

## Taller: “DE LA PLANIFICACIÓN A LA ACCIÓN. Territorio de juegos y GeoGebra”

### Agenda de trabajo

<b>Primer momento</b>	-Presentación -Tipos de ESCA 2026 -Trayecto 1: Ingreso a plataforma y participación	<b>30 minutos</b>
<b>Segundo momento</b>	-Presentación “Territorio de Juegos” -Análisis de escenarios de juegos planificados -Puesta en común	<b>60 minutos</b>
<b>Tercer momento</b>	GeoGebra -Vínculo con las ESCA -Mesa de trabajo -Puesta en común	85 minutos
<b>Cierre</b>	-Cierre y despedida	5 minutos

## **Introducción**

En esta oportunidad la propuesta del taller invita a los docentes referentes del Programa a continuar profundizando sobre los aspectos que favorecen, en tanto líneas de acción, la configuración de espacios tendientes a fortalecer los aprendizajes, en vínculo con la toma de decisiones en el marco de la planificación y anticipación de propuestas contextualizadas. Para ello retomaremos cuestiones referidas a las ESCA, los JUEGOS y el uso de GEOGEBRA en las escuelas

Este año, en el marco de acompañamiento del Programa Escuelas en Foco, el equipo de Matemática propone una serie de juegos vinculados con los contenidos abordados en las ESCA de cada nivel. Estas propuestas se constituyen en escenarios de aprendizaje que permiten afianzar el desarrollo vincular y cognitivo de los estudiantes.

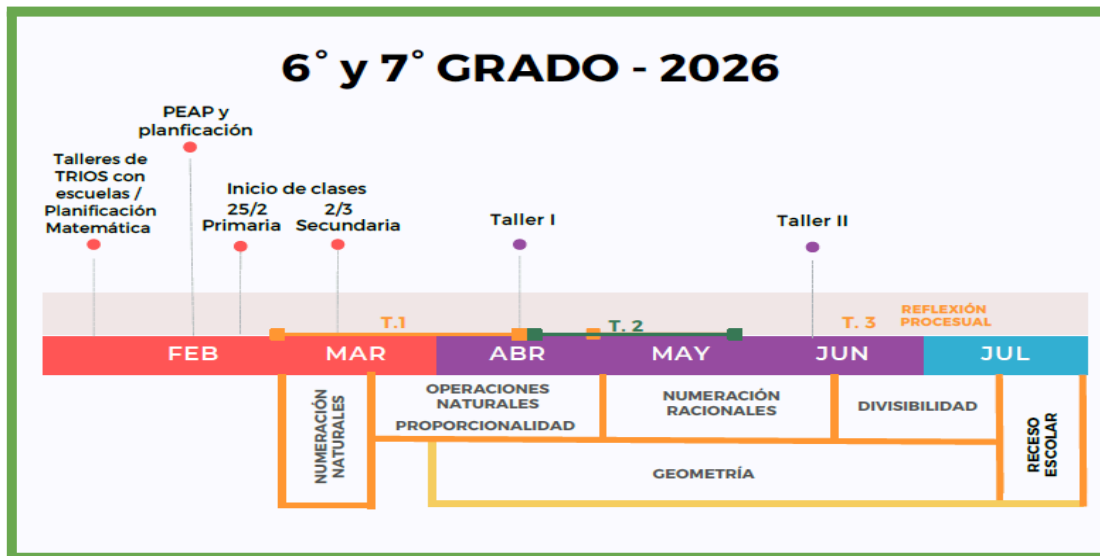
## **Objetivos**

- Retomar las decisiones sobre planificación anual y vincularlas con los diversos tipos de ESCA propuestas para este año.
- Participar en el foro correspondiente al Trayecto 1
- Conocer y analizar la propuesta “Territorio de juegos” como instancias que permiten consolidar o avanzar en los aprendizajes, desde una mirada institucional y áulica.
- Explorar el potencial de GeoGebra para la enseñanza, a partir del análisis y diseño de actividades que articulen el trabajo en papel con el entorno dinámico.

## **PRIMER MOMENTO**

### **Línea de tiempo**

A continuación, presentamos la propuesta para el primer cuatrimestre, elaborada por el equipo de Matemática de Escuelas en Foco, que organiza la distribución temporal de los contenidos a trabajar.



## ESCA 2026

El siguiente cuadro presenta la organización del trabajo en relación con las ESCA 2026. En él se articulan distintas líneas de acción que orientan la enseñanza y el acompañamiento de los aprendizajes:

- por un lado, el abordaje de problemas prioritarios, los juegos en territorio y las propuestas diferenciadas (por ejemplo, ESCA para escuelas técnicas);
- y por otro, el desarrollo de las ESCA en sus distintos momentos (inicio, medio término y cierre), como instancias clave para relevar, acompañar y evaluar los aprendizajes.



