

**Título:** Bingo Matemático.

**Participantes:** niños de 4º y 5º grado

**Establecimiento:** Escuela n° 1276 “Campo Mateo”, Timbúes.

**Programa** (opcional):----

**Autor:** docente de grado Gustavo Santisteban.

**Área:** Matemática.

**Tiempo:** un módulo de 80 minutos. 2016.

**Lugar:** aula del establecimiento.

**Breve descripción del proyecto:** Esta actividad se llevó a cabo como forma de aplicación de operaciones matemáticas en forma lúdica para ver las dificultades que puedan presentar los chicos a la hora de calcular y pensar distintas maneras de resolver una operación. Además, es una forma de introducir el concepto de azar y las probabilidades.

**Desarrollo (secuencia didáctica):**

- Se explican las reglas del bingo matemático, que es sobre operaciones, es decir, el docente saca un papel de un sobre transparente y lo lee, es una operación que los chicos resuelven y el resultado es el número que completan en el cartón
- Los chicos tienen un cartón cada uno y bolitas de papel o semillas para completar el cartón. Los premios fueron por línea y por cartón (caramelos).
- Con un Power Point, se trabajó el concepto de azar y se los relacionó con juegos, y se trabajó el significado de la palabra “azar”. Se les pidió que nombraran otros juegos de azar y se les mostró fotos para que reflexionaran si estaba el azar en ellos: fútbol, ruleta, dados y tirar una moneda.
- Los chicos podían resolver las operaciones usando hojas y lápiz. Algunos las pudieron hacer mentalmente. Se les mostró además videos sobre estrategias para resolver cálculos mentales.
- Algunos ejemplos de las operaciones:  $100 - 19$  /  $20 - 7$  / El doble de 30 más 20 / seis veces seis.

**Impacto:** El docente pudo observar que los chicos de 5º grado pudieron jugar sin grandes problemas, sólo 3 chicos del curso no podían resolver las

operaciones. En cambio, en 4º grado la mayoría de los chicos tuvieron dificultades y necesitaron ayuda para jugar al bingo.

**Fotos / Video/ Link:**







