

## Cronograma

**Lunes 2/9:** JORNADA Desafíos Matemáticos PRIMER CICLO

**Martes 3/9:** JORNADA Desafíos Matemáticos 4.º GRADO – 5.º GRADO

**Miércoles 4/9:** JORNADA Desafíos Matemáticos 6.º GRADO – 7.º GRADO

**Jueves 5/9:** La escuela se prepara para la muestra del viernes

**VIERNES 6/9:** MUESTRA ABIERTA PARA LA COMUNIDAD EDUCATIVA

## Propósito

Como cierre del trabajo realizado en Desafíos Escolares CABA —Matemática— les proponemos realizar una instancia lúdica con la modalidad de taller donde los/as protagonistas sean los/as niños/as que podrán poner en juego muchos de los aprendizajes alcanzados a lo largo del año.

## Materiales

**Caja de matemática** – Hojas de registro individual (hojas en blanco)

## Organización

**Actividad previa a realizar por parte del/la coordinador/a de ciclo y el docente de grado**

1) Elegir del listado de juegos propuestos, 3 (tres) de ellos que sean significativos para el grupo de estudiantes y que den cuenta de los contenidos trabajados.

Sugerencia: tomar un juego de algunos de estos grupos y armar «estaciones»:

- «Estación de numeración»
- «Estación de operaciones»
- «Estación de múltiplos»
- «Estación geométrica»
- «Estación de fracciones»
- «Estación decimal»

Los juegos se encuentran en el contenedor digital

<https://contenedor-digital.buenosaires.gov.ar/catalogo/desafios-escolares-caba/8300/detalle/7234>

2) Para armar las «estaciones»: elegir tres espacios del aula o del salón donde se vaya a desarrollar la actividad y preparar las condiciones para que se puedan llevar a cabo los juegos. Tener en cuenta que en cada estación debe haber material para 2 o 3 equipos (de 3 o 4 niños/as cada uno), según la cantidad de estudiantes del grado.

## Ejemplo

En 1.er grado se puede armar:

Estación de números: para jugar a la lotería.

Estación de cuentas: con los mazos de cartas, para jugar a la Escoba del 10.

Estación de recorridos con números: para jugar al Juego de la Oca.



## Otro ejemplo

En 4.º grado se puede armar:

Estación de numeración: para jugar a los palitos chinos con código de colores.

Estación de múltiplo: para jugar a La tapadita.

Estación de geometría: para jugar al Tangram.

**Importante:** tener en cuenta que en cada estación tiene que haber materiales (juegos) para 2 o 3 equipos.

## Dinámica de la propuesta

- Las actividades que se propondrán serán grupales. Armar grupos de 3 (tres) niños/as —o 4 (cuatro) en caso de que sea necesario—.

### Actividades previas para realizar en el aula

- 1) Leer y explicar detalladamente las instrucciones de los juegos de cada estación que fueron seleccionados para esta jornada.
- 2) Explicar la dinámica del taller y entregar una hoja de registro a cada estudiante.
- 3) Armar los equipos de la manera que consideren más adecuada (sugerimos realizarlo en forma aleatoria).

### Durante la jornada

Momento 1: jugamos en cada «estación» (tiempo aproximado 30 minutos)

- Cada equipo comenzará en la «estación» que le asigne el/la docente y rotará hasta cumplir la totalidad de los desafíos.
- Cada estudiante tendrá una hoja de registro. Habrá un momento de juego y otros minutos para registrar lo realizado en cada estación.

Momento 2: ¡a inventar un juego matemático! (tiempo aproximado 15 minutos)

- Una vez que hayan completado las 3 estaciones, tendrán un desafío más: inventar un juego matemático y escribir con detalle su instructivo.

Momento 3: puesta en común (tiempo aproximado 15 minutos)

- Como cierre, se destinará un momento para compartir la experiencia y socializar los juegos del Momento 2. Se registrará en carteleras lo realizado en la jornada junto con las opiniones y conclusiones del grado.

**Tiempo total:** un módulo de dos horas de clase.