Luego de la presentación de la propuesta y la línea de tiempo del programa, los invitamos a participar en la plataforma a través de estos primeros foros.

### CONSIGNA 1: FORO [PLATAFORMA TRAYECTO 1](#)

Les proponemos en este espacio realizar las primeras participaciones en la plataforma:

- **Registro de una presentación.** Para ello les pedimos que cuenten un breve recorrido de su experiencia docente, en qué escuela trabajan, en qué año/nivel, cuáles son sus expectativas para este nuevo año de Escuelas en Foco, etc.
- En una segunda instancia, les proponemos participar en un espacio de intercambio eligiendo algún asunto relacionado con la **planificación anual** que hayan trabajado durante los encuentros presenciales en su escuela (o por Meet) a la luz de la **línea de tiempo** sugerida por el programa. Pueden, por ejemplo, compartir una reflexión que les haya surgido al contrastar su planificación con la línea de tiempo, mencionar algún ajuste en la organización de los contenidos (algún tema que hayan agregado o quitado), algún vínculo en la enseñanza de diferentes contenidos de manera transversal a los ejes, etc. ¿En qué se basaron para tomar estas decisiones?

En el caso de ya haber participado, les proponemos leer las intervenciones de sus colegas y realizar algún aporte, por ejemplo: alguna pregunta, sugerencia, comentario que avance sobre lo dicho, etc.

## SEGUNDO MOMENTO

A continuación, les anticipamos los juegos -junto con los contenidos matemáticos a los que hacen referencia- que han sido elaborados por el equipo de Matemática para el nivel secundario y forman parte de las propuestas que el programa pone a disposición para el trabajo en el aula en este 2026.

Asimismo, estas propuestas se acompañan de una caja de instrumentos, que también se detalla a continuación.

Juego	Contenidos	Juego	Contenidos	Instrumentos
Operaciones Misteriosas	Operaciones con números naturales: propiedades	Dominó de expresiones decimales	Números decimales: equivalencias entre distintas expresiones decimales	
Fábrica de cálculos	Operaciones con números naturales: jerarquía de las operaciones	El impostor	Medida: equivalencias entre unidades de longitud	
Batalla de múltiplos y divisores	Operaciones con números naturales: múltiplos y divisores	¡Calculá y ganá!	Números naturales y sistema de numeración: valor posicional	
Dominó de equivalencias	Números racionales: fracciones equivalentes	Números en acción	Números naturales y sistema de numeración: valor posicional y comparación	
Dominó de fracciones y decimales	Números racionales: equivalencias entre fracciones y fracciones decimales	Cazadores de múltiplos y divisores	Operaciones con números naturales: criterios de divisibilidad	
Carrera al compás	Geometría: triángulos y cuadriláteros	Proporciones robadas	Operaciones con naturales: Proporcionalidad directa	
A la meta con fracciones	Números racionales: Suma y resta con fracciones	Bingo de porcentajes	Operaciones con naturales: Proporcionalidad directa y porcentaje	
		Carrera al compás 7°	Geometría: cuadriláteros y polígonos	

**Buenos Aires aprende**  
Escuelas En Foco  
EQUIPO DE MATEMÁTICA

### CONSIGNA 2: Territorio de juegos.

Antes de analizar los juegos, les proponemos una primera instancia de aproximación grupal.

Mientras participan de cada juego, registren por escrito algunas ideas en relación con las siguientes preguntas:

- ¿Qué aspectos del contenido matemático consideran que se pone en juego?
- ¿Qué conocimientos previos creen que necesitan los estudiantes para poder participar y avanzar en el juego?
- Pensando en la planificación de la enseñanza de ese contenido, ¿en qué momento lo incluirían (inicio, desarrollo, cierre, evaluación)? ¿Por qué?

A continuación, se presentan los juegos seleccionados para esta actividad, junto con sus reglas e instrumentos necesarios para su implementación.

## Dominó de equivalencias

¿QUÉ NECESITAN?: Fichas de dominó de equivalencias. Lápiz y papel

JUGADORES De 2 a 4 jugadores

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Se mezclan todas las fichas.
2. Se reparten: 6 fichas por jugador si hay 2 jugadores. 5 fichas por jugador si hay 3 o 4 jugadores.
3. Las fichas restantes quedan boca abajo en un pozo.
4. Comienza el jugador que tenga la mayor ficha con dos expresiones equivalentes ( $\frac{1}{2} - 50/100$ ), si nadie la tuviera, se continúa con la mayor posible.
5. En su turno, cada jugador debe colocar una ficha que tenga un número equivalente al que aparece en alguno de los extremos de la cadena. Pueden usar una hoja para anotar las equivalencias de sus fichas.
6. Si no tiene una ficha que pueda ubicar, debe:
  - Robar una ficha del pozo.
  - Si la ficha robada sirve, puede colocarla inmediatamente.
  - Si no sirve, pasa el turno al siguiente jugador
7. Gana el jugador que se quede sin fichas primero. Si ningún jugador tiene para descartar, gana quien tenga menos fichas en su mano.



