



Búsqueda del tesoro matemática

Un juego en el que varios equipos buscan cosas matemáticamente interesantes de una lista y les toman fotos. Una actividad para descubrir, pensar creativamente, y mirar desde una perspectiva diferente (habilidades fundamentales en las matemáticas).

Esta búsqueda del tesoro puede jugarse en equipos de 3 a 5 participantes de 12 años o más, o entre familias (donde los adultos pueden ayudar a los más pequeños con la interpretación de algunas de las consignas). Puede ser adaptada a las condiciones específicas de tu celebración del Día Internacional de las Matemáticas.

1 - Decide el lugar de juego

Define el área donde los participantes van a buscar las cosas. Puede ser dentro de la escuela, en un parque, una manzana de la ciudad, un barrio pequeño o un sitio histórico. Idealmente un lugar suficientemente grande para que los equipos puedan realizar descubrimientos de manera independiente pero suficientemente chico para que sus caminos se crucen ocasionalmente y sientan que están jugando todos juntos.

También es posible estructurar esta actividad como una variante llamada "Ruta matemática", donde todos los participantes siguen a un guía por un trayecto específico, buscando las cosas en el camino. Una ruta matemática permite jugar en espacios donde normalmente no se permitiría hacerlo (por ejemplo espacios privados del edificio escolar) y hacer foco en elementos de interés matemático o histórico que podrían ser pasados por alto.

2 - Decide un límite de tiempo

Determina un límite de tiempo para generar cierta urgencia y mantener interesados a los participantes. Recomendamos 45 minutos. La actividad no debería terminar cuando se encuentren todas las cosas, porque siempre existe la posibilidad de mejorar un hallazgo previo. Es una actividad cooperativa, por lo que los equipos pueden ayudarse mutuamente a completar sus listas.

3 - Define la lista de cosas

Crea una lista de 10 cosas que los equipos tienen que encontrar. En el sitio web del Día Internacional de la Matemática encontrarás cartas ilustradas descargables con algunos ejemplos, incluyendo cartas en blanco en las que puedes crear nuevos desafíos. Siéntete en libertad de adaptar la actividad para aprovechar lo que haya en el lugar de juego o de acuerdo a las edades de los participantes.

Las cosas deberían ser fáciles de identificar incluso sin conocimientos matemáticos específicos. No se trata de resolver problemas matemáticos sino de mirar el mundo que nos rodea como lo hace un matemático.

4 - Cómo encontrar y registrar las cosas

Cuando el equipo encuentre una de las cosas en su lista debe tomarle una foto. Si no se dispone de cámaras o no se consideran adecuadas para la edad de los participantes es posible dibujar los hallazgos, escribirlos en la parte de atrás de la carta o indicar su posición en un mapa del área de juego con un número o autoadhesivo.

Realizar una “puesta en escena” para obtener la imagen deseada en vez de encontrarla es una estrategia válida que debe sugerirse a los participantes. Debe fomentarse el pensamiento lateral y la interpretación creativa de las consignas. Muchas consignas admiten distintas interpretaciones y está bien considerarlas (de hecho es más científico).

5 - Comparte los hallazgos

Una vez terminado el tiempo todos los grupos comparten sus hallazgos. Si los participantes son pocos pueden sentarse juntos y mostrar lo que encontraron desde las pantallas de sus teléfonos. Con grupos más grandes pueden utilizarse diversos mecanismos: imprimir las fotos y disponerlas en una pared, compartirlas en su red social predilecta o cargarlas en una galería compartida en un servicio de alojamiento de fotos desde donde pueden mostrarse en una pantalla grande. Incluye a la gente más “técnica” de tu organización para encontrar la solución más sencilla y efectiva.

No hay ganadores individuales. Este es un juego cooperativo en el que el objetivo es divertirse y mirar el mundo desde un punto de vista diferente, haciendo foco en aspectos que forman parte de distintas ramas de las matemáticas. Usa este momento para premiar a todos los jugadores con botones / pins o autoadhesivos y tomar selfies celebratorias.

Antes del evento

1. Decide el lugar de juego y el límite de tiempo
2. Define la lista de cosas
3. Planea cómo se formarán los equipos y cómo se registrarán las cosas encontradas
4. Planea cómo se compartirán los hallazgos

Durante el evento

1. Reúne a los jugadores y explica la actividad
2. Forma los equipos
3. Informa el área de juego, límite de tiempo y punto de encuentro
4. Entrega las cartas con las cosas a encontrar
5. ¡A buscar!
6. Compartan los hallazgos
7. ¡Celebren con una selfie!

Cartas

- **Español**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-es.pdf>
- **English**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-en.pdf>
- **Français**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-fr.pdf>
- **Deutsch**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-de.pdf>

¡Crea y comparte!

Comparte tus fotos de la búsqueda del tesoro con todo el mundo usando los hashtags **#idm314hunt** y **#idm314** en las redes sociales.

¿Se te ocurren nuevas consignas para buscar? Envíanoslas para que las sumemos el próximo año.

© 2020 IMAGINARY gGmbH

Este trabajo está bajo una licencia [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Las cartas ilustradas están bajo una licencia [Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Los créditos de las imágenes pueden encontrarse en:

https://github.com/IMAGINARY/idm314-hunt-cards/blob/master/image_licenses.md