

CEIP NUESTRA SEÑORA DE RONDA

EL CARPIO DE TAJO

Curso 2025/2026



PROYECTO

“Mejora de la Competencia Matemática”



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. CONTEXTUALIZACIÓN	3
4. OBJETIVOS	4
5. METODOLOGÍA	5
6. RECURSOS	6
7. TEMPORALIZACIÓN, ACTIVIDADES Y SESIONES	6
7.1 TEMPORALIZACIÓN	6
7.2 ACTIVIDADES	7
7.3 HORARIO Y SESIONES.....	8
8. EVALUACIÓN	8

1. INTRODUCCIÓN

La competencia matemática constituye uno de los pilares esenciales del desarrollo integral del alumnado y del aprendizaje a lo largo de la vida. Más allá del dominio de números, operaciones o procedimientos, esta competencia implica comprender, aplicar y comunicar razonamientos matemáticos en diferentes contextos, utilizando el pensamiento lógico y crítico para analizar situaciones, resolver problemas y tomar decisiones fundamentadas. Su relevancia se extiende más allá del ámbito escolar, siendo una herramienta indispensable para desenvolverse de forma autónoma, reflexiva y creativa en la sociedad actual.

En la etapa de Educación Primaria, las matemáticas adquieren un papel determinante en la estructuración del pensamiento, la construcción del conocimiento y el desarrollo de las funciones ejecutivas —como la atención, la memoria de trabajo o la planificación—. Por ello, resulta imprescindible ofrecer experiencias de aprendizaje que favorezcan la comprensión profunda, el razonamiento, la experimentación y la transferencia de lo aprendido a la vida real. No se trata únicamente de enseñar contenidos, sino de aprender a pensar matemáticamente, estimulando la curiosidad, la perseverancia y la confianza en las propias capacidades.

El propósito principal de este proyecto es impulsar un cambio metodológico que sitúe el juego, la manipulación y la experimentación en el centro del aprendizaje de las matemáticas. A través de actividades lúdicas, retos cooperativos, materiales manipulativos y gamificación, se busca despertar el interés del alumnado y favorecer la comprensión significativa de los conceptos matemáticos. Este enfoque lúdico permite integrar emoción y cognición, convirtiendo el aula en un espacio donde el error se entienda como oportunidad de mejora y el aprendizaje se viva con entusiasmo.

En definitiva, este proyecto aspira a mejorar la competencia matemática desde un enfoque activo, vivencial y motivador, contribuyendo al desarrollo de aprendizajes duraderos, al bienestar emocional del alumnado y a la creación de una cultura matemática positiva en toda la comunidad educativa, promoviendo que las matemáticas sean una herramienta para interpretar la realidad, resolver problemas de la vida cotidiana y participar de forma activa y responsable en la sociedad.

2. JUSTIFICACIÓN

Según el Decreto de Primaria 81/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, punto 4, artículo 12:

“Los centros educativos podrán utilizar una parte del horario escolar, que no superará dos sesiones semanales del mismo, en propuestas que deben servir para garantizar el desarrollo integrado de todas las competencias de la etapa y la incorporación de los contenidos, de carácter transversal, referidos a todas las áreas y ámbitos. Dichas propuestas pueden tener como finalidad, entre otras, desarrollar el Plan de lectura, poner en marcha proyectos propios, realizar la incorporación de una segunda lengua extranjera, organizar la ampliación de los ámbitos constituidos o desarrollar propuestas de mejora, a partir de los resultados de la evaluación interna y externa de los centros, y siempre que se lleven a cabo con un enfoque competencial. Cualquier opción u opciones determinadas deberán ser incluidas en los proyectos educativos de los centros y desarrollados en las programaciones generales anuales, indicando su temporalización. Todas las propuestas serán supervisadas por la inspección de educación”.

Basándonos en el artículo anteriormente mencionado, hemos decidido llevar a cabo un proyecto llamado “Mejora de la Competencia Matemática” que se llevará a cabo durante el curso escolar 2025/2026, con todos los grupos que cursan la Educación Primaria, de forma rotatoria en cada uno de los ciclos, a lo largo de los tres trimestres que componen el curso escolar.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

El Colegio se encuentra en la localidad de El Carpio de Tajo (Toledo), con una población de 1862 habitantes. Su población es autóctona de la zona existiendo población procedente de Marruecos, Brasil, Portugal, Hispanoamérica, Rumanía y China. En torno al 26% del alumnado del centro procede de algunos de los países anteriores, siendo mayoritarios los alumnos/as con nacionalidad brasileña y marroquí.

Es importante destacar que esta localidad está ubicada a una distancia equidistante de Toledo y Talavera de la Reina (entre 35 y 40 kilómetros) y aproximadamente a 100 km. de Madrid.

La población está bastante envejecida, siendo el 51% mayor de 50 años y el 33% mayor de 65 años, con poca natalidad. Los niños en edad escolar suponen el 10% de la población y nuestros jóvenes se van en busca de mejores posibilidades de trabajo.

Los habitantes se dedican a la agricultura, ganadería, construcción e industria familiar (panaderías, dulces, aceites, quesos, cerrajerías, talleres de automóviles...). Las familias tienen un nivel social, económico y cultural medio-bajo.