FICHAS

### AHORA QUE YA JUGAMOS

1. Después de jugar, anotaron esta conclusión en el pizarrón:  
"Para averiguar a qué fracción es equivalente  $\frac{5}{40}$ , puedo pensar por cuánto tengo que multiplicar al numerador para llegar al denominador. En este caso, lo puedo multiplicar por 8, entonces  $\frac{5}{40} = \frac{1}{8}$  porque si sumo 8 veces  $\frac{5}{40}$  llego a  $\frac{40}{40}$  que es igual a 1 entero."

Escribí tres ejemplos para esta conclusión.

2. Armen una lista de estrategias para encontrar fracciones equivalentes en el dominó.

## Batalla de múltiplos y divisores

¿QUÉ NECESITAN?

- Mazo de cartas de múltiplos y divisores

JUGADORES

De 2 a 4 jugadores.

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Se reparten 4 cartas a cada jugador.
2. Se da vuelta la carta inicial para formar el pozo de descarte.
3. En su turno, cada jugador debe colocar una carta que sea múltiplo o divisor de la carta superior del pozo.
4. Si no puede jugar, debe tomar una carta del mazo. En caso de ser múltiplo o divisor la descarta, sino dice "Paso" y el turno pasa al siguiente jugador.
5. Si el mazo se termina se mezcla el pozo de descarte para continuar jugando.
6. El primero que se quede sin cartas gana la partida.
7. En caso de duda, se podrá usar la calculadora para verificar si un número es múltiplo o divisor del otro.



MAZO

### AHORA QUE YA JUGAMOS

1. Manuel está jugando a "Batalla de múltiplos y divisores", sobre la mesa está esta carta:

14

¿Qué números podría haber tirado después?

2. En su turno Catalina tenía que tirar un múltiplo o divisor de 25 y tiró el 15. ¿Es correcto? Explicá por qué.

**CONSIGNA 3: Ahora que ya jugamos**

A partir de lo trabajado en el juego.


- ¿Cómo ampliarían el trabajo intramatemático posterior al juego?  
¿Realizarían una propuesta nueva? ¿De qué tipo?
- ¿Cómo retomarán los errores o discusiones que podrían surgir a lo largo del juego?
- ¿Qué aprendizajes creen que se podrían sistematizar con el grupo de estudiantes luego de jugar? ¿Cómo registraría ese aprendizaje?

Para cerrar este segundo momento, y en continuidad con el trabajo realizado en este taller y en el primero que trabajamos planificación, les proponemos analizar la siguiente tabla de síntesis, centrada específicamente en la incorporación de los juegos en la planificación anual.

<b>Eje/ Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué contenidos se priorizan en cada eje?</li> <li>• ¿Qué contenidos requieren mayor profundización? ¿Cuáles podrían postergarse y por qué? ¿En qué momento se prevé su abordaje?</li> <li>• ¿Qué contenidos se pueden trabajar de manera transversal?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se vincula el juego seleccionado con los contenidos priorizados?</li> <li>• ¿Qué actividades intramatemáticas permitirán profundizar o retomar el contenido seleccionado?</li> <li>• ¿Consideramos la posibilidad de armar reagrupamientos en la implementación de los juegos?</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué características tendrán los instrumentos seleccionados? ¿De qué dependerá dicha selección?</li> <li>• ¿Qué tipo de información nos brindan cada uno?</li> <li>• ¿Con qué periodicidad se llevarán adelante?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿En qué medida las instancias de juego permiten relevar información sobre el estado de conocimiento de los estudiantes?</li> <li>• ¿Qué tipo de registro sobre los aprendizajes podemos elaborar en relación al juego?</li> <li>• ¿Consideramos los errores como instancia de aprendizaje?</li> </ul>
<b>Tiempos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué decisiones se necesitan tomar para asegurar los contenidos nodales al finalizar el año?</li> <li>• ¿Cuánto tiempo y/o cuántas clases se destinarán al trabajo con ese contenido?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuántas clases se destinarán a la implementación de los juegos? ¿Qué tiempo se prevé para el desarrollo de la secuencia didáctica asociada?</li> <li>• ¿En qué momentos del ciclo escolar se decide implementarlos?</li> </ul>

**TERCER MOMENTO**


A continuación presentamos los contenidos abordados en el eje Geometría en los problemas prioritarios y ESCA que el programa propone para este ciclo lectivo.

