



**CEID** **ADIDA**

## Centro de Estudios e Investigaciones Docentes

Medellín, 1 de agosto de 2019

Rectores I.E.

Docentes del Área de Matemáticas

Facultades o Departamentos de Matemáticas

Educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica, Media Técnica y Superior

La ciudad

Respetado rector (a).

Por medio de la presente, se invita a los docentes del departamento de Antioquia y de la ciudad de Medellín a participar como talleristas, ponentes o **asistentes**, el próximo 12 y 13 de septiembre de 2019, en el XX Encuentro Departamental de Matemáticas: «*La lúdica o el juego como procesos estratégicos en la enseñanza de las Matemáticas*» y I Encuentro Internacional de Matemática Educativa, a partir de las 7:00 a.m. en el Teatro: «*Luis Felipe Vélez Herrera*» de ADIDA.

A partir de esto, los interesados en ser talleristas o ponentes deben participar con base en las líneas planteadas para el evento, para lo cual se debe seleccionar una temática específica, por lo tanto, se le solicita respetuosamente el envío del título de su ponencia o taller al correo electrónico: [info@ceidadida.com](mailto:info@ceidadida.com) o [jocare\\_17@hotmail.com](mailto:jocare_17@hotmail.com), a más tardar el próximo 24 de agosto de 2019, (la cual puede ser un borrador preliminar). El Comité Académico evaluará la pertinencia de su trabajo o propuesta pedagógica y se le informará con antelación acerca de su aprobación. Mayores informes e inscripción en: [www.grupoelime.com](http://www.grupoelime.com). Tel: 229 10 20 con Luz Carmelina Garcés Arcón.

El objetivo principal del presente evento es: Proponer espacios de reflexión en relación con la lúdica y el juego, como estrategia para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Matemática, entendida como complejo multidisciplinario, que involucra el contexto social, los cálculos y operaciones, las TIC y el desarrollo mental de los estudiantes.

Por otra parte, las líneas de trabajo definidas son:

- El uso de las TIC en la enseñanza de las Matemáticas, por medio del juego y de la lúdica.
- Enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas mediante la lúdica, el juego y el lenguaje.
- Nuevas estrategias o experiencias de aprendizaje de aula para la enseñanza de las Matemáticas.
- La enseñanza aprendizaje de las Matemáticas mediante medios virtuales, que impliquen el uso de juegos y de la lúdica.

De igual manera, se reitera en cuanto a las modalidades de intervención, en las que usted puede participar están:

- Talleres. Estarán a cargo de expertos e invitados especiales, con una duración de dos horas.
- Ponencias. Estarán a cargo de quienes presenten propuestas al respecto y sean aceptadas por el Comité Académico respectivo, con una duración de 20 minutos.
- Asistente. Participación activa en ponencias, conferencias y talleres mediante la formulación de preguntas o comentarios.

Finalmente, su propuesta de intervención se debe ajustar en lo posible a la siguiente estructura, la cual se presentará posteriormente, si se desea hacer parte de las publicación y memorias del presente evento, en fecha que será comunicada por parte del Comité Académico del evento.

### **PRESENTACIÓN DE PROPUESTA:**

Formato del resumen estructurado:

Tipo: Taller \_\_\_\_ Ponencia \_\_\_\_

Categoría: Trabajo de Investigación \_\_\_\_\_ Relato de experiencia \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_

Autor(es):

Email

Lugar de trabajo

1. Resumen  
Debe contener 200 palabras en promedio, claro y conciso.
2. Palabras Clave
3. Nivel Educativo (al que está dirigido)
4. Línea de trabajo (ver las definidas en el proyecto)
5. Objetivo General
6. Objetivos Específicos (2)
7. Contexto (Desarrollo teórico)
8. Metodología (en caso de ser taller)

9. Resultados o conclusiones (en caso de ser ponencia)  
Referencias Bibliográficas (mayor que 5)

Para escribir su taller o ponencia se debe tener en cuenta:

1. Tipo de letra: Arial 12, a un espacio.
2. Título en Mayúsculas y negrillas.
3. Subtítulos en Mayúsculas y negrillas.
4. Referencias bibliográficas en formato APA.
5. Límite de 10 cuartillas.

NOTA: Solicitar el material necesario como: Video Beam, Sala de Computo, Proyector, Tablero para marcador y otros, que se requieran para desarrollar su taller o ponencia.

Agradecemos su amable atención y esperamos que nos ayude con la difusión de este importante evento, del Centro de Estudios e Investigaciones Docentes CEID ADIDA, desde su institución por medio de blogs o páginas web de tipo institucional o en forma personal.

Cordialmente,



JORGE CARDEÑO ESPINOSA  
Director Línea de Investigación:  
Educación Matemática. CEID-ADIDA  
Director Grupo ELIME. COLCIENCIAS  
<http://grupoelime.com>



JESÚS ALEJANDRO VILLA GIRALDO  
Secretario de Asuntos Pedagógicos y Educación Sindical  
ADIDA

*«El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se la han pasado tan bien jugando y han disfrutado tanto contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprender la matemática a través del juego y de la belleza»*

Miguel de Guzmán Ozámiz (1936-2004)



## 20º ENCUENTRO DEPARTAMENTAL de matemáticas

“La lúdica o el juego como procesos estratégicos  
en la enseñanza de las matemáticas”

y 1º ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA  
12 y 13 de septiembre de 2019

APOYAN:



**Universidad  
de Medellín**  
Ciencia y Libertad



Institución Universitaria