

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS & ECONOMÍA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

LIBRE DISPOSICIÓN

3º ESO

CURSO 2019-2020

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO:

- M^a Trinidad Atencia Rico
- Inmaculada Fernández Fernández
- M^a de las Mercedes García Sánchez
- José María Lanzat Del Pino
- Carmen Miriam López Urban
- Victoria Lupiáñez García
- M^a Dolores Rull García
- Ángeles Rute Pérez
- Laura Sánchez Piñero
- Eva Serrano Pérez

Esta programación es un anexo del apartado 7 de la programación de 3º ESO correspondiente, tanto a Matemáticas Académicas como a Matemáticas Aplicadas.

Este programa tiene como finalidad proporcionar un complemento educativo adecuado a las necesidades e intereses del alumnado, y así contribuir a la mejora de las competencias que permitan garantizar la adquisición de aprendizajes básicos para continuar el proceso educativo. Con este fin, este curso se propone el siguiente taller:

TALLER DE COMPETENCIA MATEMÁTICA A TRAVÉS DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Una de las finalidades de las matemáticas es la aplicación de los contenidos para la resolución de problemas. En este aspecto, las matemáticas contribuyen al desarrollo del alumnado en la resolución de problemas en su vida cotidiana.

OBJETIVOS

Para ello se plantean los siguientes objetivos:

- 1) Aprender a entender un enunciado: identificando los datos, la pregunta, discriminando los datos necesarios y los irrelevantes.
- 2) Elegir la estrategia de resolución más adecuada: dibujo, esquema, tanteo, etc. Contextualizar el resultado, discriminando las soluciones adecuadas y comprobando la solución.
- 3) Disfrutar del proceso de resolución de problemas, dándole así sentido a la asignatura.

METODOLOGÍA

1. Se trabajará con distintos tipos de problemas: problemas de lógica, problemas de ingenio, problemas geométricos, numéricos, de la vida cotidiana, etc.
2. Es importante que el alumno pierda el miedo a enfrentarse a un problema, por lo que se intentará dar confianza y se valorará el esfuerzo, la autonomía e independencia.
3. Se trabajará la comprensión lectora (punto 6.1 de la programación)
4. Se comentarán los distintos métodos o caminos para llegar a una solución, para promover el ingenio a la hora de resolver problemas.
5. Se reflexionará sobre los errores cometidos, ya que pueden ayudar a comprender la naturaleza del problema.
6. Se trabajará la explicación del proceso de resolución, para que mejoren su capacidad de utilizar el lenguaje matemático.
7. Se valorará el uso adecuado de los recursos (como la calculadora) y el cálculo mental.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta metodología favorecerá la adquisición de diferentes competencias clave de la siguiente manera:

- CL: 1, 3 y 6.

- CMCT: 1, 4, 5, 6 y 7.
- CEC: 1.
- AA: 2, 4, 5 y 7.
- IE: 2, 4, 6 y 7.

MATERIALES Y RECURSOS

Para trabajar esta asignatura se dispone de una colección de cuadernillos sobre matemáticas recreativas, matemáticas aplicadas a la vida real y resolución de problemas. Además de recursos similares disponibles por Internet.

También se trabajarán los cuadernillos de las “pruebas de evaluación y diagnóstico” de cursos anteriores (que están en el departamento y en la red).