Matemática y diversión

Category: Comunidad Pedagógica
29 de octubre de 2025

INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Matemática

Pregunta impulsora:

¿Qué podemos hacer para que la matemática sea divertida para todos?

Contexto:

La escuela Bernardino Rivadavia Nº 448 es de nivel Primaria Común Diurna de Jornada Simple de 1era. Categoría, se encuentra ubicada en el centro de la ciudad de Calchaquí, departamento Vera, Pcia. de Sta. Fe. La localidad tiene alrededor de 13.000 habitantes según el último censo poblacional, realizado en el año 2022.

Su matrícula es de 481 estudiantes, de los cuales un alto porcentaje es de nivel socioeconómico deficiente. La escuela ofrece servicio de comedor.

El edificio es moderno (se inauguró en 1979). En la actualidad es compartido con otras organizaciones educativas: C.E.F. N° 7047, I.S.P N° 66, Taller de Educ. Manual N° 67, Sala de Nivel Inicial perteneciente al Jardín de Infantes N° 360 y E.P.A. N° 2583. Además, tiene a cargo los centros educativos radiales Nº 275, N° 439, N° 630. En cuanto a los espacios, además de los salones de clase, la escuela cuenta con: salón de Música, sala de Dibujo, laboratorio, videoteca, biblioteca, sala de Tecnología, sala de maestros, sala de asistentes escolares, una dirección, una vice dirección, una secretaría, y un Salón de Usos Múltiples donde funciona el comedor escolar y se realizan varias actividades: clases de talleres, actos escolares, reuniones de padres, conferencias y otros eventos.

Cuenta con un espacio verde parquizado que se utiliza como patio de recreos y otro espacio embaldosado en donde está el mástil, la cancha de básquet; usada para Educación Física y patio de recreo.

En nuestra institución, buscamos hacer del Día de la Niñez, una celebración especial y divertida para nuestros estudiantes. Considerando que en la escuela hay pocos juegos motrices, buscaremos incorporar juegos matemáticos que motiven a los niños no sólo a ejercitar las habilidades numéricas y de razonamiento, sino también aprender a cómo aplicar estos conceptos en situaciones reales y divertidas, permitiéndoles resolver situaciones problemáticas.

Objetivo general del proyecto:

● Fomentar un ambiente de diversión y aprendizaje en el que los niños se sientan cómodos y motivados para aprender y explorar las matemáticas.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

●Desarrollar habilidades para resolver problemas matemáticos de manera creativa y efectiva, trabajando en equipo.

●Aplicar conceptos matemáticos en contextos reales y significativos (magnitudes de medidas- formas geométricas).

●Desarrollar habilidades motoras y sociales a través de juegos y actividades lúdicas.

●Crear un ambiente positivo y de apoyo que fomente la confianza y la autoestima de los estudiantes.

●Contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas como la concentración, la memoria, la atención y la coordinación.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias. Naturales, Formación Ética y Ciudadana, áreas especiales (Plástica, Música, Tecnología, Taller de carpintería, Educación Física, ajedrez, Inglés).

Contenidos curriculares:

– Numeración y operaciones: sumar, restar, multiplicar y dividir a través de juegos de mesa o desafíos físicos.
– Geometría: reconocimiento de formas, cálculo de áreas y perímetros mediante juegos como dominó geométricos o construcciones con figuras.
– Formas: figuras planas y volumétricas. Luz y sombra. Simetría.
– Color. Mezclas.
– Perspectiva: Ángulos.
– Enfoques. Encuadre.
– Imagen fija y en movimiento.
– Figura humana.
– Proporciones.
– Ajedrez: aplicación de técnicas básicas, estrategias y partidas amistosas.
– Medidas y Proporcionalidad: Resolución de problemas relacionados con distancias, tiempo y peso en contextos lúdicos.

– Probabilidad y estadísticas: diseño de encuestas y análisis de resultados relacionados con los juegos.
– Creación de juegos didácticos aplicando técnicas simples de ensamblado, con material del entorno inmediato.
– Comunicación oral:crear un ambiente animado, para conducir las actividades lúdicas de manera efectiva, proporcionando instrucciones claras y retroalimentación positiva.
– Reconocer distintos materiales, sus propiedades y transformaciones, y la relación entre las herramientas y el cuerpo, a través de gestos técnicos con el propósito de interactuar para comprender las acciones sobre el saber hacer.
– Experimentación de diferentes modos de acción para la producción de sonidos.
– Números del 0 al 20 en inglés.
– Interpretación de instrucciones escritas y resolución de problemas matemáticos.
– Creación de reglamentos para los juegos o descripciones de estrategias utilizadas.
– Implementación de juegos y actividades que promuevan la participación activa, la cooperación y el trabajo en equipo.

Producto final esperable:

Jornada de juegos institucionales e interinstitucionales en articulación con las escuelas del C.E.R.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

 Capacitaciones de ABP
 Reuniones plenarias para la organización del proyecto.
 Organizar diferentes estaciones para la Jornada con distintas operaciones, no se pasa a la siguiente hasta que se resuelva ésta. Organización de la Jornada.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

PC
IMPRESORA
KIT MATEMÁTICA
INTERNET

Organizaciones aliadas:

ISP Nº 66, CEF Nº 47, estudiantes de los CER.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Diseño y producción de juegos didácticos
Estrategias lúdicas

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios:

1) Evaluar el progreso, la participación de los estudiantes y proporcionar retroalimentación positiva y constructiva.
2) Mejora en las habilidades en el área de matemática.
3) La participación de todos los integrantes de la institución y familias en la construcción de los espacios de juego.
4) Uso de los tiempos y espacios de juego coordinados.

Instrumentos de evaluación.
 Observación directa.
 Encuestas y entrevistas con los estudiantes y las familias.
 Evaluación de los productos realizados. Realización de listas de control y narrativas.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Presentación del proyecto y sus resultados: se realizará en el mes de agosto que se festeja el día de la niñez, y se compartirá en las redes sociales de la institución, grupos de WhatsApp.

De los resultados:

Jornada de juegos institucionales e interinstitucionales. Articulación con las escuelas del C.E.R.

Integrantes del proyecto:

Brouet, Melina del Valle. Maestra de Grado.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 34
Estudiantes: 466

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Brouet, Melina del Valle
Email del referente: brouetmelina@gmail.com