

JUEGAMÁTICAS

2026 -27

JUGAR

“a veces se gana,
a veces se aprende”

CREAR

¿qué quiero hacer?
¿para qué?
¿cómo lo haré?

JUEGA máticas



INVESTIGAR

RAE: “indagar para
descubrir algo”

LEER

¿las matemáticas
se pueden leer?

EXPERIMENTAR

Lo oigo, lo olvido;
lo veo, lo recuerdo;
lo hago y lo aprendo.

¿Qué es?

Un espacio para acercarse a las matemáticas de una forma lúdica y creativa. A través de experiencias divertidas, se busca despertar la curiosidad de los niños para investigar problemas matemáticos cotidianos. Partiendo de la experimentación, usamos el JUEGO para aprender... MATEMÁTICAS.

¿Por qué?

Muchos niños acumulan experiencias negativas relacionadas con las matemáticas: frustración, sentimientos negativos... A veces les resultan aburridas, porque se limitan a repetir operaciones, y otras veces no las entienden por la falta de experimentación.

Las matemáticas pueden ser divertidas para los niños, si nos esforzamos en conectar con ellos desde sus motivaciones y conseguimos involucrarlos en el proceso. Otra manera de aprender es posible, si les ofrecemos experiencias ricas y les acompañamos en el proceso de autodescubrimiento.

Los niños siempre quieren jugar, a todas horas... ¿por qué no usar el juego como motor de aprendizaje, para desarrollar su pensamiento matemático y sobre todo, para que les gusten las matemáticas?



¿Cómo funciona?

1.

Apoyarse en el **JUEGO** para buscar la **MOTIVACIÓN** con actividades divertidas adaptadas al currículo de cada nivel.



Partiendo de la propia **EXPERIMENTACIÓN** con materiales manipulativos existentes o contruidos por ellos, ir avanzando en el proceso de abstracción matemática.

3.

Usar el **APRENDIZAJE COOPERATIVO**. Mediante el trabajo en equipo, los niños verbalizan sus razonamientos e intentan comprender las ideas de los demás.



4.



Importancia del **ERROR** dentro del aprendizaje: ser capaz de detectar el propio error y el de los demás, y reformular las hipótesis.

5.



Fomentar la **CREATIVIDAD** dentro del pensamiento matemático, valorando las diferentes soluciones a un mismo problema o los distintos caminos para llegar a ella.

¿Para quién?

Niñ@s de 1º a 4º de Primaria.

Si tu hijo tiene alguna dificultad con las matemáticas le puede ayudar a relacionarse de otra forma con ellas, en un entorno menos formal y más lúdico. Si por el contrario, le encantan y se le dan bien, será el sitio idóneo para disfrutarlas y sacar su máximo potencial.

Grupos reducidos (máximo 8 alumnos) para adaptarse a los diferentes ritmos. En el caso de haber más interesados y no poder desdoblarse el grupo, contaría con otra profesora de apoyo.

Información

Lugar: CEIP Alejandra Soler. Calle Puerto Rico N° 5
Horario: 1 día a la semana. Según grupo (ver web AFA)
Precio: 29 €/mes + 10 € iniciales para materiales

Contacto: 679602554 beatrizenruzafa@yahoo.com

¿Quién soy?

Me llamo Beatriz Cabrera Fernández y estudié Arquitectura en la UPV, finalizando en 2010. Después hice el Máster en Profesor de Educación Secundaria en la UV, especialidad Matemáticas. Mi intención era dar clases en un instituto, pero la vida me llevó por otros caminos llenos de aprendizajes a partir del nacimiento de mis hijas.

Cuando mi hija pequeña va a comenzar Primaria, decido formarme para adaptar mis conocimientos de didáctica de las matemáticas a esta etapa y así acompañarla en su camino. Me resulta tan interesante que pienso en compartir un espacio con más niñ@s, y así surge... JUEGAmáticas.

Este proyecto de actividad extraescolar ha nacido y está creciendo con mucha ilusión, porque aúna las cosas que más me interesan en este momento: las matemáticas y sus procesos de enseñanza-aprendizaje y los niños, que tienen una visión tan especial de las cosas, que merece ser valorada y respetada.



JUEGAMÁTICAS DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA:



