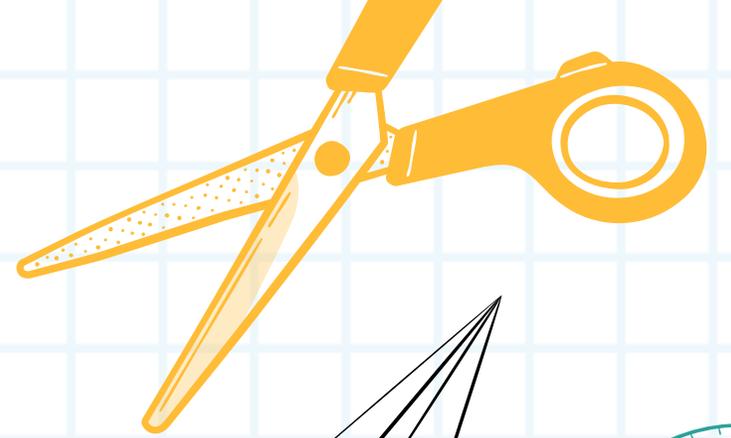
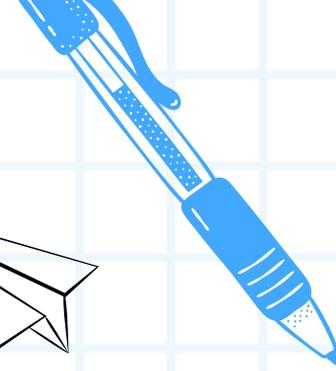
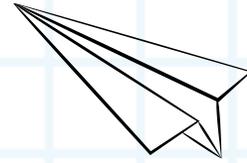


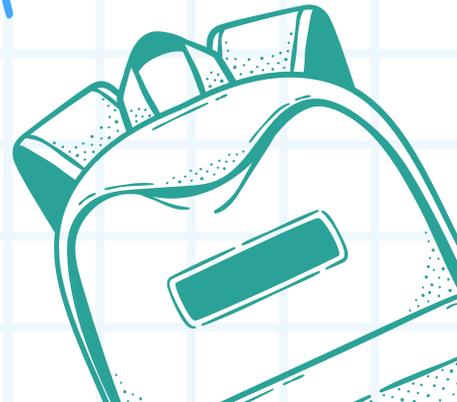
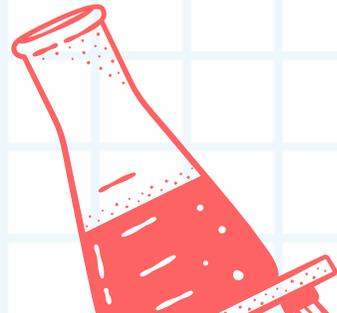
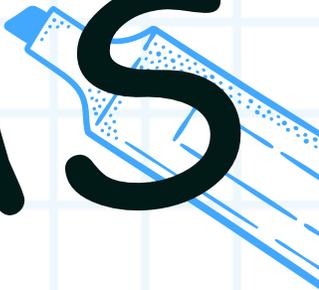
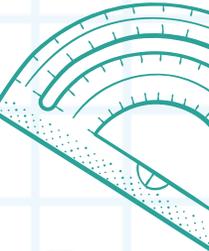
The background of the image is a dense field of 3D-rendered numbers in various shades of blue and white. The numbers are scattered across the frame, creating a sense of depth and movement. Some numbers are larger and more prominent, while others are smaller and more distant. The lighting is soft, highlighting the three-dimensional nature of the digits.

