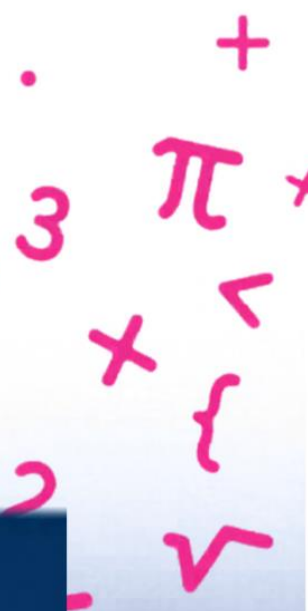




Somos Aprender Matemática

Secuencias Didácticas Integradoras
para matemáticas en el **Nivel**
Secundario

**“Desafío: Organizamos un evento
gamer”**



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

NIVEL SECUNDARIO – CICLO BÁSICO

SECUENCIA INTEGRADORA FINAL

“Organizamos un Evento Gamer”



Duración

3 clases de 80 minutos



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



PROPÓSITO:

Favorecer la integración de los cuatro ejes de matemática mediante situaciones problemáticas contextualizadas en la organización de un evento gamer escolar, promoviendo el análisis, la resolución de problemas, la toma de decisiones fundamentadas y el trabajo colaborativo.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar conocimientos matemáticos de los distintos ejes en la resolución de situaciones problemáticas contextualizadas, vinculadas con la organización de un evento gamer escolar, promoviendo el análisis, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se espera que los estudiantes logren:

- Resolver situaciones problemáticas utilizando operaciones con números naturales y decimales.
- Aplicar porcentajes, descuentos y cálculos vinculados con presupuestos y costos.
- Reconocer relaciones entre variables a partir de tablas, gráficos y situaciones contextualizadas.
- Interpretar y representar información mediante gráficos y registros matemáticos simples.
- Utilizar nociones geométricas y de medida para organizar y distribuir espacios.
- Calcular áreas y comparar superficies en situaciones reales.
- Recolectar, analizar e interpretar datos para fundamentar decisiones.
- Realizar predicciones simples a partir de información estadística y probabilística.
- Argumentar procedimientos y decisiones utilizando lenguaje matemático adecuado.



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- Participar activamente en instancias de trabajo colaborativo, intercambio y reflexión.

EJES Y CONTENIDOS

➤ **Número y operaciones**

- Operaciones con números naturales y decimales
- Porcentajes
- Descuentos y recargos
- Problemas de varios pasos
- Presupuesto y costos

➤ **Álgebra y funciones**

- Relaciones entre variables
- Tablas de valores
- Interpretación de gráficos
- Expresiones algebraicas simples

➤ **Geometría y medida**

- Plano y organización espacial
- Escala
- Área y perímetro
- Medidas de longitud y superficie

➤ **Probabilidad y estadística**

- Recolección e interpretación de datos
- Gráficos y tablas
- Predicciones
- Probabilidad simple



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



A considerar

La presente propuesta contempla la participación de todos los estudiantes, promoviendo una enseñanza inclusiva que favorezca el acceso, la comprensión y la participación en las actividades matemáticas.

Para ello, el docente podrá implementar propuestas flexibles y accesibles, incorporando diferentes formas de participación, representación y resolución, contemplando la diversidad de trayectorias y favoreciendo la reducción de Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP).

- Diversificación de consignas y formas de resolución.
- Uso de apoyos visuales, gráficos y materiales concretos.
- Trabajo colaborativo y distribución flexible de roles dentro de los grupos.
- Flexibilización de tiempos, recursos y modos de participación, garantizando propuestas accesibles y diversificadas para todo el grupo.

Incorporación de apoyos pedagógicos, visuales, gráficos y organizacionales que favorezcan la comprensión de la información y la participación de todos los estudiantes.

Utilización de diferentes formas de representación de los contenidos (tablas, gráficos, esquemas, imágenes, planos, registros orales, entre otros).

Valoración de los procesos de participación, argumentación, resolución y construcción de estrategias, contemplando diferentes formas de demostrar los aprendizajes.

Asimismo, se promoverán propuestas accesibles y significativas que permitan que todos los estudiantes puedan: participar activamente, expresar ideas y estrategias, tomar decisiones, y construir aprendizajes desde sus posibilidades e intereses.

La inclusión se entiende como una construcción colectiva que enriquece las experiencias de aprendizaje y fortalece el trabajo compartido dentro del aula.



