

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ANTONIO NARIÑO**

**PROYECTO:
MATEMÁTICA PARTY**

**M.Sc. JAIME A. FLÓREZ S.
JEFE DE ÁREA DE MATEMÁTICAS**

**IBAGUÉ
COELLO COCORA
2019**

INTRODUCCIÓN

Mathematics Party es una estrategia lúdica diseñada e impulsada por el docente Ms.C. Jaime Flórez en la que se vinculan una o más instituciones en un concurso de matemáticas para 3 equipos con 6 participantes (uno por cada grado de la básica y la media). El juego se realiza en un circuito cerrado con inicio y sin final que ocupa un área de aproximadamente 70 mts², en el que cada concursante avanza al lanzar un dado de arista 0,5 mts. El juego tiene diferentes clases de pruebas con su respectiva puntuación y termina cuando cada jugador halla lanzado al menos una vez el dado. Gana el equipo que halla acumulado la mayor cantidad de puntos.

Matemáticas Party es un esfuerzo conjunto del área de matemáticas y los estudiantes de la IEAN, particularmente del grado undécimo.

ANTECEDENTES

Evidentemente, mathematics Party tiene sus principios conceptuales en las clásicas “olimpiadas matemáticas” que organizan las instituciones educativas. Mathematics Party surge como una idea para continuar la labor de hacer más lúdica esta área del conocimiento, por lo que motivado por el juego de roll para ordenador “Mario Party”, el docente M.Sc.. Jaime Flórez implementa por primera vez en 2014 el juego, cuyo nombre por errores de impresión también ha sido Matematica Party. Después de esta versión, el juego ha sido vinculado al área de matemáticas de la la Institución Educativa Antonio Nariño de Coello Cocora -IEAN- en los años 2016, 2017 y 2018, mismos en los que se venido transformando en lo referente a su circuito y tipos de pruebas.

JUSTIFICACIÓN

El primer objetivo específico del área de matemáticas de la IEAN reza “Generar en el estudiante una actitud de empatía con las matemáticas que le permita romper paradigmas de matemático-fobia”, por lo que existe un compromiso tanto en el aula como fuera de ella por parte del área para la consecución del mismo. En ese orden de ideas, conocido que el ser humano y particularmente los jóvenes sienten empatía por los juegos, por las figuras sobredimensionadas y la competencia, se ha pensado este juego, en el que no sólo disfrutan los participantes si no también el público gracias a su formato tipo concurso, empatía que va calando en la psiquis de los mismos aportando a este importante objetivo.

Por otra parte, los educandos se esmeran durante el año para poder ser seleccionados para representar a su grupo de clase y a su institución, lo que sirve como motivación para los más aventajados mientras los menos aventajados cambian los paradigmas del estudiante “nerd” al compañero que nos representa, lo que fomenta la unión y aporta a la disminución de violencia escolar.

OBJETIVO GENERAL

Mejorar el gusto que los estudiantes de la IEAN tienen por la matemática mediante el competencia y el juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

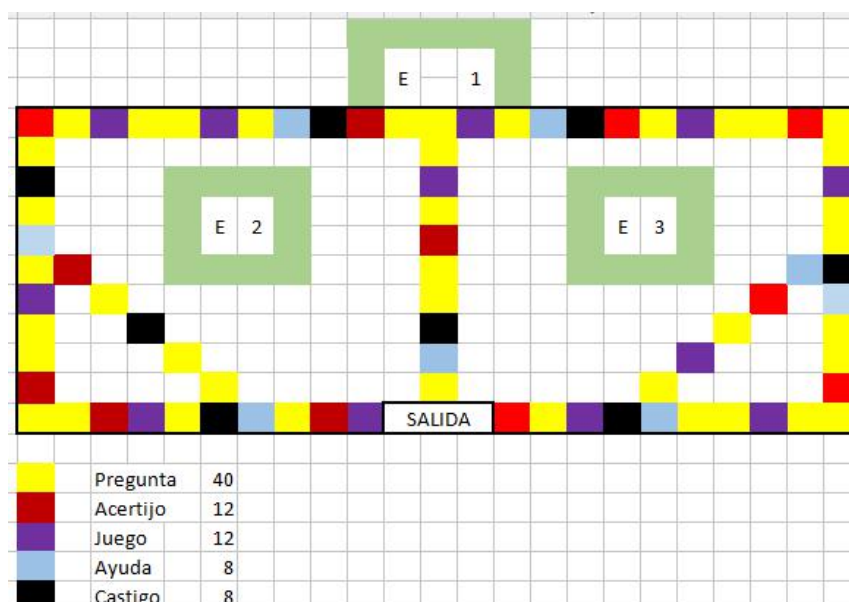
1. Fomentar el gusto por la matemática en los estudiantes de secundaria de la IEAN
2. Fomentar el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la IEAN
3. Reducir las brechas afectivas entre los estudiantes más aventajados en matemáticas y los menos dedicados.
4. Exaltar en la región el nombre de la IEAN mediante la sana competencia con otras instituciones