# **Día Internacional de las Matemáticas**

**“Jugando con las  
matemáticas”**



FELIZ DÍA, DE LAS  
MATEMÁTICAS







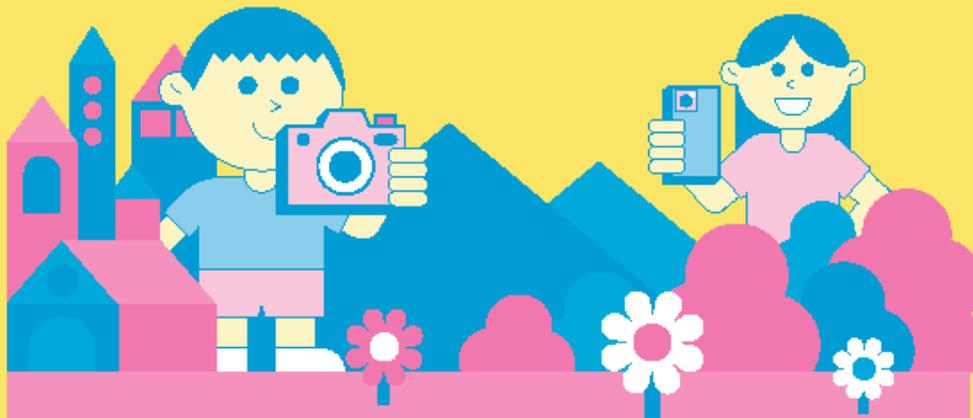
Todos invitados  
a participar  
del Concurso  
De Fotografía  
Matemática

3ª VERSIÓN

# CONCURSO FOTOGRAFÍA MATEMÁTICA

## CATEGORÍAS

- CICLO INICIAL
- ENSEÑANZA BÁSICA
- ENSEÑANZA MEDIA



## ¿CÓMO PARTICIPAR?



Escanea el código QR para  
revisar las bases completas.

Presenta una fotografía con más  
de un concepto matemático  
según tu categoría.

Pídele al encargado de tu colegio  
el formulario de inscripción y  
llénalo completamente.

El tamaño del archivo debe ser de  
2 a 15MB en formato .JPG o .PNG

Envía tu fotografía solo por correo  
electrónico al encargado del  
concurso de tu colegio.

FUNDACIÓN  
BostonEDUCA

CONCURSO  
FOTOGRAFÍA  
MATEMÁTICA



## ¿CÓMO PARTICIPAR?



Escanea el código QR para revisar las bases completas.

Presenta una fotografía con más de un concepto matemático según tu categoría.

Pídele al encargado de tu colegio el formulario de inscripción y llénalo completamente.

El tamaño del archivo debe ser de 2 a 15MB en formato .JPG o .PNG

Envía tu fotografía solo por correo electrónico al encargado del concurso de tu colegio.

# Presentación a Colegios

Hito Día Internacional de las matemáticas



**CONCURSO  
FOTOGRAFÍA  
MATEMÁTICA**

3º VERSIÓN



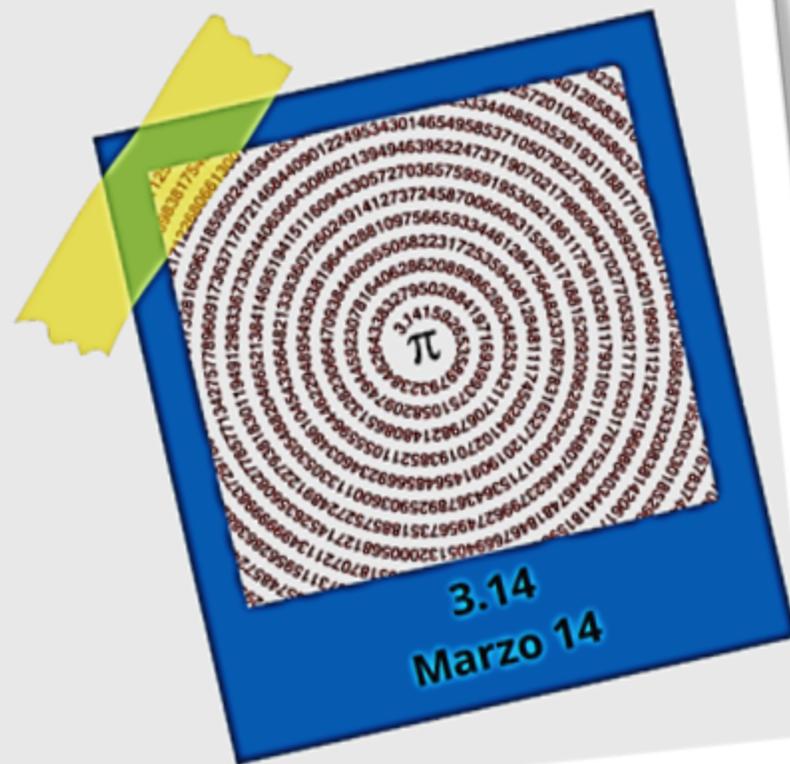
# Contexto

## Hito Día Internacional de las Matemáticas

Según las experiencias anteriores, como Dirección de Educación se impulsa el hito que finaliza con la 3<sup>o</sup> versión del Concurso de Fotografía Matemática.

