



PROYECTO PEDAGÓGICO TRANSVERSAL

OLIMPIADAS MATEMÁTICAS

Nombre del proyecto

“Jugando con los números, aprendo y gano”

1. Introducción

Las matemáticas son una herramienta fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo en los estudiantes. Sin embargo, en muchos casos son percibidas como una asignatura difícil o poco motivadora.

El proyecto Olimpiadas Matemáticas busca transformar esta percepción mediante actividades lúdicas, retadoras y significativas que despierten el interés por el aprendizaje de las matemáticas. A través de competencias, juegos, resolución de problemas y trabajo colaborativo, se pretende fortalecer habilidades cognitivas y promover una actitud positiva hacia esta área del conocimiento.



2. Justificación

En la Institución Educativa San Miguel Arcángel se hace necesario fortalecer el pensamiento matemático desde estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes.

Las olimpiadas matemáticas permiten:

Desarrollar habilidades de razonamiento lógico

Fomentar la sana competencia

Potenciar la resolución de problemas

Mejorar el rendimiento académico

Además, promueven valores como el respeto, la disciplina y el trabajo en equipo.



3. Objetivo General

Fortalecer el pensamiento lógico-matemático de los estudiantes mediante estrategias lúdicas, competitivas y participativas.

4. Objetivos Específicos

- Desarrollar habilidades de cálculo mental y resolución de problemas
- Fomentar el gusto por las matemáticas
- Promover la participación activa de los estudiantes
- Estimular el pensamiento crítico y creativo
- Integrar diferentes áreas del conocimiento



5. Áreas Integradas

Matemáticas: resolución de problemas, cálculo, lógica

Lengua Castellana: comprensión de problemas y redacción

Educación Física: juegos matemáticos en movimiento

Tecnología e Informática: uso de herramientas digitales

Artística: creación de material didáctico

Ética y Valores: respeto, disciplina y trabajo en equipo



6. Metodología

Se implementará una metodología activa y participativa basada en:

- Juegos matemáticos
- Retos y desafíos
- Trabajo en equipo
- Aprendizaje basado en problemas
- Competencias internas (olimpiadas)

7. Actividades

- ✓ Rally matemático: estaciones con retos
- ✓ Concursos de cálculo mental
- ✓ Juegos como sudoku, tangram, acertijos
- ✓ Olimpiadas por categorías (grados)



8. Evaluación

Se realizará mediante:

- Participación en actividades
- Resolución de problemas
- Desempeño en competencias
- Actitud y trabajo en equipo

9. Impacto Esperado

- Mayor interés por las matemáticas
- Mejora en el rendimiento académico
- Desarrollo del pensamiento lógico
- Estudiantes más seguros y participativos

10. Responsables

Docentes de matemáticas y áreas integradas



EVIDENCIAS

