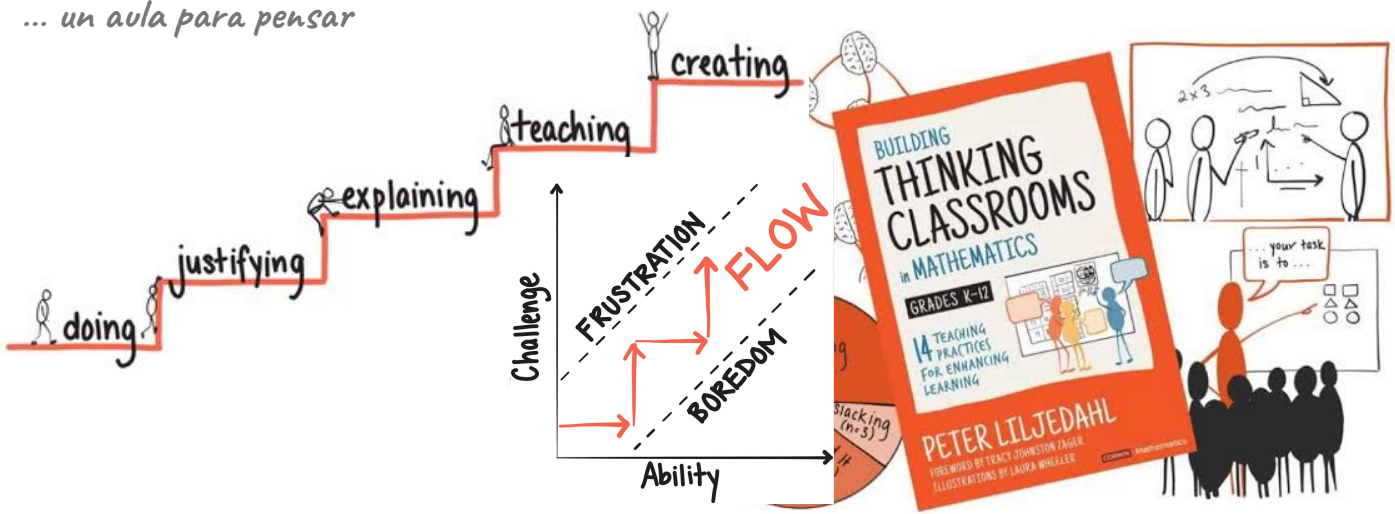




¿Qué es?

Una evolución natural de la actividad JUEGAmáticas para adaptarse a las características de los **últimos cursos de primaria (5º y 6º)**.

Aprovechando que los jóvenes de esta edad buscan ser más independientes y diferenciarse de los niños pequeños, Juegamáticas-EVOLUTION pretende retarles y fomentar su autonomía en la búsqueda de soluciones y toma de decisiones, mediante la RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ABIERTOS Y CREATIVOS (*problemas de suelo bajo y techo alto*, Peter Liljedahl)



