

## **Proyecto de feria de ciencias**

Título del proyecto: "Kermes matemático virtual"

Zona: N°6

Nombre de la institución: Escuela Fray Cayetano Rodríguez

Área: matemática

Nivel: primer ciclo

Grado: segundo grado – turno tarde

### **Resumen**

El proyecto matemático que lleva por título "Kermes matemático virtual", surgió a partir de la planificación de las tareas diarias, para este periodo de pandemia, ya que las propuestas debían ser creativas y novedosas, para llamar la atención de los niños. Pensando en esto se trabajó la mayoría de los contenidos a través de juegos lúdicos.

Esta forma de trabajar también involucra a la familia, los hace pasar momentos divertidos junto a sus niños.

Esta herramienta fue muy útil para aprender contenidos tales como: Composición y descomposición de números mayores a 100, valor posicional de los números, reconocimiento y escritura de los nombres de los números, ejercitación de cálculos mentales, reconocimiento del concepto de multiplicación, (como una suma repetida de los mismos números) y reconocimiento de los cuerpos geométricos y sus elementos.

Los resultados son muy buenos, los niños aprenden jugando y ponen en juego distintas habilidades que ayudan a internalizar los conceptos aprendidos.

### **Planteo del problema**

¿Los niños de segundo grado pueden aprender nuevos contenidos de matemática, a través del juego?

### **Hipótesis**

"Los juegos lúdicos son buenas herramientas, para utilizar en las tareas propuestas en el área de matemática, para que los niños de segundo grado puedan aprender nuevos contenidos"

### **Objetivos**

- Aprender a través del juego nuevos contenidos del área de matemática.
- Adquirir estrategias para poder utilizarlas en otros aprendizajes

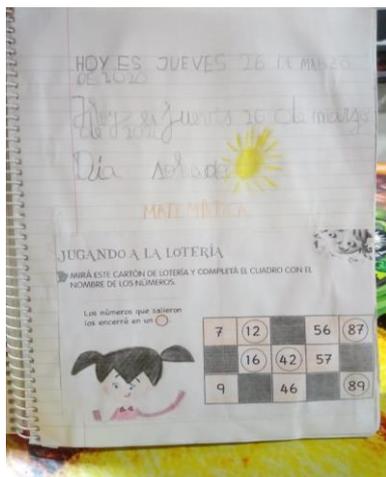
### **Metodología**

La metodología usada:

Los alumnos envían diariamente fotos y videos de los juegos propuestos por el docente, para jugar en familiar y reforzar contenidos tales como, composición y descomposición de números mayores que 100, posición relativa de los números, el concepto de multiplicación (como suma repetida de los mismos sumando), el concepto de cuerpo y los elementos que los componen, reconocimiento y escritura de los

números mayores que 100. Se confeccionó un video que da muestra del proceso de aprendizaje de los niños a través del juego lúdico. **El enlace es <https://youtu.be/hNhLU3MWz8k>**

## ¡JUGAMOS A LA LOTERIA!



## Jugando a los dados

**VAMOS A DIVERTIRNOS JUGANDO .PARA ELLO VAMOS A USAR 1 DADO**

### JUEGO CON LOS DADOS

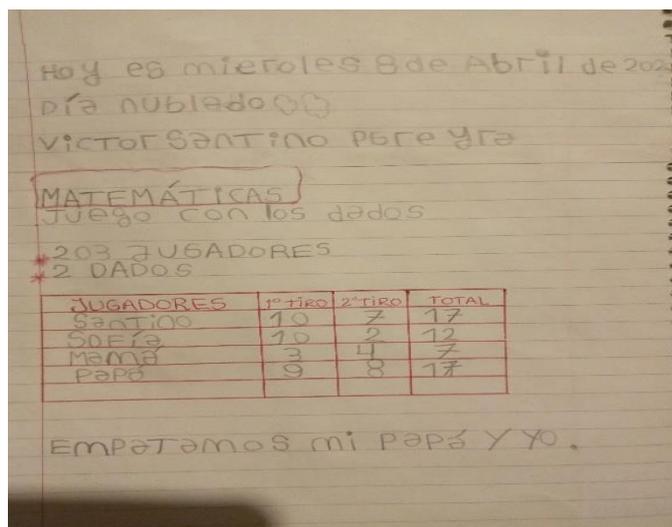
REGLAS DEL JUEGO

**CANTIDAD DE JUGADORES: 2 ò 3**

**DADOS: 2**

CADA JUGADOR POR TURNO TIRAN LOS DADOS Y ANOTAN LOS PUNTOS (SUMANDO LOS PUNTOS EN CADA DADO) QUE SACAN EN EL TABLERO. AL FINALIZAR ANOTAN LOS PUNTAJES TOTALES. GANA EL QUE TIENE MÁS PUNTOS EN TOTAL.

JUGADORES	1º TIRO	2º TIRO	TOTAL



# ¡CARRERA ENTRE LA MENTE Y LA CALCULADORA!

## 1. Juega con alguien de tu familia y divertite aprendiendo

- Jugamos de a dos.
- Necesitamos una calculadora.