El propósito es acercar la matemática y retratar su presencia en diversos contextos mediante una fotografía.

En esta versión, se invita a participar a estudiantes de PK a IV medio.



# Objetivos y Desafíos

## Objetivo General:

- Visualizar la matemática existente en el entorno cercano para ser plasmada en una fotografía integrando técnica visual.

## Objetivos Específicos:

- Comprender la fotografía como una forma de observar la realidad.
- Apreciar la realidad desde un foco de interés matemático.
- Comprender como se configura una imagen fotográfica.

- Diferenciar las temáticas a desarrollar en estudiantes según categoría.
- Fomentar **habilidades del pensamiento matemático** y de toma de fotografías en estudiantes.
- Potenciar el trabajo colaborativo entre docentes de matemática y artes.

# Ajustes 2024

## Categorías

Categorías	Participantes	Temática
Estudiantes Ciclo Inicial	PK° a 2° básico	La matemática de tu entorno cercano.
Estudiantes Básica	3° a 7° básico	La matemática en la naturaleza.
Estudiantes Enseñanza Media	8° a IV medio	La matemática en la arquitectura y urbanismo.



## Ciclo Inicial

# Fotografía matemática del entorno cercano



### Actividad inicial

Construir un marco de cartón o papel grueso para practicar encuadre y motivo.



## Ciclo Inicial

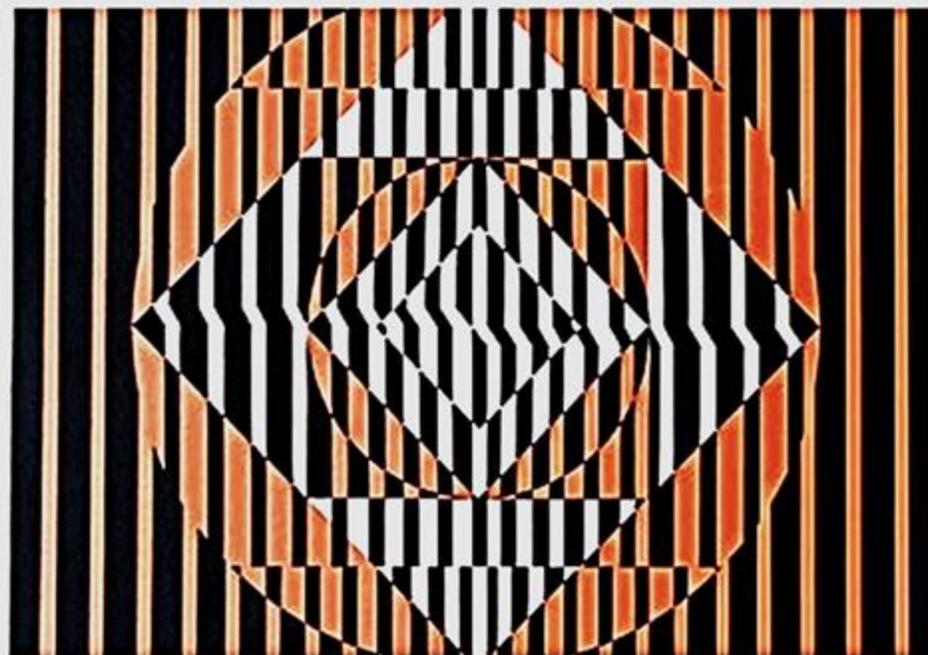
# Fotografía matemática del entorno cercano



Matemática  
en juguetes



Geometría  
en la cocina



Obra de Matilde Pérez

Enseñanza básica (3° a 7° básico)

# Fotografía matemática en la naturaleza



La regla de los tercios



Geometría en  
la naturaleza

Castrovalva, M. C. Escher



Enseñanza media (8° a IV medio)

