

# TALLER DE MATEMÁTICAS

## INTRODUCCIÓN

Según queda recogido en el artículo 8, apartado 2, de la Orden de 10 de agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía, los centros docentes podrán incluir en su oferta de optativas materias que, relacionadas con las que componen el currículo, tengan un marcado carácter práctico o aplicado.

El taller de matemáticas se presenta como materia optativa para 3º de ESO y con él se pretende desarrollar en el alumnado capacidades coherentes con las del área troncal de matemáticas, e incluso coincidentes en algunos aspectos. Se deberá por tanto guardar un cuidadoso equilibrio entre actividades manipulativas y/o prácticas y otras más reflexivas, sin olvidar la práctica del trabajo en equipo, valorando y respetando las opiniones propias y las de los demás.

## OBJETIVOS GENERALES

1. Utilizar los conocimientos matemáticos para resolver problemas reales y/o lúdicos.
2. Diseñar y manipular modelos materiales que favorezcan la comprensión y soluciones de los problemas.
3. Utilizar modelos informáticos que faciliten la resolución de ciertos problemas.
4. Trabajar en equipo para llevar a cabo una tarea, valorando las ventajas de la cooperación.
5. Buscar, organizar e interpretar con sentido crítico informaciones diversas y elaborar criterios propios para la toma de decisiones.

## METODOLOGÍA

La metodología estará basada en:

- Uso de los materiales didácticos apropiados
- Dominio de procedimientos y estrategias
- La variedad de situaciones y enfoques, de manera que aumenten las posibilidades de alcanzar un conocimiento significativo.

Se partirá del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento.

La metodología se adaptará a las características de cada alumno y alumna, atendiendo a su diversidad, favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo, y atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje.

## CONTENIDOS

1. Juegos:
  - a. Juegos del 100
  - b. Operaciones
  - c. El tesoro
  - d. Sendero
2. Biografías: sobre los matemáticos más importantes.
3. Pasatiempos:
  - a. Sopa de letras
  - b. Crucigrama de Hypatia
  - c. Puzzles y rompecabezas
4. Paradojas
5. Problemas de ingenio:
  - a. Estruja tu mente
  - b. Ingenio clásico
  - c. Acertijos aritméticos
  - d. Series
6. Actividades prácticas:
  - a. Cometas
  - b. De un cuadrado salen dos
  - c. El Tangram chino

## EVALUACIÓN

Se valorarán los siguientes ítems:

- Iniciativa e interés por el trabajo
- Participación
- Capacidad de trabajar en equipo
- Hábitos de trabajo
- Elaboración de trabajos y presentación de resultados

Al finalizar el curso, el alumno/a que no haya sido evaluado positivamente podrá realizar una prueba escrita sobre los contenidos impartidos en la asignatura.