

MATEMÁTICA ¿ESTÁS AHÍ?

PRODUCTO FINAL: Elaboración de juegos didácticos artesanales para aprender matemática

PROPÓSITOS DE ENSEÑANZA:

Afianzar los saberes matemáticos que los alumnos y alumnas construyen en sus escuelas de origen a través de propuestas lúdicas (didácticas y recreativas) que impliquen desplegar herramientas para resolver problemas.

Vincular los saberes matemáticos a situaciones de la vida cotidiana para que los alumnos y alumnas identifiquen su uso social.

Utilizar el juego como recurso fundamental a la hora de complementar la función de la escuela en relación con la generación de conocimiento, el aprendizaje y la enseñanza.

EXPECTATIVA DE LOGRO:

Que los alumnos apliquen conocimientos y habilidades cognitivas desarrolladas en la escuela y las enriquezcan

Que puedan expresar sus ideas y resignificar el error como una instancia más en la resolución de problemas que todo juego y aprendizaje conlleva

Que elaboraren, comprendan e interpreten instrucciones de juego

Que piensen estrategias que deben emplear para llevarlos a cabo y puedan anticipar y organizar los caminos posibles a aplicar para jugar

Que puedan aceptar reglar, interactuar con pares, poner en juego lo conocido, equivocarse, ensayar, observar resultados, reflexionar sobre los caminos seguidos, etc

CONTENIDOS:

EJES DE LA PROPUESTA CURRICULAR:

ALFABETIZACIÓN Y MÚLTIPLES LENGUAJES:

- ✓ **LOS SABERES MATEMATICOS Y LA RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS**
- ✓ **LA CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS ARTESANALES**

SALUD, CUIDADO DE SÍ Y CUIDADO DEL OTRO

📄 JUEGO Y RECREACIÓN EN EL CENTRO EDUCATIVO COMPLEMENTARIO

DISEÑO CURRICULAR

NUMERACIÓN:

Explorar diferentes contextos y funciones de los números naturales en el uso social

Resolver problemas que involucren situaciones de conteo, lectura de números, registro y comparación de cantidades en juegos de tableros, dados

Resolver problemas que involucren leer, escribir y ordenar números hasta el 100 o 150 ampliando posteriormente hasta el 1000 o 1500

Analizar regularidades de la serie numérica hasta el 100 a través de juegos de lotería y uso de grillas, ampliando posteriormente hasta el 1000 o 1500

Resolver problemas que exijan armar y desarmar números en unos, dieces y cienes con dinero o juegos con puntajes

OPERACIONES

Resolver sencillos problemas que involucren unir, agregar, quitar, avanzar, retroceder, ganar, perder, usando diversos procedimientos

Analizar y usar la representación simbólica de la suma y la resta

Iniciar la construcción de un repertorio de sumas y restas conocidas y progresivamente memorizarlas (dobles de los números del 1 al 9, sumas y restas de dieces)

MEDIDA

Resolver problemas que impliquen medir y comparar medidas de longitudes, capacidades y pesos

Explorar distintas unidades de medida e instrumentos de uso social para la medición de longitudes, capacidades y pesos

ESTRATEGIA METODOLÓGICA:

❖ AULA TALLER

TAREAS:

Construcción de juegos artesanales

Utilización de la ludoteca del CEC (UNA VEZ POR SEMANA)

Taller de TICS (JUEGOS CON CONTENIDOS DEL AREA). UNA VEZ POR SEMANA

RECURSOS MATERIALES:

JUEGOTECA: JUEGOS CON DADOS, DOMINO, LOTERÍAS DE NÚMEROS, ROMPECABEZAS, JUEGOS DE RECORRIDOS, CARTAS, TA- TE- TI, LADRILLOS, IMANES, MEMOTEST, JUEGOS DE BUSCAR OBJETOS, EL CASTILLOS DE NUMEROS, DESAFÍOS, RULETAS, ENTRE OTROS

COMPUTADORAS

CALCULADORAS

TELEVISOR

CARTONES Y TODO TIPO DE PAPEL

PINTURAS Y PINCELES

MATERIALES DE LIBRERÍA

ELEMENTOS DE GEOMETRIA

RECURSOS HUMANOS:

PR- EOE

TEMPORALIZACIÓN: AGOSTO A NOVIEMBRE

EVALUACIÓN:

-CRITERIOS

-HERRAMIENTAS