## Fotografía matemática en la arquitectura y urbanismo



Arquitecto  
**Alejandro Aravena**

Eugene de Salignac



Lucien Hervé



# Algunas fotografías ganadoras de la 2º versión



**Emilia Escala**  
**CSAB**



**Camilla Estay**  
**BALS**



**Isidora Cambell**  
**CMAN**

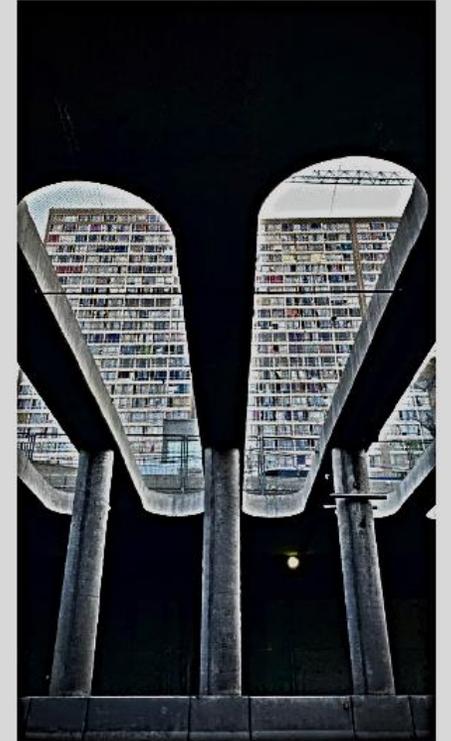
# Algunas fotografías ganadoras de la 2º versión



**Cecilia Serrano**  
**IOM**



**Maximiliano Liberona**  
**BCLF**



**Marco Bouffanais**  
**IOM**

# Cronograma

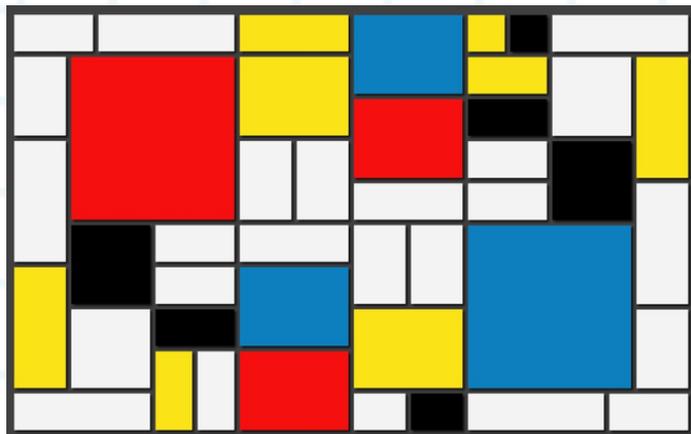
## Fases y fechas

Fase	Acciones	Fechas
<b>I. Fase de selección interna</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Socializar las bases.</li><li>• Estipular responsables, fechas y criterios de selección interna.</li><li>• Revisar, ajustar e implementar actividades (revisar propuesta sugerida)</li><li>• Recibir y seleccionar fotografías que competirán en red.</li></ul>	<b>14 marzo al 5 de abril</b>
<b>II. Fase de selección FEBE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Revisión de cumplimiento total de los criterios. Se descalificarán fotografías que no cumplan con las condiciones.</li><li>• Revisión de fotografías por jurado multidisciplinario.</li></ul>	<b>5 de abril al 30 de abril</b>
<b>III. Fase de publicación y premiación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Envío de invitaciones.</li><li>• Ceremonia de premiación.</li></ul>	<b>17 de mayo</b> (Por confirmar)

# El Arte Y Las Matemáticas



Piet  
Mondrian

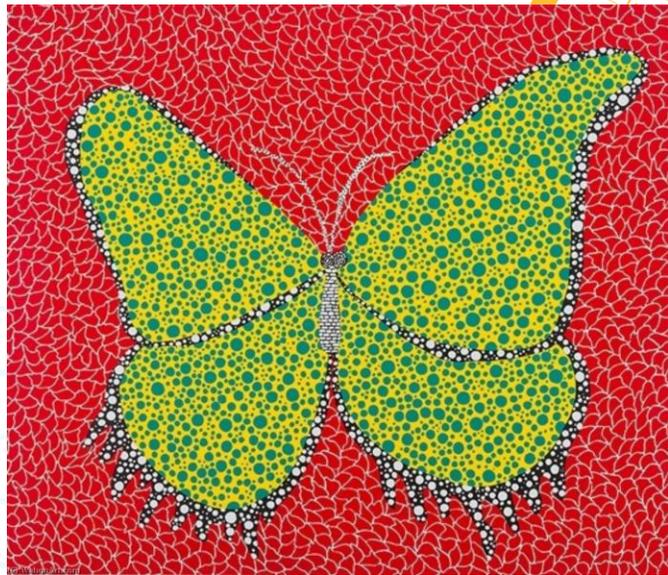


Yayoi  
Kusama



Vasili  
Kandinski





# Ahora Te Toca A Ti

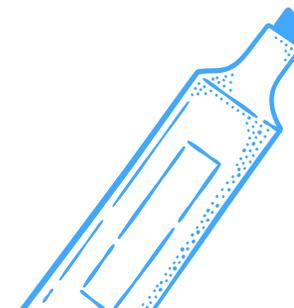
\* Realiza una obra de arte utilizando figuras geométricas.

