



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

En el zoo



Descripción

La lógica y las matemáticas siempre van de la mano. Cuando se capacita a los estudiantes en el uso del razonamiento lógico, se les proporciona una herramienta muy poderosa que les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico que serían de gran utilidad en su futuro desarrollo personal y profesional. Aparte de eso, estas habilidades les permiten entrenar eficazmente sus habilidades matemáticas y extender los conceptos y procesos matemáticos a otras disciplinas. Por último, pero no menos importante, dominar el pensamiento lógico les ayuda a hacer conexiones fácilmente entre diferentes áreas teóricas y a comprender los conceptos más rápidamente.

El acertijo de lógica “En el zoológico” consta de un diagrama (proporcionado como anexo), un conjunto de “consejos” (hechos; declaraciones; descripciones) y una tabla para procesar los resultados.



Objetivos

1. Desarrollar el pensamiento lógico.
2. Desarrollar la capacidad de seleccionar información importante.
3. Desarrollar habilidades para resolver problemas
4. Desarrollar un pensamiento rápido y preciso
5. Mejorar las habilidades matemáticas



Pasos que debemos seguir

1. Cada estudiante trabaja en el rompecabezas individualmente.
2. Distribuya copias de la tabla y el diagrama entre los estudiantes
3. Explíqueles el objetivo de la tarea.
4. Lea cada pieza de información lentamente y permita a los estudiantes un tiempo para analizarla y escribir sus conclusiones en la tabla. Los estudiantes deben poner "V" en el cuadro donde la información es correcta y "X" en los cuadros donde la información no es correcta. Si es necesario, lea el conjunto de declaraciones dos o tres veces
5. Todos los estudiantes que completen correctamente la tabla ganan el juego.



Materiales (si es necesario)

- Tablas y diagramas impresos para cada alumno`
- Papel; lápices; borradores



	8 y.o.	9 y.o.	10 y.o.	11 y.o.	Mono	Girafa	Caimán	Tigre
✓								
IVAN		v						v
EMILY	v				v			
LEYLA				v			v	
THOMAS			v			v		
Mono	v							
Girafa			v					
Caimán				v				
Tigre		v						

Nombre	Edad	Animal que el /ella le gusta
IVAN y.o	
EMILY y.o	
LEYLA y.o	
THOMAS y.o	

Cuatro niños de 8,9,10 y 11 años visitan a sus animales favoritos en el zoológico: el mono, el tigre, el caimán y la jirafa.

1. Emily tiene 8 años y no visita a la jirafa ni al tigre.
2. La niña mayor está visitando al caimán.
3. Ivan es más joven que Leyla y Thomas.
4. El niño mayor no es un chico.
5. El animal que visita Thomas es más alto que otros animales.



Consejos

Dependiendo de la edad de los estudiantes, el rompecabezas podría constar de 3-4 variables para encontrar, pero el mínimo es 2. Cuantas más variables, más difícil será el rompecabezas.

Todos los estudiantes deben trabajar individualmente para completar su diagrama y tabla de acuerdo con su razonamiento lógico y comprensión de la información que escucharán del maestro.