

LA BATALLA DE LOS NÚMEROS

Proyecto Educativo y de Participación Escolar

Una experiencia que convierte las matemáticas en un gran espectáculo

Organiza	Espectáculos La Isla
Presenta	José Bono, "La Calculadora Humana"
Dirigido a	Alumnado de 5.º y 6.º de Educación Primaria
Formato	Concurso educativo, espectáculo y competición interescolar
Ámbito	Centros educativos del municipio
Propuesta inicial	Hasta 16 centros participantes, adaptable a cada localidad

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

La Batalla de los Números es un proyecto educativo, participativo y de entretenimiento diseñado para acercar las matemáticas al alumnado de Primaria de una forma dinámica, motivadora y diferente. Convierte el cálculo mental y las habilidades matemáticas en una competición entre centros educativos, en la que los alumnos demuestran conocimientos, trabajan en equipo y viven las matemáticas desde una perspectiva positiva.

La propuesta está pensada para desarrollarse a nivel municipal, con el Ayuntamiento como institución impulsora de una actividad educativa innovadora capaz de involucrar a alumnado, profesorado, familias y centros escolares.

El proyecto estará conducido por José Bono, "La Calculadora Humana", especialista en cálculo mental rápido y reconocido por su trayectoria y récord Guinness.

OBJETIVO PRINCIPAL

Promover el interés por las matemáticas y el cálculo mental mediante una experiencia educativa, competitiva, participativa y motivadora.

EDUCACIÓN + MATEMÁTICAS + INNOVACIÓN + PARTICIPACIÓN + ESPECTÁCULO

Propuesta institucional dirigida a Ayuntamientos y Concejalías de Educación

2. OBJETIVOS, DESTINATARIOS E IMPACTO EDUCATIVO

El proyecto utiliza el formato de concurso para transformar el aprendizaje en una experiencia emocionante y favorecer competencias que van más allá del cálculo.

Cálculo mental	Mejorar rapidez, precisión y agilidad matemática.
Concentración	Estimular la atención, la memoria y el razonamiento.
Trabajo en equipo	Aprender a colaborar y tomar decisiones conjuntamente.
Superación	Fomentar esfuerzo, constancia y mejora personal.
Confianza	Reforzar la seguridad del alumnado ante nuevos retos.
Competición sana	Impulsar respeto, compañerismo e igualdad de oportunidades.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Alumnado: 5.º y 6.º de Educación Primaria.

Centros: colegios públicos, concertados y privados del municipio.

Comunidad educativa: alumnado, profesorado, equipos directivos y familias.

Instituciones: Ayuntamiento y áreas municipales relacionadas con Educación, Juventud, Cultura e Infancia.

IMPACTO EDUCATIVO

El cálculo mental estimula la rapidez de pensamiento, la memoria operativa y el razonamiento. El formato competitivo convierte el aprendizaje en un reto atractivo, favorece el trabajo en equipo y refuerza la cultura del esfuerzo, la confianza y la participación en igualdad de condiciones.

VALOR PARA EL MUNICIPIO

La Batalla de los Números puede convertirse en una iniciativa educativa propia del municipio, asociando al Ayuntamiento con valores de educación, innovación, infancia, participación e impulso de las vocaciones STEM. Además, permite generar una experiencia de convivencia entre colegio + alumnado + profesorado + familias + Ayuntamiento.

BATALLÍN - MASCOTA OFICIAL

Batallín acompañará al alumnado durante la experiencia y reforzará la identidad del proyecto en cartelería, vídeos, escenario, pantallas, diplomas, redes sociales y materiales promocionales.

LAS MATEMÁTICAS PUEDEN SER DIVERTIDAS

3. CÓMO FUNCIONA LA COMPETICIÓN

Cada centro educativo estará representado por un equipo de alumnos. Las pruebas estarán adaptadas a 5.º y 6.º de Primaria y combinarán conocimiento, rapidez, concentración, estrategia y trabajo en equipo.

1	INSCRIPCIÓN	Los centros educativos formalizan su participación.
2	PREPARACIÓN	Recepción de reglamento, calendario, normas y materiales.
3	CLASIFICATORIAS	Pruebas matemáticas y retos de cálculo mental.
4	SEMIFINALES	Los mejores equipos avanzan en la competición.
5	LA FINAL	Los dos equipos finalistas compiten en un espectáculo ante público.
6	PREMIOS	Entrega oficial de reconocimientos y premio final.

TIPOS DE PRUEBAS

Cálculo mental, operaciones matemáticas, resolución de problemas, series numéricas, retos de rapidez, pruebas de concentración, preguntas matemáticas y desafíos individuales y por equipos.

EL GRAN ELEMENTO DIFERENCIADOR

La competición no se plantea como un examen tradicional. El alumnado participa en una experiencia audiovisual y de espectáculo con presentador, música, efectos de sonido, pantallas, marcadores, pulsadores, animación, mascota oficial y público.

LA FINAL

Será el momento culminante del proyecto, con la presencia de familias, centros educativos y representantes municipales.

PREMIO

El equipo ganador será proclamado CAMPEÓN DE LA BATALLA DE LOS NÚMEROS obteniendo el pase a la competición provincial.

JOSÉ BONO - LA CALCULADORA HUMANA

Durante el proyecto podrá realizar demostraciones de cálculo mental y retos con alumnos, profesores y público, aportando al concurso un componente diferencial, motivador y espectacular.

4. PROPUESTA DE COLABORACIÓN CON EL AYUNTAMIENTO

Espectáculos La Isla propone al Ayuntamiento estudiar conjuntamente la puesta en marcha de La Batalla de los Números dentro de la programación educativa municipal.

Ayuntamiento	Apoyo institucional, coordinación con los centros, difusión municipal, posible cesión de espacios y apoyo logístico.
Espectáculos La Isla	Dirección, coordinación general, presentación, producción técnica, materiales de competición, comunicación, gestión de participantes, organización de la final y entrega de premios.
Centros educativos	Selección y acompañamiento de los equipos participantes, coordinación con la organización y participación en las jornadas.

DIFUSIÓN Y PRESENCIA INSTITUCIONAL

El proyecto puede contar con cartelería, vídeos promocionales, redes sociales, comunicaciones a centros, fotografías, entrevistas, contenido audiovisual, publicación de resultados y memoria final. El Ayuntamiento podrá figurar como Institución Colaboradora o Ayuntamiento Impulsor de La Batalla de los Números, incorporando su identidad corporativa a los principales soportes de comunicación.

VOCACIÓN DE CONTINUIDAD

Uno de los objetivos estratégicos es consolidar el proyecto como una cita anual del calendario educativo municipal, incorporando en cada edición nuevas pruebas, retos, experiencias y centros participantes.

¿POR QUÉ APOYAR ESTE PROYECTO?

Porque ofrece al Ayuntamiento una actividad educativa diferente, visible y participativa; fomenta el interés por las matemáticas; implica a toda la comunidad educativa; proyecta valores positivos de esfuerzo, innovación e igualdad de oportunidades; y puede generar repercusión social y mediática para el municipio.

LA BATALLA DE LOS NÚMEROS

EL AUTOBÚS HACIA LA VICTORIA EMPIEZA EN TU MENTE.

Espectáculos La Isla

Producción y organización de espectáculos y proyectos educativos

Manuel Siles Belizón - CEO / Dirección y Producción

www.espectaculoslaisla.com

Propuesta institucional para Ayuntamientos y Concejalías de Educación