



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PRODUCTO INTELECTUAL 02

CREATIVIDAD MATEMÁTICA

4 Creativities Project
№2019-1-BG01-KA201-062354





INTRODUCCIÓN

El proyecto FCREATIVITIES tiene como objetivo mejorar las habilidades de los docentes para generar una educación creativa, que lleve a la creación de alumnos capaces de pensar, analizar y resolver problemas cotidianos. Con las siguientes seis actividades, nuestro objetivo es equipar a los profesores con algunos ejercicios fáciles de implementar y divertidos para organizar para ser utilizados con estudiantes de **10 a 12 años**, enfocándonos en mejorar su motivación, pensamiento lógico y **creatividad matemática**. La propia naturaleza de las matemáticas proporciona una plataforma adecuada para desarrollar la creatividad. La creatividad matemática podría definirse como el proceso que da como resultado soluciones inusuales y perspicaces para un problema dado, independientemente de su nivel de complejidad. La creatividad matemática se observa cuando se genera una solución no estándar para un problema que puede no resolverse tan fácilmente con los métodos convencionales.



Título de la actividad

La Guerra de los números.



Descripción

Esta actividad es la versión matemática del conocido juego de cartas para niños llamado ¡Guerra! Las reglas son simples y fáciles de seguir, y su mayor ventaja es que se puede adaptar para adaptarse al tema de aprendizaje, la edad y el conocimiento matemático de los estudiantes. El juego brinda una oportunidad para que los estudiantes practiquen sus conocimientos de una manera divertida e innovadora, y el elemento competitivo mantiene su interés y deseo de aprender cosas nuevas.



Objetivos.

1. Practicar conocimientos teóricos en diferentes áreas temáticas (acciones de recopilación y resta; multiplicación y división; números romanos; tabla de multiplicar; etc.)
2. Reconocer la mitad, un tercio, un cuarto y un décimo como partes de un todo
3. Desarrollar habilidades para resolver problemas
4. Desarrollar un pensamiento rápido y preciso.
5. Mejorar las habilidades matemáticas.



Pasos que debemos seguir

1. Divida a los estudiantes en grupos de 2-4 jugadores y entregue a cada equipo una baraja de tarjetas didácticas. Puedes decidir el número de cartas que tendrá cada mazo. Es bueno que cada estudiante tenga al menos 10-15 tarjetas.
2. Para comenzar el juego, los estudiantes deben dividir todas las tarjetas de memoria de manera uniforme entre todos los jugadores del equipo. Los jugadores no pueden ver lo que está escrito en la tarjeta.
3. Luego, a la cuenta de tres, todos los estudiantes eligen una carta de la parte superior de su mazo y la ponen en el suelo / mesa. La carta con la mayor suma o producto gana todas las cartas en juego. Esto se puede modificar a la menor diferencia o cociente. Para las tareas más complejas se permite utilizar papel y bolígrafo para realizar cálculos. Si dos o más estudiantes tienen la misma respuesta, entonces vuelven a jugar entre ellos, y el ganador captura todas las cartas en juego. It is advisable for the teacher to supervise the different teams and to check if the players give the correct answers.
4. Los estudiantes juegan hasta que se ganen todas las cartas. El ganador es el estudiante que tenga más cartas al final.



Materiales (si es necesario)

- Tarjetas de memoria flash según el tema (acciones de recolección y resta; multiplicación y división; números romanos; tabla de multiplicar; etc.)
- Papel; bolígrafos; lápices



Consejos

Este juego funciona bien en las aulas de 1º a 5º y se juega mejor en grupos de 2 a 4 estudiantes. Todo lo que se necesita para jugar son ejemplos de tarjetas didácticas matemáticas que se pueden encontrar como anexo a este documento. Puede usar tarjetas de suma, resta, multiplicación o división. También puede crear sus propias tarjetas en función de los conocimientos teóricos específicos de sus alumnos que desee evaluar. Solo depende del nivel de habilidades matemáticas de sus estudiantes. Podrías pensar en este juego como un juego de “Guerra por el salón de clases”, ya que las reglas exactas del juego de cartas tradicional se aplican a esta versión matemática.