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



INICIO DE LA PROPUESTA

“Organizamos un Evento Gamer”

El docente ingresa al aula presentando una situación:

“La escuela quiere organizar un gran Evento Gamer para los estudiantes de 1° y 2° año.

La propuesta incluye torneos de videojuegos, música, premios, un sector de comida y espacios recreativos. Pero hay un problema: el presupuesto es limitado y todas las decisiones deberán tomarse de manera organizada y fundamentada.”

A continuación, el docente explica que los estudiantes serán los encargados de planificar el evento y que deberán resolver distintos desafíos matemáticos para lograr que el festival sea posible.

La propuesta busca que los alumnos trabajen como verdaderos organizadores:

- Administrando dinero,
- Tomando decisiones,
- Analizando datos,
- Organizando espacios,
- Resolviendo problemas reales.

PRESENTACIÓN DEL DESAFÍO

El docente puede acompañar la presentación con:

- imágenes de eventos gamer, música temática, afiches, una supuesta publicación de Instagram del evento, entradas ficticias, logos de videojuegos conocidos, referencias a billeteras virtuales o descuentos reales.

Esto permite generar un clima motivador y dar mayor realismo a la propuesta.

CONVERSACIÓN INICIAL

Para recuperar saberes previos y generar participación, el docente propone preguntas como:

- ¿Alguna vez participaron en un torneo o evento?
- ¿Qué cosas se necesitan para organizarlo?
- ¿Qué gastos creen que habría?
- ¿Cómo podrían ganar dinero?
- ¿Qué juegos creen que convocarían más gente?
- ¿Cómo se podrían organizar los espacios?
- ¿Qué pasaría si asiste más gente de la esperada?

Mientras los estudiantes responden, el docente registra ideas en el pizarrón, organizándolas en categorías:

- Gastos
- Entradas
- Juegos
- Comida
- Organización
- Espacio
- Premios

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Los estudiantes se organizan en grupos de 4 integrantes.

Cada grupo representará un:

“Equipo Organizador del Evento”

Dentro de cada grupo pueden distribuirse roles, por ejemplo:

- Encargado de cálculos,



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- Diseñador del plano,
- Organizador de datos,
- Portavoz del grupo.

SENTIDO DE LA PROPUESTA

El docente explica que, durante las actividades, deberán utilizar matemática para resolver situaciones reales vinculadas con:

- Presupuesto y gastos,
- Porcentajes y descuentos,
- Análisis de información,
- Representación de datos,
- Organización del espacio,
- Toma de decisiones.

INTERVENCIÓN DOCENTE

Durante toda la secuencia, el docente acompañará:

- La interpretación de consignas,
- La organización de estrategias,
- La validación de procedimientos,
- La argumentación de decisiones.

No se busca únicamente obtener resultados correctos, sino: justificar, explicar, comparar estrategias, tomar decisiones fundamentadas.

Presentación de la situación

El docente plantea:

“La escuela quiere organizar un Evento Gamer para los estudiantes. Habrá torneos, música, premios y sector de comida. Pero el presupuesto es limitado y todas las decisiones deberán justificarse matemáticamente.”

Intervención docente

Recuperar experiencias previas:

- ¿Participaron alguna vez en un torneo o evento?
- ¿Qué se necesita para organizarlo?
- ¿Qué gastos creen que habría?
- ¿Cómo podrían ganar dinero?

Registrar ideas en el pizarrón.

Organización

Trabajo en grupos de 4 estudiantes.

Cada grupo será un "equipo organizador".

DESARROLLO

ACTIVIDAD 1: "Armamos el presupuesto"

Eje: Número y operaciones

Presentación de la situación

El docente retoma el desafío inicial y plantea:

"Todo evento necesita organización y, sobre todo, dinero. Antes de pensar en los juegos o en la decoración, debemos saber cuánto costará realizar el Evento Gamer."

A continuación, cada grupo recibe una lista de posibles gastos necesarios para organizar el evento.

Presupuesto del evento

El docente entrega la siguiente información:

Concepto	Costo
Alquiler de consolas	\$80.000
Premios	\$45.000
Publicidad	\$20.000
Sonido	\$35.000
Decoración	\$15.000

Presupuesto disponible: \$250.000 mil

Desarrollo de la actividad

El docente propone que cada grupo trabaje como un verdadero equipo organizador y analice:

- Cuánto dinero necesita.
- En qué se gasta más,
- Si el presupuesto alcanza,
- Qué decisiones podrían tomar para ahorrar dinero.

