



17. Título del proyecto	Fecha de actualización
SEMILLERO DE MATEMÁTICAS	13/01/2022
Planteamiento del Problema: ¿Cómo acercar a los jóvenes al desarrollo del pensamiento matemático?	
Justificación: creación de nuevos métodos que permitan el estudio de las Matemáticas de una manera agradable y placentera. Estos semilleros surgen con el propósito de aprender jugando, haciendo y sobre todo pensando. Se pretende trabajar las matemáticas, la tecnología y la ciencia a través de la experimentación, conectando las manos y el cerebro para permitir un aprendizaje más significativo.	
Objetivos: Estimular el estudio de las matemáticas mediante actividades lúdicas y de experimentación, donde se deduzcan los conceptos básicos de esta área para que los estudiantes realicen aprendizajes significativos.	
Marco Conceptual: El semillero de Matemáticas es el lugar donde los estudiantes fortalecen el pensamiento lógico-Matemático, desarrollando habilidades y destrezas mediante la aplicación de estrategias que les permitan resolver situaciones problémicas, profundizando los conocimientos de los objetos matemáticos mediante la manipulación y el juego. En este también se aborda el estudio de las matemáticas recreativas, algebraicas y operativas, retos matemáticos, el descubrimiento de patrones en objetos matemáticos y de la naturaleza. Igualmente se aborda el estudio de la estructura de las preguntas de las pruebas saber, es decir, se orienta una adecuada lectura de la pregunta para la comprensión de lo que pide la situación. Igualmente se dan algunas pautas que enseñan al estudiante de qué manera puede	



usar las respuestas de la prueba saber para hallar la respuesta en el menor tiempo posible.

De otro lado, se sabe que las Matemáticas y su aplicación al contexto social de cada persona requieren el desarrollo de habilidades de pensamiento y disciplina que seguramente son necesarias cuando se enfrenten a diferentes situaciones que se presentan en la cotidianidad.

Norma aplicable: El semillero de Matemáticas hace parte de los proyectos educativos institucionales y en este se encuentra su fundamentación legal.

Impacto en la comunidad: El semillero de matemáticas es una estrategia que se ejecuta como antesala a las Olimpiadas o a la Feria de Matemáticas como condición necesaria para preparar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades conceptuales y cognitivas en todos los ámbitos del área de matemáticas: numérico, variacional, geométrico, estadístico, algebraico, lo cual repercute positivamente en el desempeño posterior de los estudiantes. La feria de matemáticas es el lugar social donde participa toda la comunidad, estudiantes, padres y docentes, y donde las actividades de semillero son socializadas a toda la comunidad educativa. Es un día de fiesta académica porque los estudiantes están motivados, aprendiendo, observando, interactuando con otros grados.

Los padres también se involucran en la presentación de las actividades, porque en sus casas ayudan a sus hijos y docentes a la creación del material que se utiliza en la feria... La feria Matemática tiene mucho potencial y es una de las caras bonitas de la Institución Educativa San Luis Gonzaga.

Articulación institucional

Área(s) /Proyecto(s): Este proyecto se articula con la feria de las ciencias, con el área de tecnología, incluso con el área de artística donde se puede evidenciar la correlación del arte con el mundo de las matemáticas.



Olimpiadas												X	X	X					
Carrusel matemático (Se suspende hasta que se resuelva la situación de pandemia)																			
Plan de Lectura. "El diablo de los números" de Hans Magnus Enzensberger.			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
Acto cívico											X								
Evaluación			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Recursos																			
<p>Se utiliza material pedagógico basados en talleres elaborados por el grupo Abaco y el grupo de docentes del área; las actividades se desarrollan en varios momentos: Presentación de la actividad, uso del material pedagógico, relación con la teoría y la práctica, mediante actividades individuales y en grupo, conclusiones, reflexión de la actividad y las propuestas y sugerencias por parte de los estudiantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambiente de aula (mesas hexagonales, sillas rimax) o sillas universitarias presente en las aulas de clase. 2. Talento humano. 3. Uso de las TICS. 4. Material didáctico. 5. Material impreso del Grupo ABACO y cartillas de las pruebas Saber. 																			
Mecanismos de evidencia																			
Fotos, videos, material de trabajo, producciones de los estudiantes, proyecto.																			