  
EQUIPO DE MATEMÁTICA

**Geometría: Figuras y cuerpos 6° grado. NIVEL PRIMARIO.**

**ACTIVIDAD 1:** Construcción de triángulos según lados y ángulos  
**ACTIVIDAD 2:** Construcción de cuadriláteros a partir de triángulos  
**ACTIVIDAD 3:** Características y clasificación de cuadriláteros según lados y ángulos  
**ACTIVIDAD 4:** Ángulos en cuadriláteros  
**ACTIVIDAD 5:** Diagonales en paralelogramos  
**ACTIVIDAD 6:** Construcción de cuadriláteros  
**ACTIVIDAD 7:** Propiedades de paralelogramos  
**ACTIVIDAD 8:** Cuerpos geométricos

ESCA

  
EQUIPO DE MATEMÁTICA

**Geometría: Figuras y cuerpos 7° grado. NIVEL PRIMARIO**

**ACTIVIDAD 1:** Construcción de cuadriláteros a partir de triángulos  
**ACTIVIDAD 2:** Análisis de polígonos  
**ACTIVIDAD 3:** Suma de ángulos interiores de un polígono  
**ACTIVIDAD 4:** Ángulo central en polígonos regulares  
**ACTIVIDAD 5:** Construcción de polígonos a partir del ángulo central  
**ACTIVIDAD 6:** Construcción de polígonos y análisis de sus características  
**ACTIVIDAD 7:** Relación entre triángulos y polígonos  
**ACTIVIDAD 8:** Cuerpos geométricos

ESCA

## GeoGebra Nivel 1

### Al trabajo en grupos...

#### Actividad 1:

Ingresen al [archivo de GeoGebra](#) y resuelvan la siguiente actividad:

Con la herramienta "Segmento" se construyó  $\overline{AB}$ .

a) Construyan, en otro lugar de la pantalla, una circunferencia que tenga como radio la longitud del mismo utilizando las herramientas "Circunferencia (centro, punto)", "Circunferencia centro y radio" y "Compás". El centro no puede ser A ni B. Pueden utilizar la herramienta "Distancia" para medir longitudes.

b) Con la herramienta "Mueve" arrastren A, B y los puntos de su construcción. Realicen una reflexión sobre lo que ocurre con los objetos geométricos frente a dicho movimiento.

### **Análisis didáctico entre docentes**

- ¿Qué propiedades y relaciones geométricas se ponen en juego?
- ¿Cuáles serían los registros que realizarían a partir del uso de GG? ¿Y cuáles referidos al contenido trabajado?

## **GeoGebra Nivel 2**

### **Al trabajo en grupos...**

#### Actividad 2:

Les proponemos seleccionar una de las actividades compartidas de 6to. grado con la finalidad de resolverla utilizando GeoGebra para luego analizar entre todos:

- ¿Qué propiedades y relaciones geométricas se ponen en juego?
- Resuelvan, si es posible, la actividad seleccionada con GG.
- ¿Qué modificaciones le realizarían a la propuesta para ser implementada con dicha herramienta? ¿Por qué?
- ¿Cuáles serían los registros que realizarían a partir del uso de GG? ¿Y cuáles referidos al contenido trabajado?
- ¿Qué nuevas preguntas, exploraciones y/o validaciones habilita el GG en comparación con construcciones realizadas en formato papel?

**ACTIVIDAD 1:**

a. Construí, si es posible, los siguientes triángulos. En los casos en que no puedas hacerlo, explicá por qué:

- Con lados de 5 cm, 6 cm y 4 cm.
- Con ángulos de  $45^\circ$ ,  $35^\circ$  y  $110^\circ$ .
- Con lados de 4cm, 4cm y 8cm.
- Equilátero con un ángulo de  $50^\circ$
- Isósceles con dos lados de 6 cm y dos ángulos de  $45^\circ$ .

**ACTIVIDAD 6:**

Realizá, si es posible, las siguientes construcciones.

a. Usando compás y regla, construí un rombo cuyos lados miden 6 cm. ¿Cuántos rombos diferentes pueden construirse?

b. Usando regla graduada y compás, construí un paralelogramo ABCD con un lado de 6 cm, otro de 5 cm y su diagonal de 4 cm. ¿Cuántos paralelogramos distintos pueden construirse?

c. Usando regla, construí un rectángulo cuyas diagonales miden 6 cm. ¿Cuántos rectángulos distintos pueden construirse?