Consignas

Calculamos los gastos

Los estudiantes deberán:

Leer y analizar la lista de costos

- Calcular el gasto total del evento
- Determinar: ¿El presupuesto alcanza? ¿Sobra dinero? ¿Falta dinero?

Aplicamos descuentos

El docente agrega una nueva situación:

“Mercado Pago ofrece un 20% de descuento en la compra de premios.”

Los grupos deberán:

- Calcular cuánto dinero ahorrarían,
- Determinar el nuevo costo de los premios,
- Volver a calcular el presupuesto total.

Tomamos decisiones

Luego de resolver los cálculos, cada grupo deberá debatir:

- ¿Conviene usar el descuento?
- ¿Qué gasto podría reducirse?
- ¿Qué elemento es indispensable?
- ¿Qué pasaría si el presupuesto fuera menor?

Intervención docente

Durante la actividad, el docente acompaña el trabajo promoviendo:

- La interpretación de la información,
- La organización de cálculos,
- La estimación,
- El control de resultados.

Preguntas orientadoras

El docente puede intervenir con preguntas como:

- "¿Cómo organizaron los cálculos?"
- "¿Todos obtuvieron el mismo resultado?"
- "¿Cómo comprobaron que está bien?"
- "¿Cuál es el gasto más importante?"
- "¿El descuento modifica mucho el presupuesto?"
- "¿Qué decisiones tomarían para ahorrar dinero?"

Registro sugerido

Cada grupo puede completar una tabla como la siguiente:

Concepto	Costo original	Descuento	Costo final
Premios			
Sonido			
Publicidad			

TOTAL: _____

Sentido de la actividad

A través de esta propuesta, los estudiantes utilizan la matemática para:

- Administrar dinero.
- Resolver problemas reales.
- Analizar gastos.
- Tomar decisiones fundamentadas.

La actividad busca que comprendan que las operaciones y los porcentajes tienen aplicaciones concretas en situaciones cotidianas cercanas a su realidad.

ACTIVIDAD 2: "Entradas y ganancias"

Eje: Álgebra y funciones

Presentación de la situación

Una vez organizado el presupuesto del evento, el docente plantea una nueva situación:

"Ahora necesitamos saber cuánto dinero podría recaudar el Evento Gamer. Para eso, debemos analizar cuántas entradas podrían venderse y cómo cambia la ganancia según la cantidad de asistentes."

El docente explica que los organizadores necesitan anticipar:



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Cuánto dinero ingresará, si alcanzará para cubrir los gastos, y cómo aumentan las ganancias cuando se venden más entradas.

Información del evento

Cada grupo recibe el siguiente dato:

Valor de cada entrada:
\$3500

Desarrollo de la actividad

Los estudiantes deberán analizar la relación entre: cantidad de entradas vendidas
dinero recaudado

El docente busca que descubran que: cuando aumenta la cantidad de entradas, también aumenta la recaudación.

Consignas

Completamos la tabla

Cada grupo deberá calcular cuánto dinero se recauda según distintas cantidades de entradas vendidas.

Cantidad de entradas	Dinero recaudado
10	
25	
50	
80	
100	

Analizamos la relación

Luego de completar la tabla, los estudiantes deberán conversar y responder:

- ¿Qué sucede cuando aumenta la cantidad de entradas?



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- ¿La ganancia aumenta siempre de la misma manera?
- ¿Qué pasa si venden el doble de entradas?
- ¿Cómo cambia el dinero recaudado?

Representamos la información

Cada grupo representará los datos mediante: una tabla o un gráfico simple

El docente puede ofrecer:

- Hojas cuadriculadas.
- Regla.
- Colores
- Modelos de ejes.

Tomamos decisiones

El docente agrega una nueva situación:

"El evento necesita recaudar al menos \$300.000 para cubrir gastos."

Los grupos deberán resolver:

- ¿Cuántas entradas deberían vender?
- ¿Es posible lograrlo?
- ¿Qué estrategias podrían usar para vender más entradas?

Intervención docente

Durante la actividad, el docente acompaña:

- La construcción de la tabla,
- La interpretación de relaciones,
- El análisis de los resultados,
- La representación gráfica.



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Preguntas orientadoras

- ¿Cómo calcularon el dinero recaudado?
- ¿Existe una relación entre entradas y dinero?
- ¿Qué ocurre si aumentan las entradas?
- ¿Cómo se ve eso en el gráfico?
- ¿Todos los valores crecen igual?

