



OLIMPIADAS MATEMÁTICAS 2025 Periodo III

Nohora Magdalena Mosquera Naranjo

Alba Mery Martínez Granados

Estefanía Correa Colorado

Steven Alexis Sanabria Muñoz



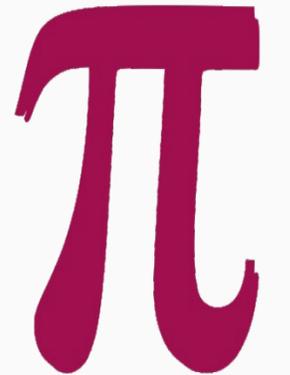
OBJETIVO :

Desarrollar el pensamiento lógico matemático a través de salida pedagógica a aulas taller, competencias aplicadas a situaciones de la vida cotidiana, juegos y/o experiencias con material concreto y participación en actividades externas.

ACTIVIDADES

Las olimpiadas matemáticas 2025 se realizarán en 8 momentos:

1. Socialización
2. Sensibilización
3. Diseño, construcción, adaptación y personificación de algunos matemáticos representativos.
4. Carrusel matemático (Historymath).
5. Clasificatorias internas
6. Final intercolegiados (6° a 11°)
7. Final interna de cálculo mental (Tr a 5°)
8. Participación en olimpiadas matemáticas externas (UDEA y Theodoro Hertz)
9. Taller con invitado experto en Legos.



Momento 1: Socialización del proyecto a docentes y directivos.

Se realizará una socialización con los docentes y directivos sobre el objetivo, metodología, actividades a desarrollar y fechas asignadas para llevar a cabo el proyecto.

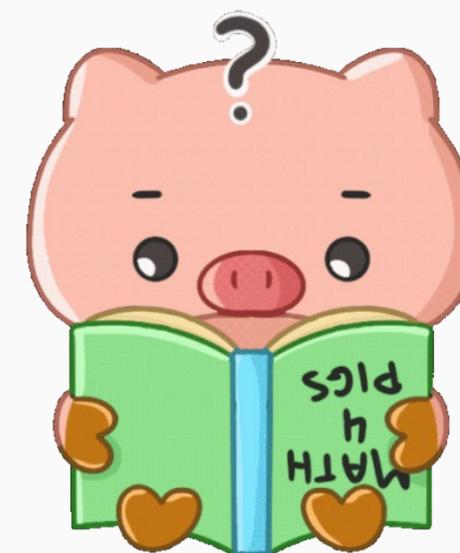
Momento 2: Sensibilización.

Se realizará una sensibilización con los estudiantes sobre la importancia de las matemáticas y del proyecto de olimpiadas, mediante la socialización de carrusel matemática (pautas para desarrollar este).

Momento 3:

Diseño construcción, adaptación y personificación de algunos matemáticos representativos.

Durante el segundo periodo, los estudiantes de los grados 4° a 11° investigarán, diseñarán una muestra artística y personificación creativa del matemático que le corresponde, para ejecutarse posteriormente en el carrusel matemático.



Momento 4:

Carrusel: History Math.

En esta jornada, la cancha de bachillerato se convertirá en un recorrido interactivo. Cada base será un homenaje a un matemático destacado, donde los participantes podrán conocer su vida, sus aportes a las matemáticas y resolver divertidos desafíos relacionados con sus teorías.

Momento 5:

Clasificatorias internas

- En los grados de transición a primero se realizarán actividades competitivas de agilidad mental utilizando la plataforma Activa Tu Mente.
- En los grados segundo a undécimo se realizará una prueba digital de lógica matemática y de operaciones básicas.

Momento 6:

Final intercolegiados

Se extenderá la invitación a diferentes colegios, los cuales participarán con dos estudiantes por grado, desde el grado 6° a 11°, donde se realizará una competencia cooperativa de lógica matemática, de razonamiento y contenidos propios de los grados correspondientes.