DISEÑO METODOLÓGICO

El juego se realiza en la semana cultural de la IEAN, tiene una duración de 2 horas y media aproximadamente y para su realización se espera contar con la presencia de dos instituciones más. Para la elaboración de las pruebas y el circuito, el área se apoya en los estudiantes de servicio social. El circuito se elabora en primaria pegar con cinta cuadros de plástico al suelo. Las bases del juego son las siguientes:

Cada colegio enviará un equipo que represente del nivel de secundaria, el cual deberá estar constituido por un estudiante de cada grado, para un total de 6 integrantes por equipo. El juego se desarrollará en el circuito que se muestra a continuación. Los estudiantes de cada colegio se turnarán en el circuito haciendo relevos en orden estrictamente ascendente con respecto al grado que representa, así pues, en el circuito empezarán los estudiantes que representan al grado sexto, luego los de séptimo tomarán su posición y así sucesivamente.

CIRCUITO DE JUEGO








REGLAS DE JUEGO: GENERALIDADES

1. Cada equipo se ubica en la zona marcada para tal propósito: E1, E2 y E3.
2. El circuito consta de 80 casillas, distribuidas según se ilustra en la imagen anterior.
3. Cada equipo elige un orden en el que sus jugadores van a participar, cada jugador sólo podrá lanzar el dado una vez.
4. Cada jugador entrará en el circuito cuando finalice el turno de su predecesor, y deberá salir de él al finalizar el propio.
5. Una vez que cada equipo ha elegido el orden de sus participantes, los que vayan a empezar entran al circuito, y los demás lo esperan en el ovalo designado para ellos.
6. Cada representante de cada equipo lanza el dado una vez, los resultados determinaran el orden en que jugarán los equipos, empezando por la que tenga el

- número más alto, hasta la que tenga el número menor. En caso de empate entre uno o más jugadores, se repetirá el proceso hasta lograr un desempate.
7. El jugador que empieza, lanza el dado, y el número que caiga, será el número de casillas que podrá deberá avanzar, este jugador es libre de escoger la dirección que desee, sus compañeros le podrán sugerir posibles caminos, pero es él quien finalmente tomará la decisión. Una vez se ha pisado un cuadro indicador de camino, no es posible retractarse ni cambiar de dirección. No se puede elegir la misma dirección que la escogida por otro equipo
 8. Cuando el jugador termine de mover las casillas, deberá ejecutar la acción que esta representa, terminada la acción, saldrá del circuito y será reemplazado por el siguiente en el orden que el equipo determinó desde un inicio.
 9. El juego es un circuito cerrado, no tiene meta, este termina cuando todos los jugadores hayan participado una vez.
 10. El juego es ganado por el equipo que al finalizar los turnos de todos los jugadores, tenga mas puntos.

