Semana de desafíos matemáticos

Vamos Buenos Aires

Cronograma

Lunes 2/9: JORNADA Desafíos Matemáticos PRIMER CICLO
Martes 3/9: JORNADA Desafíos Matemáticos 4.° GRADO – 5.° GRADO
Miércoles 4/9: JORNADA Desafíos Matemáticos 6.° GRADO – 7.° 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.gob.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.° 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.