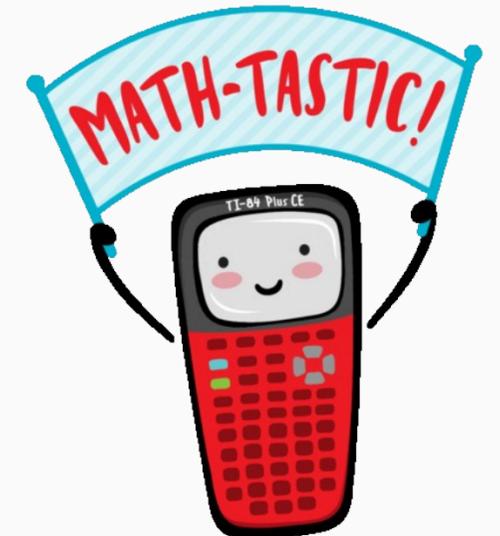


**Momento 7:
Final interna de cálculo
mental.**

A través de diversas plataformas digitales, los estudiantes de transición a 5° pondrán a prueba sus habilidades cognitivas en divertidas competencias.

**Momento 8:
Participación en olimpiadas matemáticas externas.**

Se analizará la pertinencia en cuanto a la participación de nuestros estudiantes en olimpiadas matemáticas externas realizadas por colegios del sector. Y continuaremos con la participación de las Olimpiadas matemáticas de la UDEA.

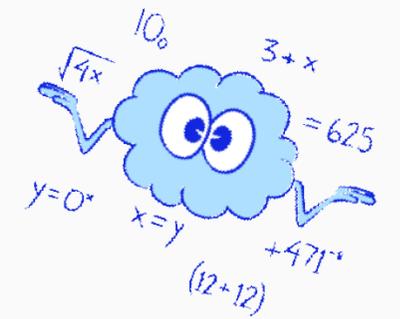




Momento 9: Salida Pedagógica.

Esta visita se realizará por grupos, donde recibirán un taller lúdico - práctico para estimular las competencias en el área (pendiente lugar y fecha).

EVALUACIÓN CUANTITATIVA



Las olimpiadas en el colegio Londres otorga a los estudiantes una calificación equivalente al 10% como actividad pedagógica en el tercer periodo en matemáticas, que se obtiene del promedio entre su desempeño en la prueba clasificatoria, desarrollo y responsabilidad en las diferentes actividades propuestas para las Olimpiadas y participación en el carrusel matemático.

Los estudiantes de los grados 4° a 11° tendrán a cargo la responsabilidad de diseñar la presentación y personificación del matemático asignado por grado. Durante el segundo periodo se realizará el proyecto consignado en bitácora, de acuerdo al resultado de este se elegirán los estudiantes que expondrán en el carrusel matemático.

s en el Colegio
oportunidad única
fortalecer sus
en esta área. La
tes etapas de la
atoria, desarrollo
emático) equivale
ercer periodo en
es de 4° a 11°
de investigar a
cado, diseñar una
orar un proyecto
eleccionar a los
do en el carrusel

ETAPAS	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	FECHA
Momento 1	Socialización a docentes y directivas	Realizar una exposición a partir de diapositivas.	Enero 24
Momento 2	Sensibilización	Presentación del proyecto a los estudiantes de manera lúdica, motivándolos a participar en la elaboración de las carteleras sobre el matemático asignado por grado y la representación del mismo.	Semana del 27 al 31 de enero.
Momento 3	Diseño, construcción, adaptación y personificación de algunos matemáticos representativos.	En parejas los estudiantes elaborarán la cartelera del matemático que le corresponda y preparan la personificación del matemático asignado hasta llegar al producto final, plasmarán los avances en una bitácora.	Periodo 2
Momento 4	Carrusel History Math	La cancha de bachillerato se convertirá en un recorrido interactivo. Cada base será un homenaje a un matemático destacado, donde los participantes podrán conocer su vida, sus aportes a las matemáticas y resolver divertidos desafíos relacionados con sus teorías.	Agosto 12
Momento 5	Clasificatorias Internas	De acuerdo a la categoría se aplicará la prueba para seleccionar los finalistas.	Semana del 4 al 8 de agosto

ETAPAS	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	FECHA
Momento 6	Final intercolegiados	Competencias cooperativas de lógica matemática, razonamiento y contenidos propios de los grados correspondientes.	Agosto 19 y 20
Momento 7	Final interna de cálculo mental	En el auditorio se hará la competencia entre los finalistas de cada categoría.	Agosto 21
Momento 8	Participación en olimpiadas matemáticas externas	Se analizará la pertinencia en cuanto a la participación de nuestros estudiantes en olimpiadas matemáticas externas realizadas por colegios del sector.	Según invitación
Momento 9	Salida Pedagógica	Esta visita se realizará por grupos, donde recibirán un taller lúdico - práctico para estimular las competencias en el área (pendiente lugar y fecha).	Pendiente confirmar.