

Matemática divertida

Etapa y Cursos:

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CM, CD, AIP, CCA

Materias curriculares:

[ESO]: Lengua castellana y literatura; Educación plástica y visual; Tecnologías/Informática; Matemáticas

DESCRIPCIÓN

El alumnado ejercita sus capacidades creativas enunciando y resolviendo **problemas, juegos y enigmas** que permiten trabajar contenidos específicos de matemáticas.

DESARROLLO

- El docente explica el objetivo de la actividad y propone temas; por ejemplo:
 - Enigmas cuya resolución implica una serie de operaciones matemáticas.
 - Problemas sencillos de figuras geométricas.
 - Juegos psicotécnicos (que utilizan naipes, fichas de dominó...).
 - Juegos para los que es preciso ayudarse de una calculadora.
- El alumnado se organiza en grupos. Cada equipo escoge un tema.
- Debe elegirse el tipo de soporte a emplear: formato digital (un *blog*) o papel.

Si la opción elegida es el *blog*:

- Crearlo utilizando alguna de las plataformas técnicas existentes en Internet, como la disponible en *Google* en la ruta:

Más/todavía más/Comunicar, mostrar y compartir/Blogger

- A través de *post* escritos en el blog, cada grupo plantea retos que los otros equipos intentarán resolver, dejando sus respuestas en el apartado “comentarios” que sigue a cada entrada.
- Decidir la dinámica de desarrollo de la actividad; puede consistir en que, cada semana, haya un grupo encargado de elaborar y proponer el reto; otra opción es que todos los grupos propongan un reto semanal. Al final de cada semana, o al terminar el periodo dedicado a la actividad, cada grupo introduce las soluciones a los retos que ha propuesto.

Si se opta por el formato papel:

- El *post* en el que se describe el reto para resolver se sustituye, en este caso, por una tarjeta (cuartilla) manuscrita o elaborada con el ordenador. Las tarjetas pueden adherirse a un panel creado al efecto.

Los *post* o tarjetas resultarán más motivadores si se acompañan de elementos gráficos (rótulos, dibujos, fotos...). El anexo **MD-retos** ofrece ideas para crear las propuestas.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Las tarjetas pueden agruparse en un fichero decorado con una cubierta también elaborada. Antes deberá incorporarse en la parte posterior de cada una la solución correspondiente. Si hay posibilidad (reimpresión o fotocopiado de tarjetas), se sugiere realizar varias copias para repartir entre el alumnado.
- El formato *blog*, o la página web del centro, permiten difundir la actividad entre otros cursos del centro. Puede programarse una sesión de presentación conducida por el alumnado participante.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura y dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras, anillas, taladradora...
- Anexos para consultar: [MD-retos]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet
- Cañón de proyección



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- ANDRADAS, C. *Póngame un kilo de matemáticas*. Ed. SM, 2003
- BERRIO, J. *Aritmética ilustrada*. Ed. Astiberri, 2006
- BLASCO, F. *Matemagia: los mejores trucos para entender los números*. Ed. Planeta, 2007
- CAPÓ, M. *¡Atrévete con las mates!: problemas para valientes*. Ed. El Rompecabezas, 2007
- DOWER, G. *¿Quieres jugar con las matemáticas?* Ed. Akal, 2006
- NORMAN, L. C. *El país de las mates para expertos*. Ed. Nívola, 2008
- VV.AA. *Psicotécnico general*. Ed. Mad, 2010