Registro sugerido

Los estudiantes pueden completar: "Descubrimos que cuando _____, entonces _____." O "La cantidad de dinero depende de _____."

Sentido de la actividad

La propuesta busca que los estudiantes comprendan que:

- La matemática permite anticipar resultados,
- Analizar relaciones.
- Organizar información.
- Tomar decisiones a partir de datos.

ACTIVIDAD 3: "Diseñamos el evento"

Eje: Geometría y medida

Presentación de la situación

El docente retoma el desafío general y plantea:

"El Evento Gamer ya tiene presupuesto y entradas definidas. Ahora necesitamos organizar el espacio para que todos puedan participar cómodamente."



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Se explica a los estudiantes que deberán trabajar como verdaderos organizadores del evento, pensando:

- Cómo distribuir los sectores,
- Cuánto espacio necesita cada actividad,
- Cómo lograr una organización eficiente y segura.

Espacio disponible

El evento se realizará en el SUM/patio de la escuela.

Medidas del espacio: 30 metros de largo × 20 metros de ancho

Dentro de ese espacio deberán organizar:

- Zona gamer.
 - Sector de comida.
 - Escenario principal.
 - Espacio para el público.
- ✓ Sector de premios y acreditación



Gobierno del

CHACO

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Subsecretaría de Educación

Dirección de Educación Especial

Plan de Alfabetización



Desarrollo de la actividad

El docente entrega a cada grupo:

- Una cuadrícula o plano simple.
- Regla.
- Lápices de colores.
- Consignas de organización.

Los estudiantes deberán diseñar el plano general del evento y tomar decisiones sobre:

- Distribución,
- Tamaño de los sectores.
- Circulación de personas.
- Aprovechamiento del espacio.

Consignas

Observamos el espacio

Cada grupo analiza:

- Las medidas del SUM.
- El espacio disponible.
- Las necesidades del evento.

El docente puede preguntar:

- ¿Qué sectores ocuparán más lugar?
- "¿Dónde conviene ubicar el escenario?"
- "¿Qué espacio necesitará el público?"



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

Diseñamos el plano

Los estudiantes deberán:

- Dibujar un plano simple del evento.
- Ubicar los distintos sectores.
- Organizar recorridos y circulación.
- Diferenciar espacios con colores o referencias.

Se puede trabajar con:

- Cuadrículas.
- Escala sencilla.
- Referencias espaciales.

Calculamos superficies

Una vez diseñado el plano, los grupos deberán:

- Calcular áreas aproximadas de cada sector.
- Comparar tamaños.
- Analizar cuánto espacio ocupa cada actividad.

Ejemplo:

- Zona gamer $\rightarrow 80 \text{ m}^2$
- Sector comida $\rightarrow 40 \text{ m}^2$

Analizamos decisiones

Cada grupo deberá justificar:

- Por qué ubicó los sectores de esa manera,
- Cómo organizó la circulación,
- Si considera que el espacio es suficiente.



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

Intervención docente

Durante la actividad, el docente acompaña:

- La lectura del plano.
- El uso de instrumentos de medición.
- La interpretación espacial.
- La toma de decisiones.

También promueve:

- El intercambio de ideas.
- La argumentación.
- La revisión de estrategias.

Preguntas orientadoras

- ¿Todos los sectores entran en el espacio?
- ¿Cómo organizaron la circulación?
- ¿Qué pasaría si asiste más gente?
- ¿Qué sector necesita más lugar?
- ¿Cómo comprobaron las medidas?
- ¿La distribución es cómoda y segura?

Registro sugerido

Cada grupo puede completar:

Sector	Medidas aproximadas	Área
Zona gamer		
Escenario		
Comida		

Producción final de la actividad



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Cada grupo presentará: El plano del evento, las medidas utilizadas, los cálculos realizados y la justificación de sus decisiones.

Sentido de la actividad

A través de esta propuesta, los estudiantes utilizan la matemática para:

- Organizar espacios reales.
- Resolver problemas vinculados con medidas.
- Interpretar planos.
- Tomar decisiones fundamentadas.

La actividad favorece la visualización espacial y la aplicación de contenidos geométricos en contextos significativos y cercanos a los estudiantes.

ACTIVIDAD 4: "Analizamos datos del evento"

Eje: Probabilidad y estadística

Presentación de la situación

El docente retoma la propuesta y plantea:

"Antes de organizar definitivamente el Evento Gamer, necesitamos conocer qué les interesa a los estudiantes. Para tomar buenas decisiones, debemos analizar información y trabajar con datos reales."