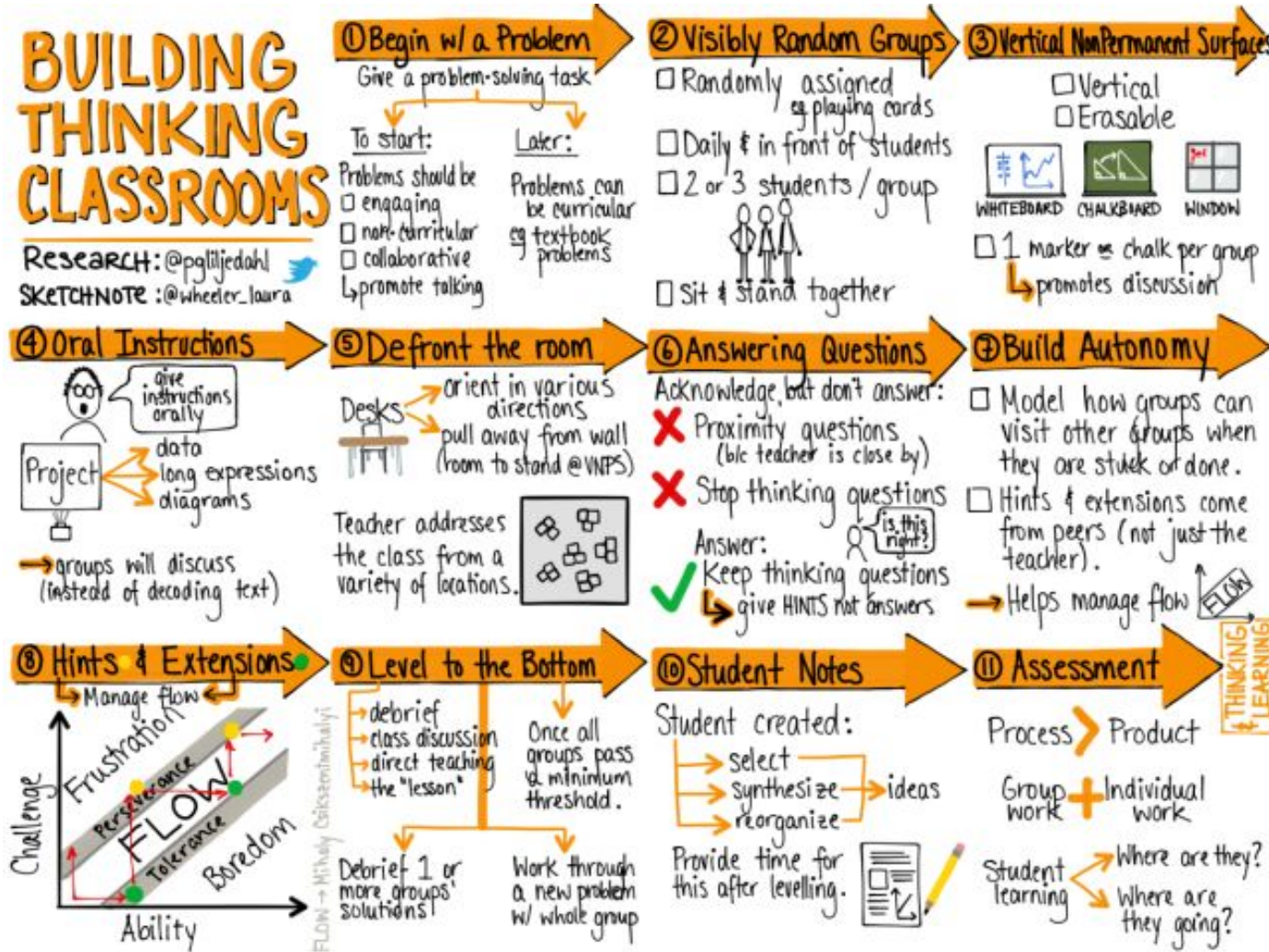
¿En qué se parece y se diferencia de JUEGAmáticas?

Ambas actividades comparten sus pilares fundamentales y están encaminadas al mismo objetivo: fomentar la curiosidad de los niños y jóvenes hacia el pensamiento matemático.

La principal diferencia radica en la **METODOLOGÍA**. En una etapa de transición hacia el mundo adulto, el juego va dejando espacio al RETO. Canalizaremos sus deseos de independencia y crecimiento hacia la resolución de problemas matemáticos abiertos, soltándoles de la mano todo lo posible para que investiguen de forma más autónoma.

En este contexto, aplicaremos los principios metodológicos derivados de las investigaciones de Peter Liljedahl, y que se recogen en su libro “*Building Thinking classrooms in mathematics*”. Según el cual el objetivo siempre es **aumentar el tiempo de pensar**, porque “*el pensamiento es un precursor necesario del aprendizaje y si los estudiantes no piensan no están aprendiendo*”.

¿Cómo funciona?



¿Seguirás usando materiales manipulativos?

Observa el logo de JUEGAmáticas... muchos adultos no consiguen descubrir que se trata de una demostración geométrica del TEOREMA DE PITÁGORAS usando el puzzle chino tangram. A pesar de haberlo estudiado mucho tiempo durante la secundaria, no han conseguido construir un significado propio a este importante teorema. Experimentar previamente con materiales manipulativos ayudar a encontrarle un sentido: ¿por qué? ¿para qué?



Muchos contenidos clave del final de primaria y secundaria, pueden empezar a trabajarse de forma manipulativa: fracciones y porcentajes, raíces cuadradas y potencias, iniciación al álgebra...

No nos quedamos sólo en lo manipulativo, sino que es el punto de partida para cada nueva adquisición.

¿Es juegamáticas-EVOLUTION una clase de refuerzo?

No pretende serlo, porque busca fundamentalmente aumentar la MOTIVACIÓN de los jóvenes hacia el aprendizaje matemático con actividades y recursos diferentes a los que se usan en clase. Una persona motivada rinde más que alguien que carga la mochila de “no me gustan las matemáticas”.

No obstante, la actividad se adaptará a las necesidades del grupo, así como a los contenidos del currículo. A través de la resolución de problemas, los jóvenes ponen en práctica sus habilidades y descubro cuáles son sus puntos fuertes y débiles, para diseñar nuevas situaciones de aprendizaje.

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.



Durante 3 cursos he impartido la actividad JUEGAmáticas en el cole Alejandra Soler de Valencia, y motivada por seguir formándome, evolucionando y poder llegar a un público de mayor edad he creado Juegamáticas-EVOLUTION, con la intención de que convivan ambas actividades, una en continuación de la otra.