JUGAR

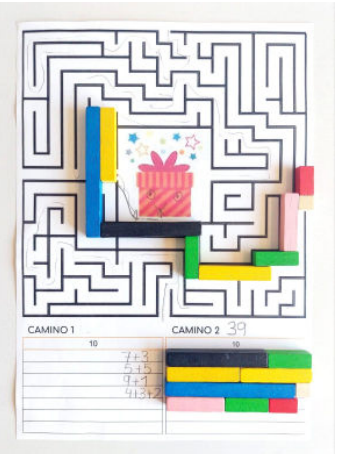
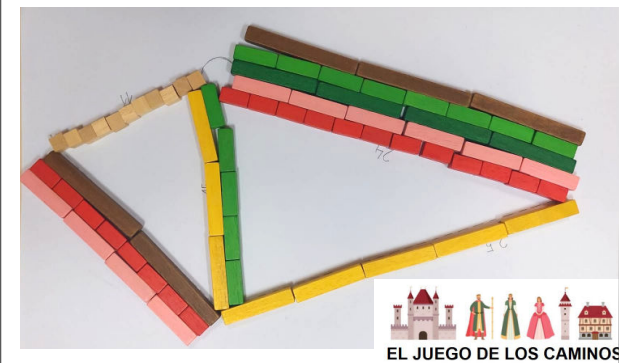
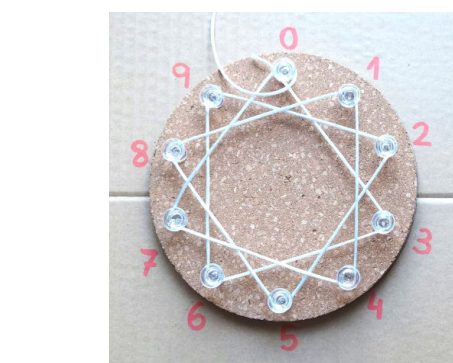
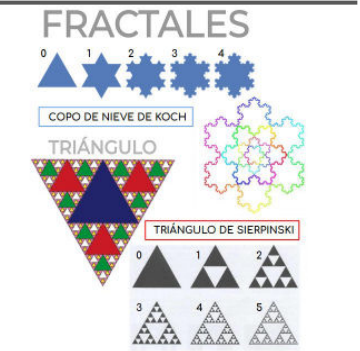
Usamos juegos para explicar y consolidar conceptos matemáticos. Nos gustan los juegos COLABORATIVOS y de equipo pero... cuando se pierde, es una oportunidad para integrar el ERROR en el proceso de aprendizaje. *“a veces se gana, a veces se aprende”*



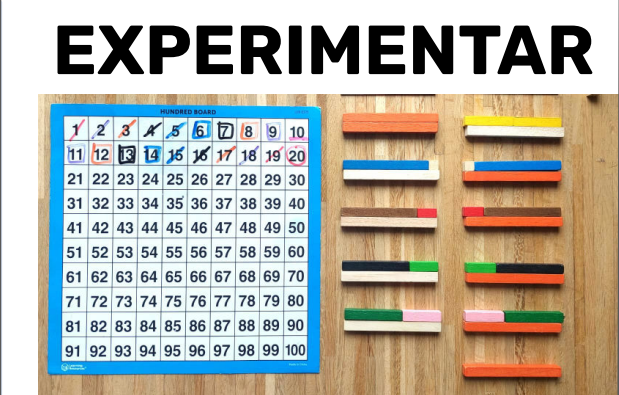
CREAR



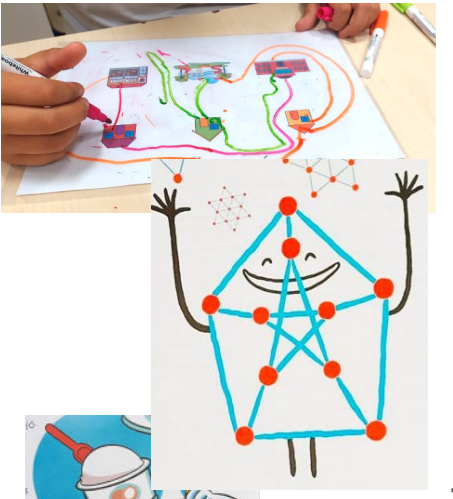
Nos encanta fabricar nuestros propios juegos y materiales desde el análisis y la reflexión: ¿qué quiero hacer? ¿para qué? ¿cómo lo haré?



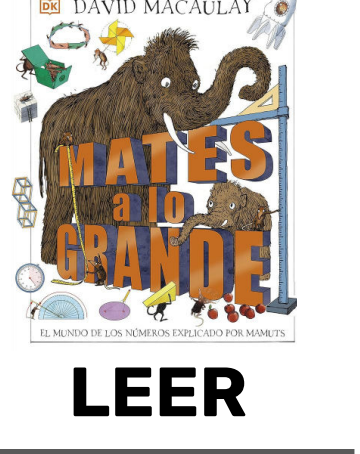
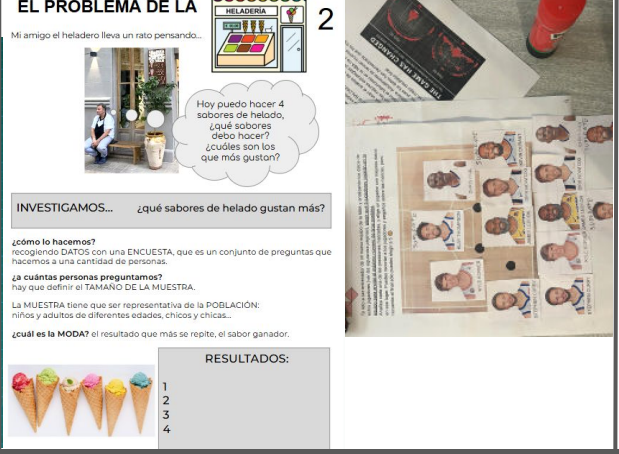
Usando distintos materiales manipulativos (regletas numéricas, plastilinas, cuerdas...), representamos problemas matemáticos abstractos para poder verlos y tocarlos



INVESTIGAR



Investigando retos que tratan sobre los intereses de los niños, descubrimos que las ideas matemáticas están por todas partes: baloncesto, gatos, hamsters, helados, extraterrestres, bichos saltarines...



LEER

A través de la BIBLIOTECA MATEMÁTICA hemos comprobado que las matemáticas también se pueden leer y hemos creado relatos donde los niños han sido protagonistas. **JUAN SIN MIEDO A LAS MATEMÁTICAS**