### ¿Cómo jugamos?

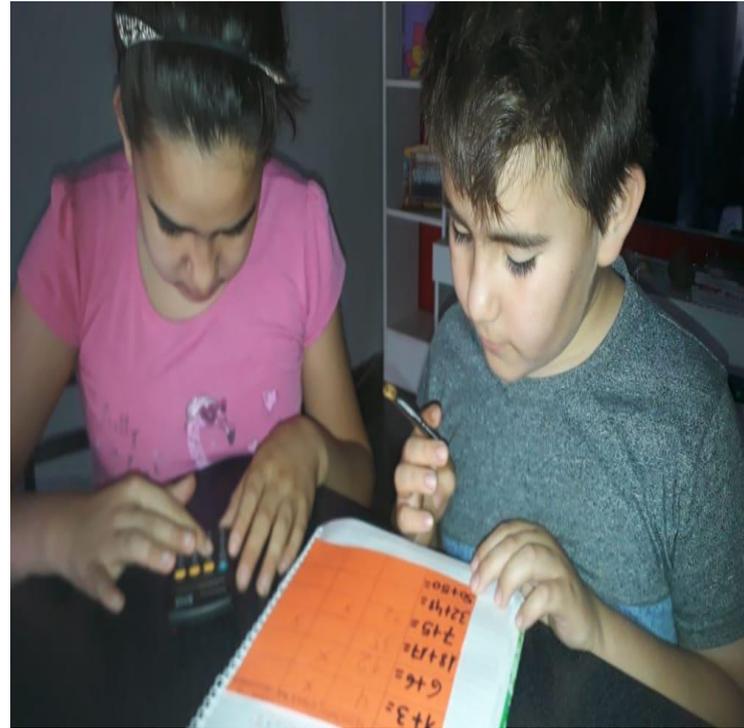
- Por sorteo, decidan quién va a calcular mentalmente y quién con la calculadora
- Los dos jugadores cuentan hasta 3, y luego completan el cuadro, al mismo tiempo, realizando una cuenta por vez.
- Cada vez que anotan el resultado dicen "¡Listo!", y los dos jugadores dejan el lápiz sobre la mesa.
- El participante que lo hace más rápido y correctamente gana un punto y los dos anotan con una X si ganó la mente o la calculadora.

CÁLCULO	Resultado	Gana la mente	Gana la calculadora
$1+2=$			
$6+6=$			
$18+17=$			
$7+5=$			
$32+48=$			
$50+50=$			

### Con este juego aprendimos que...

- Siempre es más fácil resolver los cálculos con la calculadora.
- Algunos cálculos se resuelven más rápido con la mente que con la calculadora.



## ARMANDO CUERPOS

**Armando cuerpos**

Los chicos de segundo, usando palitos de madera y bolitas de masa, hicieron estos cuerpos geométricos.

1. **Mirá** con mucha atención cómo les quedaron y **completá** las oraciones.

las aristas      las caras      los vértices

- Las bolitas representan a los vértices
- Los palitos son las aristas
- Las figuras que forman los palitos son las caras

2. **Completá** con la cantidad de bolitas y de palitos que necesitamos si queremos reproducir estos cuerpos geométricos.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad de palitos: <u>9</u></li> <li>• Cantidad de bolitas: <u>6</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad de palitos: <u>6</u></li> <li>• Cantidad de bolitas: <u>4</u></li> </ul>
--	--

CORDERO MARTINIANO.



## Juego para embocar

Matemática 

### JUEGO PARA EMBOCAR

CON LA AYUDA DE ALGUIEN QUE ESTÉ CON VOS EN CASA, VAMOS A ARMAR UN JUEGO PARA EMBOCAR. NECESITAMOS 2 TACHITOS (PUEDEN SER BOTELLAS RECORTADAS, O BALDES PEQUEÑOS, O VASOS DE PLÁSTICO, O LATAS VACÍAS) A UNO LE VAMOS A PONER UN CARTEL QUE DIGA "10" Y AL OTRO, UN CARTEL QUE DIGA "1". ADEMÁS, VAMOS A NECESITAR DE 6 A 8 BOTONES O TAPITAS DE GASEOSA O BOLLITAS, QUE VAS A USAR PARA EMBOCAR.



PODÉS JUGAR SOLO O TURNARTE CON ALGUIEN. EL JUEGO CONSISTE EN COLOCAR LOS TACHITOS EN EL PISO, PARARSE A UNA DISTANCIA DE UNO O DOS METROS Y TRATAR DE EMBOCAR LAS FICHAS EN LOS TACHITOS.

CUANDO TIRES TODAS LAS FICHAS, CONTÁS EL PUNTAJE OBTENIDO DE ACUERDO CON CUÁNTAS CAYERON EN EL TACHITO DE LOS 10 Y CUÁNTAS EN EL DE LOS 1. POR EJEMPLO, SI CAYERON 3 TAPITAS EN EL TACHITO DE LOS 10, TE SACASTE 30 PUNTOS.

JUGÁ SOLO O SOLA O CON ALGUIEN QUE ESTÉ EN CASA.

SI JUGASTE SOLO O SOLA, ANOTÁ LOS PUNTOS QUE SACASTE.

SI JUGASTE CON ALGUIEN, ANOTÁ LOS PUNTOS QUE SACÓ CADA UNO Y QUIÉN GANÓ.



### Aprendemos jugando "La multiplicación"



### Conclusión

La matemática ofrece un medio de comprender el mundo, de ejercer la creatividad, la imaginación, el ingenio, la intuición y la lógica, estas son herramientas que ayudan mucho a los alumnos en su formación académica.

Elegir el juego como estrategia metodológica, crea un vínculo con el alumno que favorece el aprendizaje de los contenidos propuestos.

Además, en estos tiempos tan difíciles que estamos viviendo, involucrar a la familia en las actividades de los niños es muy importante, porque no lo hacen en forma rutinaria, sino todo lo contrario, sienten placer al realizarlas.

Es la forma con la que estamos trabajando en la virtualidad, nos dio muy buenos resultados, los que fueron reflejados en los trabajos prácticos evaluativos que se realizan al finalizar cada trimestre.

Con lo que podemos afirmar que nuestra hipótesis es afirmativa.

