reglas. Comprende parcialmente. No entiende las reglas.

Participación Activa: Participa con entusiasmo y constancia. Participa regularmente. Participa ocasionalmente. Participa de forma pasiva.

Aplicación de Conocimientos Aplica conceptos con precisión. Aplica la mayoría de conceptos. Aplica conceptos con ayuda. Tiene dificultades constantes.

Trabajo en Equipo: Colabora de manera excelente. Colabora adecuadamente. Colabora con dificultad. No colabora.

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Exposición durante la feria, explicación a las familias, muestra de prueba de los juegos.

De los resultados:

A través de jornadas con la comunidad, durante el desarrollo de las actividades

en clase.

Integrantes del proyecto:

Alegre, Sergio – Prof. de Educación Física

Cismondi, Eugenia –

Prof. de Inglés

Gonnet, Lorena – Prof. de Plástica

Mansilla, Penélope – directora

Molli, Pamela – Docente de nivel inicial

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 5

Estudiantes: 12

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Mansilla, Penélope Andrea

Email del referente: prim1304_rafaela@santafe.edu.ar