

## DESAFIANDO A LA MENTE

### Pongamos las mates en juego.

¡¡Ya estamos de vuelta !! Y una buena manera de comenzar el curso es compartiendo proyectos.

### *¿Qué es?*

*Desafiando a la mente* es un proyecto logicomatemático basado en grupos interactivos (familias facilitadoras) y parejas cooperativas y donde la motivación, al aprender a través del juego, es el gran motor.

### *¿En qué consiste?*

Consiste sencillamente en la selección de 4 juegos de retos lógicos que darán lugar a 4 estaciones por los que irá pasando el alumnado organizado en parejas fijas.

Para llevarlo a cabo se juega sólo con la mitad de la clase. Para ello se aprovechó un apoyo ordinario y se convirtió en un desdoble.

Hay muchos juegos. A mi me gustaron estos 4 en concreto, pero variará según la edad del alumnado.

- Retos con torres y canicas.





- Retos con láser reflejado y desviado a través de diferentes espejos.



- Retos con puzzles en 2 y 3 dimensiones.

Desafiando a la mente.



- Retos relacionados con cálculo rápido de operaciones (1 minuto y medio).





Las parejas juegan juntas para superar los retos en 3 de las 4 estaciones, ya que por la estación *Dados y Cálculo Rápido*, se juega de manera individual. Los retos superados en torres, láser y puzzles quedarán registrados en un cuadernillo personal.



*¿Para qué edad?*

Por poder, desde infantil hasta secundaria. Como es lógico cambiarían los juegos. Aunque se ha llevado a cabo durante el curso escolar pasado en una única clase de 3º, el contagio ha sido tal, que se instaurará este curso en el colegio de momento en todo 4º, con la idea de expandirlo a otros equipos didácticos.

### *¿Temporalización?*

El proyecto se ha desarrollado en una sesión semanal de 45 minutos del área de Matemáticas.

Se organizó para que se pasase por 2 estaciones por sesión. Fueron unos 17 minutos intensivos en cada una de ellas.

Una estación es siempre fija, *Dados y cálculo rápido*. Aunque lo que cambia es el momento (1º ó 2º tiempo).

Como son más de 200 retos en total, se puede llevar a cabo durante dos cursos seguidos perfectamente.

### *¿Cuál es el papel de las familias?*

Las familias facilitan, ayudan a los niños con pistas cuando se sienten bloqueados, pero nunca dan demasiada información y por supuesto, jamás desvelan la solución.

Es muy importante respetar el ritmo de razonamiento de cada pareja. No importan tanto los retos logrados como el camino recorrido.





A su vez si surge alguna incidencia o duda, las familias facilitadoras apuntan en un cuadernillo de comunicación específico de la estación.

Posteriormente se lee en clase y se buscan soluciones implicando al gran grupo.

### *¿Cuál es el papel del maestro o de la maestra?*

Su papel fundamental es **organizar** todo el proyecto: las parejas, los cuadernillos tanto de pequeños (de normas, registro y valoración) como de adultos (normas, incidencias y valoración), los juegos, asignación de parejas y estaciones por sesión...

Antes de poner en marcha el proyecto es muy importante reunirse con las familias que se van a convertir en facilitadoras para formarlas.

Al alumnado es recomendable formarlo previamente para que comprendan bien los juegos, y de este modo ser más operativos cuando llegue el momento.





Durante la sesión, el/la docente se convierte en observador/a: de las interacciones, de las dificultades, e incluso de las fortalezas a nivel lógico o espacial que estaban ocultas en otras sesiones lectivas.

*¿Se podría desarrollar sin familias?*

Sí. Pero apostar por una escuela abierta y participativa supone un gran beneficio para todos (familias - alumnado - docentes).

Aurora Dolz.  
CEIP Guillermo Fatás. Zaragoza