



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

Producto Intelectual 2

Creatividad Matemática

4 Creativities

Nº2019-1-BG01-KA201-062354





INTRODUCCION

El objetivo del proyecto FCREATIVITIES es mejorar la capacidad de los profesores para generar una educación creativa, que conduzca a la creación de alumnos capaces de pensar, analizar y resolver problemas cotidianos. Con las siguientes seis actividades se pretende dotar a los profesores de unos ejercicios fáciles de implementar y divertidos de organizar para ser utilizados con alumnos de 10 a 12 años, centrándose en mejorar su motivación, su pensamiento lógico y su 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 a un problema determinado, independientemente de su nivel de complejidad. La creatividad matemática se observa cuando se genera una solución no estándar para un problema que puede no ser resuelto tan fácilmente con los métodos convencionales.



Título de la actividad

Batalla Naval



Descripción

Esta actividad es una versión más matemática del conocido juego Batalla Naval. Las reglas son simples y fáciles de seguir, y su mayor ventaja es que puede ser adaptado para ajustarse al tema de aprendizaje, a la edad y a los conocimientos matemáticos de los estudiantes. El juego ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender sobre la geometría coordinada de forma divertida e innovadora, y el elemento competitivo mantiene su interés y deseo de aprender cosas nuevas.



Objetivos

1. Los estudiantes desarrollarán una comprensión del plano de coordenadas.
2. Los estudiantes ganarán experiencia en la aplicación de la lógica.
3. Los estudiantes fomentarán las habilidades de resolución de problemas.
4. Los estudiantes practicarán el pensamiento rápido y preciso.
5. Los estudiantes practicarán la comunicación matemática verbal.



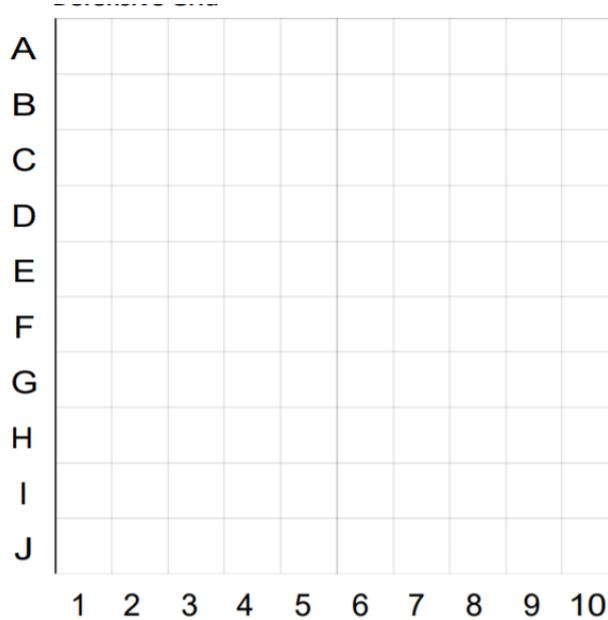
Pasos que debemos seguir

1. Los estudiantes se dividirán en parejas, y cada uno recibirá un folleto para su juego de batalla.
2. Los estudiantes deben primero llenar la tabla de Acorazados con sus propias naves - horizontalmente, verticalmente (o diagonalmente para aumentar la dificultad) - sin dejar que su oponente lo vea.
3. El estudiante A dice un número de cuadrícula (por ejemplo, H,4). Su oponente dice "Tocado" o "Agua" dependiendo de si tenía un Barco en esa casilla de la cuadrícula. A lo largo del juego, cada estudiante no debería ser capaz de ver la cuadrícula del Acorazado de su oponente, pero puede llevar la cuenta de sus aciertos y fallos en su "cuadrícula ofensiva".
4. Si el estudiante A recibe un "tocado", puede jugar de nuevo, de lo contrario el estudiante B toma su turno.
5. Una vez que el estudiante A ha anotado un "tocado" en todas las partes del barco de su oponente, el jugador B grita "Hundido", has hundido mi Acorazado".
6. Una vez que un jugador hunde todos los acorazados de su oponente, es el ganador.



Materiales (si fueran necesarios)

- La cuadrícula del acorazado se reparte con la cuadrícula ofensiva.
- Divide el "muro" entre los jugadores para que no puedan ver las cuadrículas de los demás.
- Bolígrafos/marcadores.



Place the following ships on your defensive grid by placing each boat's letters horizontally, vertically or diagonally.

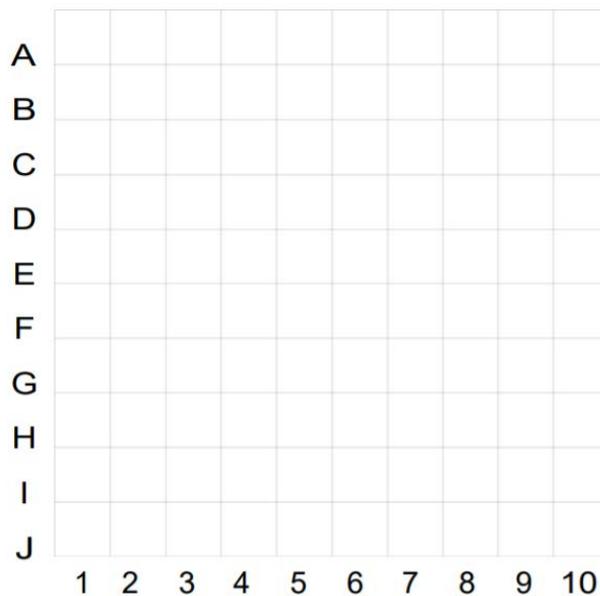
1 - Aircraft Carrier
A A A A A

1 - Battleship
B B B B

1 - Cruiser
C C C

2 - Destroyers
D D D D

Offensive Grid





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



Consejos

Este juego funciona bien con los grados 5 y 6. Este ejemplo es el juego más básico, pero podría ser jugado en grupos de 4 con 2 por equipo si el grupo fuera particularmente débil. Se puede hacer cada vez más difícil, es decir, que ambos ejes tengan números en lugar de una letra y un número; se podrían introducir 4 cuadrantes para hacer el juego más complejo; a un nivel más alto, los estudiantes podrían empezar a centrarse en la ubicación exacta de las coordenadas en lugar de toda la caja.