

Nombre del proyecto: "Jugando con las matemáticas"

Logo: Pendiente

Slogan: "Jugando, jugando, pensamiento y competencias matemáticas vamos potenciando "

Objetivo general:

Despertar el interés y desarrollar actitudes en los estudiantes mediante el uso de estrategias lúdicas que permitan potencializar procesos de pensamiento como el análisis, la síntesis, la abstracción y la generalización, para interpretar y comprender información presentada en distintos lenguajes; teniendo en cuenta el dispositivo pedagógico "Enseñanza para la comprensión a través del desarrollo de las inteligencias múltiples, desde una perspectiva crítica" que fortalezca el proceso enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos:

1. Implementar actividades lúdicas que favorezcan en el estudiante el desarrollo de competencias y conocimientos lógico-matemáticos.
2. Incidir en el aprendizaje de la matemática como una actividad constructiva.
3. Transversalizar en cada una de las actividades, los tópicos, pensamientos y competencias relacionadas con el área de matemáticas.
4. Diseñar, elaborar y manipular material lúdico que favorezca la comprensión y solución de situaciones problema de la vida real.
5. Acercar las matemáticas a la vida cotidiana y a los intereses propios de los estudiantes.
6. Recuperar la utilización del material concreto y didáctico en la práctica de la misma para facilitar el trabajo de forma abstracta.
7. Promover hábitos de trabajo propios de la actividad matemática como la precisión en el uso del lenguaje matemático y la búsqueda sistemática de alternativas de solución.

Meta:

El proyecto matemático será un apoyo para el fortalecimiento de la misión institucional la cual pretende formar integralmente al niño y la niña, al joven y al adulto, mediante una propuesta pedagógica y didáctica, que posibilite el ser, el conocer, el hacer, el convivir y el trascender; impulsando el desarrollo de procesos lecto-escriturales; promoviendo un ser humano con calidad académica, sensibilidad al saber investigativo; crítico, creativo, ambientalista, participativo y competente para articularse a la educación superior y al mundo laboral.

Breve explicación del proyecto:

El proyecto "Jugando con las matemáticas" aborda el trabajo matemático a partir del diseño y ejecución de actividades experimentales que permiten poner en escena los contenidos disciplinares, procedimentales y conceptuales propios de las matemáticas y de áreas afines como Artística, Ciencias Naturales, Castellano y Tecnología.

Las actividades tienen como núcleo central la solución de situaciones problemas contextuales que involucran el uso de material didáctico, instrumentos de medición y dispositivos tecnológicos (calculadora, computador, internet), en donde los estudiantes tengan una aproximación a la metodología de trabajo de las ciencias, en particular las matemáticas; apoyados en la lúdica como una estrategia que contribuye para que los estudiantes mejoren su percepción de las Matemáticas, les ayude a superar sus dificultades en la medida en que le encuentran sentido y significado a los conceptos y teorías abordados desde su utilidad en el mundo real.

Evidencia de las actividades realizadas:

Entre las acciones desarrolladas se cuentan: participación, en el 2006, del proyecto Ceres School como apoyo a la Nasa en la observación y registro de nubes al paso del satélite AQUA, capacitación a estudiantes y profesores en robótica (2006), fabricación y lanzamiento de cohetes impulsados con agua (2009), carrusel matemático (2012), celebración del día del número Pi (marzo 14 de los años 2013, 2014 y 2015), las matemáticas en los juegos tradicionales de calle (2014), celebración del día de las matemáticas en el mes de octubre (se realizó hasta el año 2016), festival de matemáticas y cometas (2017), el carnaval de los pensamientos matemáticos (2015), el circo del asombro (2018), olimpiadas matemáticas (se han realizado cada año desde el 2006, excepto en 2017 y 2018, con dos fases clasificatorias y una final) en el 2019 la final de las olimpiadas se realizó con un formato similar al de las Olimpiadas del Conocimiento impulsadas por la Secretaría de Educación de Antioquia y fue transmitida a través del canal interno de televisión. El proyecto cuenta además con una cartelera ubicada en el segundo piso del bloque administrativo de la sede actual de la institución en la que, cada mes, se divulgan contenidos matemáticos. Es importante mencionar que gran parte de las actividades mencionadas fueron dirigidas por los estudiantes participantes de los semilleros.