SOBRE LAS CASILLAS Y LA PUNTUACIÓN

1.  **Ayuda:** El jugador deberá voler a lanzar el dado, el número que saque será multiplicado por 15, y representa la cantidad de segundos que tendrá de ventaja sobre los demás equipos para solucionar el próximo juego o acertijo. Acto seguido, lanzará una vez más el dado para avanzar en juego y ejecutará la acción que designada para la nueva casilla.
2.  **Castigo:** El jugador deberá voler a lanzar el dado, el número que saque será multiplicado por 10, y representa la cantidad de segundos que tendrá de desventaja sobre los demás equipos para solucionar el próximo juego o acertijo. Acto seguido, lanzará una vez más el dado para avanzar en juego y ejecutará la acción que designada para la nueva casilla.
3.  **Pregunta:** Esta pregunta es un reto entre los participantes de cada equipo que se encuentren en el mismo grado de escolaridad, por lo que cuando un jugador cae en esta casilla, los participantes de cada equipo que representan el mismo grado se deben dirigir hacia el jurado de preguntas. El jugador selcciona una de las siguientes categorías: Pensamiento Numérico-Variacional, pensamiennto Geométrico-métrico o pensamiento Aleatorio. Si el jugador responde correctamente, su equipo ganará 5 puntos, de lo contrario, el jugador que representa al equipo que seguía en turno podrá responderla para obener 3 puntos, si este también se equivoca, el jugador restante podrá responder por 1 punto.
4.  **Acertijo:** Si un jugador cae en esta casilla, se debe desplazar a donde se encuentra su equipo. El jurado planteará un acertijo para los tres equipos con un tiempo determinado, las respuestas serán llevadas al jurado por las asistentes en el orden que respondan los equipos. Quién proporcione primero la respuesta correcta, obtendrá 3 puntos, si nunguno responde correctamente, ninguno obtiene puntos.
5.  **Juego:** Si un jugador cae en esta casilla, se debe desplazar a donde se encuentra su equipo. El jurado planteará un juego matemático para los tres equipos con un tiempo determinado, las soluciones serán llevadas al jurado por las asistentes en el orden que lo hagan los equipos. Quién proporcione primero la respuesta correcta, obtendrá 3 puntos, si nunguno lo soluciona correctamente, ninguno obtiene puntos.

VARIOS:

Por sugerencia del réferi del juego, los jueces (en voto unánime) pueden determinar castigar a alguna institución quitándole entre 1 y 10 puntos por irrespeto a algún integrante de la comunidad educativa, por desacato, por conducta antideportiva o por fraude en alguna actividad al utilizar un recurso no aceptado en la misma.

EVALUACIÓN

El proyecto tendrá cinco evaluaciones con su respectiva retroalimentación, la primera se realiza con los participantes del juego, la segunda con el público presente en la actividad, la tercera por parte del cuerpo docente y la cuarta por parte de las directivas docentes. Se selección de las personas que responderán las evaluaciones se procurará hacer por muestreo aleatorio simple. En los anexos se encuentran los formatos de evaluación.

ANEXO 1: FORMATO DE EVALUACIÓN PARA LOS PARTICIPANTES

EVALUACIÓN MATEMÁTICS PARTY	
Nombre:	Grado:
¿Qué fué lo que más le gustó del juego?	¿Qué fué lo que menos le gustó del juego?
Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuan divertido le parció el juego matemática party: _____	Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuánto aprendió en el juego matemática party: _____

ANEXO 2: FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL PÚBLICO PRESENTE

EVALUACIÓN MATEMÁTICS PARTY	
Nombre:	Grado:
¿Qué fué lo que más le gustó del juego?	¿Qué fué lo que menos le gustó del juego?
Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuan divertido le parció el juego matemática party: _____	Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuánto aprendió en el juego matemática party: _____

ANEXO 3: FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL DOCENTE

EVALUACIÓN MATEMÁTICS PARTY	
Nombre:	
¿Qué fué lo que más le gustó del juego?	¿Qué fué lo que menos le gustó del juego?
Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuan apropiado le parció el juego matemática party: _____	¿Qué sugerencias tiene para mejorar el juego?

ANEXO 4: FORMATO DE EVALUACIÓN PARA EL DIRECTIVO DOCENTE

EVALUACIÓN MATEMÁTICS PARTY	
Nombre:	
¿Qué fué lo que más le gustó del juego?	¿Qué fué lo que menos le gustó del juego?
Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuan apropiado le parció el juego matemática party: _____	¿Qué sugerencias tiene para mejorar el juego?