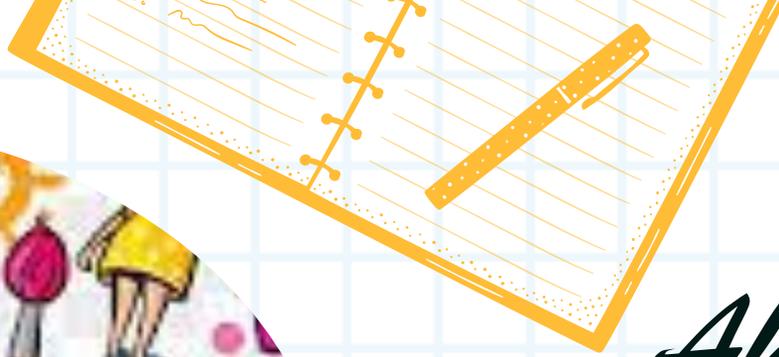
Las creaciones se expondrán por todo el colegio.



¡Utiliza tu creatividad e imaginación!

## Ciclo 1





# Ahora Te Toca A Ti



Realiza una obra de arte utilizando figuras geométricas.  
Las creaciones se exhibirán por todo el colegio.



¡Utiliza tu creatividad e imaginación!

## Ciclo 2





# Ahora Te Toca A Ti

Existen muchos juegos en que la matemática esta presente, uno muy Famoso es Sudoku.

Atrevete y resuelve el desafío.

## Ciclo 3

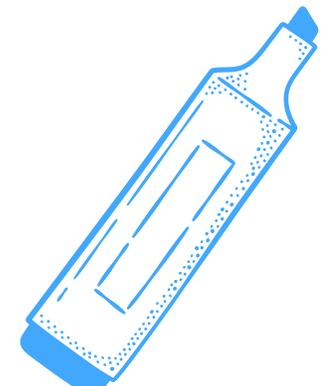
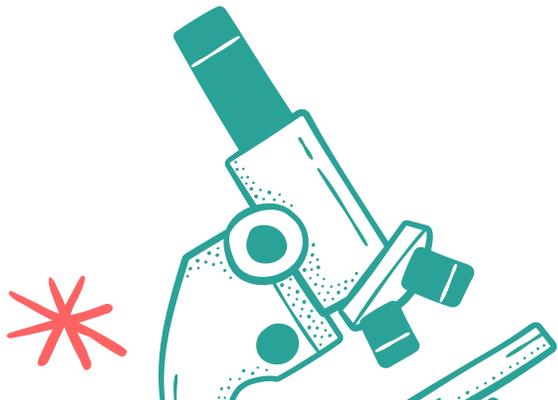


# ¿Cómo se juega?

Sudoku se juega en una cuadrícula de 9 x 9 espacios. Dentro de las filas y columnas hay 9 "cuadrados" (compuestos de 3 x 3 espacios). Cada fila, columna y cuadrado (9 espacios cada uno) debe completarse con los números del 1 al 9, sin repetir ningún número dentro de la fila, columna o cuadrado.

	6		1	4		5		
		8	3		5	6		
2								1
8			4	7				6
		6				3		
7			9	1				4
5								2
		7	2		6	9		
	4		5		8		7	

9	6	3	1	7	4	2	5	8
1	7	8	3	2	5	6	4	9
2	5	4	6	8	9	7	3	1
8	2	1	4	3	7	5	9	6
4	9	6	8	5	2	3	1	7
7	3	5	9	6	1	8	2	4
5	8	9	7	1	3	4	6	2
3	1	7	2	4	6	9	8	5
6	4	2	5	9	8	1	7	3



# Gracias

UNESCO



## Descripción

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, conocida abreviadamente como Unesco, es un organismo especializado de las Naciones Unidas