

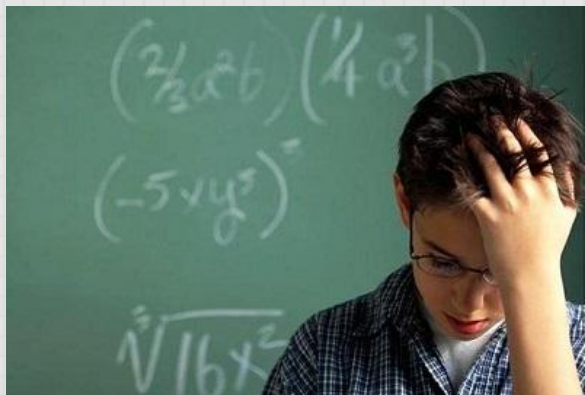
# emozionatic

**APRENDIZAJE, EDUCACIÓN Y  
NUEVAS TECNOLOGÍAS**

# TALLERES

## Tengo un problema...

La resolución de problemas se define como la capacidad para identificar y comprender el papel que las **Matemáticas** desempeñan en el mundo, realizar razonamientos bien fundados y utilizar e implicarse en las Matemáticas de manera que se satisfagan las **necesidades** de la vida del individuo como ciudadano constructivo, comprometido y reflexivo.





# TALLERES

## Tengo un problema...

### OBJETIVOS:

- Enseñar a los alumnos a **pensar matemáticamente**, es decir, en ayudarles a desarrollar una serie de habilidades, como consecuencia de la familiarización con los procesos adecuados.
- **Motivar** a los alumnos mediante actividades que despierten su interés por ser diferentes, divertidas y que supongan un reto.
- Obligar al alumno a **implicarse** de forma más activa en el proceso de aprendizaje.
- Desarrollar **hábitos y actitudes positivas** frente al trabajo escolar.



# TALLERES

## Tengo un problema...

### DIRIGIDO A:

- Alumnos de **primaria**.
- Alumnos de **secundaria**
- Alumnos de **Bachillerato**.
- Colegios, Instituciones o Asociaciones interesadas en que se impartan en el centro talleres sobre la **resolución de problemas**.



# TALLERES

## Tengo un problema...

La **filosofía** y el **espíritu** que inspiran estos talleres queda perfectamente definida en la siguiente cita:

“Un profesor de matemáticas tiene una gran oportunidad. Si dedica el tiempo a ejercitar a sus alumnos con operaciones rutinarias, matará en ellos el interés, impedirá su desarrollo intelectual y acabará desaprovechando su oportunidad. Pero si pone a prueba la curiosidad de sus alumnos, planteándoles problemas adecuados y les ayuda a resolverlos con preguntas estimulantes, podrá despertar el gusto por el pensamiento independiente, además de proporcionarles ciertos recursos”.

*George Pólya (1887 – 1985) Matemático húngaro*



# TALLERES

## Tengo un problema...

### TALLERES para la etapas de PRIMARIA (6 – 12 años):

- Resolución de problemas mediante juegos y actividades manipulativas.

Los alumnos se inician en el método de pensamiento lógico:

- 1.- Comprender el problema
- 2.- Concebir un plan.
- 3.- Ejecución del plan.
- 4.- Examinar la solución obtenida.

### TALLERES para SECUNDARIA y BACHILLERATO:

- Resolución de problemas mediante actividades lúdicas como puzzles, juegos de tablero, retos matemáticos, etc.

Los alumnos aprenden el uso de heurísticas:

- Ensayo – error
- Empezar por lo fácil
- Descomponer el problema
- Extraer pautas.
- Seguir un método, etc.