El entorno donde desarrollamos este proyecto, está rodeado de un entorno natural, como es la ribera del Río Tajo. Esta zona es una vega con gran tradición hortícola, aunque actualmente tiene menos actividad que en el pasado.

Tradicionalmente se ha conocido a esta zona como “la Vega del tajo”, por lo que consideramos propio y adecuado este proyecto. Aprovechamos este eje motivador para mejorar nuestra situación educativa ya que estos antecedentes nos servirán como enlace con los contenidos del proyecto que pretendemos trabajar, y como nexo de unión y refuerzo de éstos con las familias (padres/madres y abuelos).

4. OBJETIVOS

Según el Decreto de Primaria 81/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, *“la finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y las alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad del alumnado”*.

Según el art.7, La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, espíritu emprendedor, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

La puesta en marcha de este proyecto en la etapa de Educación Primaria responde al desarrollo de los objetivos generales de etapa citados anteriormente. Serán objetivos propios del proyecto los siguientes:

- Fomentar una actitud positiva hacia las matemáticas.

- Promover el aprendizaje significativo a través del juego, la experimentación y la manipulación, relacionando los contenidos matemáticos con situaciones reales y cotidianas.
- Desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo, potenciando la capacidad de razonamiento y la resolución de problemas.
- Incorporar estrategias lúdicas (juegos de mesa, dinámicas cooperativas, retos matemáticos, gamificación digital, etc.) como herramientas de aprendizaje y evaluación formativa.
- Favorecer la inclusión y la participación activa de todo el alumnado, ofreciendo actividades adaptadas a estilos y niveles de aprendizaje.
- Potenciar las funciones ejecutivas implicadas en el aprendizaje matemático (atención, memoria, planificación) mediante dinámicas lúdicas y manipulativas.
- Integrar las tecnologías educativas y recursos digitales de carácter interactivo (apps, plataformas o juegos online) para enriquecer las experiencias de aprendizaje y aumentar la motivación.
- Crear una cultura matemática positiva en el centro educativo, compartiendo buenas prácticas entre docentes, implicando a las familias y reforzando el valor del aprendizaje matemático desde un enfoque práctico, cooperativo y lúdico.

5. METODOLOGÍA

El desarrollo de la competencia matemática a través del juego se fundamenta en una serie de principios metodológicos que orientan la práctica docente hacia un aprendizaje activo, significativo e inclusivo. Estos principios garantizan la coherencia pedagógica del proyecto y permiten crear un entorno donde las matemáticas se vivan como una experiencia positiva, cercana y estimulante.

- **Aprendizaje significativo.** Las actividades lúdicas y manipulativas permiten conectar los conceptos matemáticos con experiencias reales, facilitando la comprensión profunda y funcional de los aprendizajes.
- **Enfoque competencial.** El aprendizaje se orienta al desarrollo de saberes, destrezas, actitudes y valores que permitan al alumnado aplicar las matemáticas en contextos variados de la vida cotidiana.
- **Metodología activa y participativa.** Mediante el juego, la exploración, el descubrimiento y la experimentación, se promueve la implicación directa, la curiosidad y el pensamiento crítico, transformando la clase de matemáticas en un espacio de participación y creación compartida.
- **Ludificación del aprendizaje.** A través de dinámicas, retos y situaciones divertidas, se estimula el aprendizaje sin generar ansiedad ni temor al error, potenciando la autoconfianza y el disfrute en el proceso.

- **Manipulación y representación concreta.** El uso de materiales manipulativos y visuales favorece la comprensión de los conceptos abstractos y permite que el alumnado construya el conocimiento de forma progresiva, pasando del pensamiento concreto al simbólico.
- **Inclusión y atención a la diversidad.** El juego ofrece múltiples formas de participación y expresión, garantizando la equidad y la accesibilidad para todo el alumnado.
- **Aprendizaje cooperativo y social.** El trabajo en pequeños grupos fomenta la interacción, el diálogo y la ayuda mutua, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como las habilidades sociales.
- **Integración de la emoción en el aprendizaje.** La emoción es motor del aprendizaje. El componente lúdico activa la curiosidad, la atención y la motivación. Se busca crear un clima positivo donde el alumnado aprenda disfrutando.

6. RECURSOS

- Páginas web: WordWall, Liveworksheets, etc.
- Juegos de mesa: Bingos, Dominós, Cartas, Sudokus, Dados, juego de la oca, parchís, Rummikub.
- Panel interactivo.
- Robots.
- Tablets.
- Fichas.
- Material manipulativo.
- Flashcards.

7. TEMPORALIZACIÓN, ACTIVIDADES Y SESIONES

7.1 TEMPORALIZACIÓN

1^{er} TRIMESTRE	3º y 4º de Primaria
2º TRIMESTRE	1º y 2º de Primaria
3^{er} TRIMESTRE	5º y 6º de Primaria

7.2 ACTIVIDADES

Primer Ciclo:

- Juegos interactivos en paneles y tablets para trabajar conceptos relacionados con la unidad que se esté trabajando en el área de Matemáticas.
- Dominó: para trabajar los números y las sumas y restas.
- Parchís: para trabajar los números y el conteo.
- Robótica: se utilizarán los robots para trabajar la resolución de problemas, operaciones sencillas.
- Dictado colorido de números.
- El número protagonista, con esta actividad se trabajarán los números, su posición en la tabla del 100, los números cercanos, decenas y unidades, escritura de los números...