Se explica que, al igual que sucede en los eventos reales, los organizadores necesitan:

- Conocer las preferencias del público.
- Anticipar cuántas personas podrían participar.
- Decidir qué actividades conviene incluir.

Situación inicial

El docente entrega a cada grupo una encuesta simulada realizada a estudiantes de la escuela.

Encuesta: "¿Qué juego te gustaría que estuviera en el torneo?"

Juego	Cantidad de votos
FIFA	45
Free Fire	60
Minecraft	25
Brawl Stars	30

Desarrollo de la actividad

Los estudiantes deberán trabajar como organizadores del evento y analizar la información para decidir:

- Qué torneo conviene realizar.
- Qué juego tendría más participantes.
- Cómo organizar mejor las actividades del festival.

Consignas

Leemos e interpretamos los datos

Cada grupo deberá observar la tabla y responder:

- ¿Cuál fue el juego más elegido?
- ¿Cuál recibió menos votos?
- ¿Cuántos estudiantes participaron en la encuesta?
- ¿Qué diferencias hay entre los resultados?

Organizamos la información

Los estudiantes representarán los datos mediante: gráfico de barras o gráfico circular

El docente puede ofrecer:

- Hojas cuadriculadas
- Regla.
- Colores.
- Ejemplos de gráficos.

Analizamos resultados

Luego de construir el gráfico, los grupos deberán interpretar la información y debatir:

- ¿Qué torneo tendría más participantes?
- ¿Qué actividad convocaría menos estudiantes?
- ¿Conviene organizar todos los torneos?
- ¿Qué decisiones tomarían a partir de estos datos?

Realizamos predicciones

El docente incorpora nuevas situaciones:

"Si el torneo principal es Free Fire, ¿creen que asistirán más estudiantes?"

"¿Qué podría pasar si se agrega otro juego?"

"¿Qué actividad tendría mayor demanda?"

Los estudiantes deberán:

- Anticipar situaciones posibles.
- Justificar sus respuestas.
- Fundamentar decisiones usando la información analizada.

Intervención docente

Durante la actividad, el docente acompaña:

- La lectura de tablas.
- La interpretación de datos.
- La construcción de gráficos.



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

- La elaboración de conclusiones.

También promueve:

- La argumentación.
- La comparación de resultados.
- La toma de decisiones fundamentadas.

Preguntas orientadoras

- ¿Qué información aporta la tabla?
- ¿El gráfico ayuda a interpretar mejor los datos?
- ¿Qué juego parece más popular?
- ¿Cómo podrían usar esta información para organizar el evento?
- ¿Las decisiones se basan en opiniones o en datos?

Registro sugerido

Cada grupo puede completar:

"El juego más elegido fue _____ porque obtuvo _____ votos."

"Creemos que el torneo con más participantes será _____ porque _____."

Producción final de la actividad

Cada grupo presentará:

- La tabla analizada.
- El gráfico construido.
- Las conclusiones obtenidas.
- Las decisiones tomadas a partir de los datos.

Sentido de la actividad



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

A través de esta propuesta, los estudiantes utilizan la matemática para:

- Analizar información.
- Interpretar datos.
- Representar resultados gráficamente.
- Anticipar situaciones posibles.

La actividad busca que comprendan que la estadística y la probabilidad están presentes en múltiples decisiones cotidianas, especialmente cuando se necesita organizar información y prever resultados.

CIERRE DE LA SECUENCIA

“Organizamos un Evento Gamer”

Al finalizar las actividades, cada grupo dispondrá de un espacio para presentar la propuesta completa de su Evento Gamer, integrando los distintos desafíos matemáticos trabajados durante la secuencia.

La intención de esta instancia es que los estudiantes puedan:

- Comunicar ideas.
- Explicar procedimientos.
- Argumentar decisiones.
- Relacionar los contenidos matemáticos con una situación real y significativa.

PRESENTACIÓN GRUPAL

Cada grupo expondrá su proyecto de organización del evento, presentando:

El presupuesto final del evento, las ganancias estimadas a partir de la venta de entradas, el diseño y organización del espacio, los datos analizados y las

conclusiones obtenidas, y las decisiones tomadas durante el proceso. Durante la exposición podrán utilizar:

- Afiches.
- Planos.
- Tablas.
- Gráficos.
- Cálculos realizados.
- Presentaciones digitales.

SOCIALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS

A medida que los grupos exponen, el docente promoverá el intercambio entre pares para favorecer:

- La comparación de estrategias.
- La argumentación matemática.
- La validación de procedimientos.
- El análisis de distintas formas de resolución.

Preguntas para el intercambio

El docente puede orientar la conversación con preguntas como:

- ¿Qué estrategia resultó más conveniente para organizar el evento?
- ¿Cómo decidieron distribuir el presupuesto?
- ¿Qué cálculos fueron más importantes?
- ¿Qué dificultades aparecieron durante el trabajo?
- ¿Cómo resolvieron los problemas que surgieron?
- ¿Qué decisiones se basaron en datos?
- ¿Qué cambiarían si volvieran a organizar el evento?
- ¿Qué grupo logró aprovechar mejor el espacio?
- ¿Qué actividad creen que tendría más participación? ¿Por qué?



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



Somos Aprender
Matemática

REFLEXIÓN FINAL

Luego de las presentaciones, el docente propone una reflexión colectiva sobre el proceso realizado.

Se busca que los estudiantes reconozcan que, a lo largo de la secuencia, utilizaron matemática para:

- Administrar dinero y resolver cálculos.
- Analizar relaciones entre variables.
- Interpretar información y construir gráficos.
- Organizar espacios y trabajar con medidas.
- Anticipar situaciones posibles.
- Tomar decisiones fundamentadas.

CIERRE

El docente recupera las ideas principales trabajadas durante la propuesta y explicita:

“La matemática no aparece solamente en ejercicios aislados o en el cuaderno. También nos ayuda a organizar eventos, analizar información, resolver problemas y tomar decisiones en situaciones reales.”

Además, puede retomarse la importancia de:

- Trabajar colaborativamente.
- Explicar procedimientos.
- Justificar las respuestas utilizando argumentos matemáticos.

METACOGNICIÓN

Para cerrar la secuencia, cada estudiante puede completar una breve reflexión escrita:

"Lo que más me ayudó de la matemática en esta actividad fue..."

"La actividad que me resultó más interesante fue..."

"Lo más difícil fue..."

"Aprendí que la matemática sirve para..."

Esta instancia favorece la toma de conciencia sobre los propios aprendizajes y fortalece el sentido de la propuesta.

EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación

- Producción grupal
- Exposición oral.
- Registro de observación docente durante el proceso

Criterios de evaluación

- Resuelven situaciones problemáticas utilizando distintas estrategias.
- Aplican operaciones y porcentajes correctamente.
- Interpretan tablas, gráficos y datos estadísticos.
- Relacionan variables en distintas situaciones.
- Organizan información espacialmente utilizando nociones geométricas y de medida.
- Justifican decisiones mediante argumentos matemáticos.
- Participan activamente del trabajo grupal.
- Comunican procedimientos y resultados de manera clara

SENTIDO DEL CIERRE

Esta instancia final busca integrar los cuatro ejes de matemática en una situación cercana a los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo donde la matemática aparece vinculada con:



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización



- La organización.
- La toma de decisiones.
- El análisis de información.
- La resolución de problemas reales.

Durante la implementación de la propuesta, se contemplan estrategias que favorezcan la accesibilidad y la participación de todos los estudiantes, incorporando múltiples formas de representación, expresión y resolución de las actividades. En este sentido, se recomienda utilizar apoyos visuales, materiales concretos y manipulativos, recursos gráficos, tecnológicos y multimodales, así como propuestas flexibles que permitan identificar y reducir Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP).

Asimismo, se propone diversificar las formas de evaluación, priorizando la valoración de los procesos, las estrategias utilizadas y la participación de los estudiantes, además del resultado final. Para ello, podrán contemplarse diferentes modos de demostrar los aprendizajes, tales como explicaciones orales, producciones gráficas, uso de material concreto, registros audiovisuales, trabajos grupales o herramientas digitales, incorporando apoyos y formatos accesibles según las necesidades pedagógicas del grupo.

Por ejemplo:

- Permitir explicar oralmente cómo resolvió una situación problemática.
- Utilizar material concreto para demostrar procedimientos matemáticos.
- Registrar información mediante dibujos, esquemas, tablas o herramientas digitales.
- Realizar producciones grupales con distribución de roles.
- Incorporar instancias de autoevaluación y reflexión sobre las estrategias utilizadas.



Gobierno del

CHACO

Ministerio
de Educación,
Cultura, Ciencia y
Tecnología

Subsecretaría
de Educación

Dirección de
Educación
Especial

Plan de
Alfabetización