Segundo Ciclo:

- Juegos interactivos en paneles y tablets para trabajar conceptos relacionados con la unidad que se esté trabajando en el área de Matemáticas.
- Dominó: para trabajar los números romanos, las tablas de multiplicar, sumas, restas...
- Parchís: para trabajar las tablas de multiplicar.
- Robótica: se utilizarán los robots para trabajar la resolución de problemas, cálculo, tablas de multiplicar...
- Rummikub: con este juego se trabajará el cálculo y series numéricas.
- Basta numérico, para trabajar el cálculo.

Tercer Ciclo:

- Sudokus.
- SuperTmatik (cartas de cálculo mental).
- Dominó de operaciones básicas.
- 24 Game (con cuatro números dados, siempre tienes que llegar al 24 como resultado).
- Rummikub.
- Bingo matemático.
- Juegos matemáticos online.
- La oca matemática.

7.3 HORARIO Y SESIONES

	<i>Lunes</i>	<i>Martes</i>	<i>Miércoles</i>	<i>Jueves</i>	<i>Viernes</i>
9:00				3º	
9:45	2º	1º			
10:30					
11:15			3º	6º	
R	E	C	R	E	O
12:30	4º	6º			2º
13:15	4º	5º	5º		1º

8. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto, es un proceso continuo que nos ha servido para ir comprobando el desarrollo del mismo y también para mejorar, modificar o reconducirlo. El proyecto se evalúa desde varios puntos de vista y por diferentes agentes de intervención. Para ello, utilizaremos indicadores y cuestionarios para alumnos y profesorado. Serán los siguientes:

1. Indicadores para evaluar el Proyecto. Profesorado. Es un cuestionario general sobre el desarrollo de los objetivos del proyecto. Está dirigido al profesorado del centro.

GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE PROYECTO	1	2	3	4	5
1. Fomentar una actitud positiva hacia las matemáticas.					
2. Promover el aprendizaje significativo a través del juego, la experimentación y la manipulación, relacionando los contenidos matemáticos con situaciones reales y cotidianas.					
3. Desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo, potenciando la capacidad de razonamiento y la resolución de problemas.					
4. Incorporar estrategias lúdicas (juegos de mesa, dinámicas cooperativas, retos matemáticos, gamificación digital, etc.) como herramientas de aprendizaje y evaluación formativa.					

5. Favorecer la inclusión y la participación activa de todo el alumnado, ofreciendo actividades adaptadas a estilos y niveles de aprendizaje.					
6. Potenciar las funciones ejecutivas implicadas en el aprendizaje matemático (atención, memoria, planificación) mediante dinámicas lúdicas y manipulativas.					
7. Integrar las tecnologías educativas y recursos digitales de carácter interactivo (apps, plataformas o juegos online) para enriquecer las experiencias de aprendizaje y aumentar la motivación.					
8. Crear una cultura matemática positiva en el centro educativo, compartiendo buenas prácticas entre docentes, implicando a las familias y reforzando el valor del aprendizaje matemático desde un enfoque práctico, cooperativo y lúdico.					
OBSERVACIONES: (valoración personal sobre los objetivos del proyecto y aportaciones)					

2. Indicadores respecto a competencias. Profesorado. Es una valoración personal sobre el grado de desarrollo de las competencias del proyecto.

COMPETENCIAS	1	2	3	4	5
1. Se ha desarrollado la competencia matemática.					
2. Se ha desarrollado la competencia lingüística.					
3. Se ha desarrollado la competencia digital.					
4. Se ha desarrollado la competencia de aprender a aprender.					
5. Se ha desarrollado la competencia social y cívica.					
6. Se ha desarrollado la competencia iniciativa y espíritu emprendedor.					
7. Se ha desarrollado la competencia conciencia y expresiones culturales.					
OBSERVACIONES: (valoración personal del huerto como recurso para el desarrollo de las competencias).					

3. Cuestionario de Sensaciones y Emociones. Alumnado. Es un cuestionario dirigido a nuestro alumnado sobre las sensaciones y emociones en la participación del proyecto.

SENSACIONES Y EMOCIONES	
1. ¿Te ha gustado aprender matemáticas jugando?	
2. ¿Te ha ayudado el juego a entender las matemáticas?	
3. ¿Crees que has aprendido más jugando?	
4. ¿Cómo te sentías cuando jugabas?	
5. Lo que más me ha gustado del proyecto...	
6. Lo que no me ha gustado del proyecto ha sido...	
7. Lo que cambiaría sería...	

Además, otros instrumentos que nos servirán como instrumentos de evaluación serán:

- Ficha de trabajo personal.
- Ficha de control de clima en el aula.
- Ficha parte de incidencias.
- Murales informativos por curso.