

Inicio > Con destrezas, concentración y resoluciones de problemas, estudiantes del Colegio Daniel Oduber celebraron el “Día de la Matemática”

---



Los colegas están en la estación de Máster mind, que es un juego de destreza lógica. Se realiza en parejas y se necesita ir descartando posibilidades para averiguar combinaciones de colores. **Foto cortesía de Zuleyka Suárez.**

Proyecto Promates

## **Con destrezas, concentración y resoluciones de problemas, estudiantes del Colegio Daniel Oduber celebraron el “Día de la Matemática”**

16 de Marzo 2018 Por: Noemy Chinchilla Bravo [1]

Alumnos del Colegio Daniel Oduber celebraron en grande el “**Día de la Matemática**”. En esta celebración les acompañó 24 estudiantes de la carrera **Enseñanza de la Matemática con Entornos Tecnológicos** [2] y la docente e investigadora del TEC, Zuleyka Suárez.

Estas iniciativas se dan gracias al **proyecto Promates, que es un proyecto de extensión gratuito, para colegios públicos** cuyo objetivo es **coadyuvar en la organización de actividades que generen interés por la matemática.**

A la fecha, siete colegios públicos se han unido para conmemorar el Día de la Matemática.

En el Colegio Daniel Oduber, como parte de la celebración, **los estudiantes participaron en varias estaciones que consistían en juegos de destrezas, resoluciones de problemas y desarrollo de concentración,** entre otros.

Los juegos:



Juego africano Kalah. Imagen tomada de <https://pxhere.com/es/photo/602262> [3]

- **Kalah:** es un juego africano. Está diseñado para que se juegue en parejas y permite desarrollar destrezas visuales, de cálculo y estrategia y de lógica matemática.
- **Máster mind:** es un juego de destreza lógica. Está diseñado para que se juegue en parejas, en donde se necesita ir descartando posibilidades para averiguar combinaciones de colores.
- **Matemaloqueras:** consiste en la resolución de acertijos matemáticos en parejas.
- **Matemagia:** está diseñado para el desarrollo de tres trucos matemáticos con su correspondiente explicación.
- **Geoplano:** es un juego en parejas sirve para introducir los conceptos geométricos de forma manipulativa.
- **Cubo soma:** es un rompecabezas en 3D que estimula la concentración y permite la construcción de cuerpos geométricos para calcular sus áreas o volúmenes.
- **Tangrama:** es un rompecabezas chino que permite el trabajo con fracciones y el desarrollo de la concentración y destrezas en la construcción de figuras planas.
- **Torres de Hanoi:** es un rompecabezas que estimula el desarrollo de algoritmos para su solución (en este caso es  $2n - 1$ , donde  $n$  es la cantidad de discos a mover).

- **Teodolito:** se le explica a los estudiantes que pueden medir por ejemplo la altura de un edificio, el asta de una bandera, entre otros usando solamente un triángulo que simula un teodolito pues se aplica en la semejanza de triángulos.
- **Número de oro:** consiste en la explicación de la importancia del número áureo y su relación con las artes y la naturaleza, para luego comprobar que también se cumple en nuestro cuerpo.
- **Aprendizaje cooperativo:** consiste en la resolución de problemas usando la técnica Jigsaw (rompecabezas) para estimular el trabajo cooperativo y fortalecer la resolución de problemas matemáticos, que es uno de los ejes principales de los nuevos programas de matemática del Ministerio de Educación Pública (MEP) [4].

**Los alumnos del Colegio Daniel Oduber externaron estar muy agradecidos con la implementación de estos talleres, ya que les permite desarrollar estrategias y razonamientos y ubicar la matemática en otros contextos; tanto en su vida estudiantil, como en la cotidiana.**

Para Zuleyka Suárez, coordinadora del proyecto Promates, “este tipo de iniciativas **permiten estimular a los estudiantes de educación media y les brinda una visión positiva de la matemática**”.

Suárez destaca que con estas actividades **se crea un espacio idóneo para que los estudiantes de la carrera Enseñanza de la Matemática con Entornos Tecnológicos, mediante su participación con los talleres, entren en contacto con el entorno educativo costarricense.**

Cabe destacar que el proyecto Promates tiene como principal objetivo el capacitar a **profesores de secundaria en el uso didáctico de las nuevas herramientas tecnológicas, como lo son las tabletas y el celular. A la fecha se ha capacitado a 24 colegios.**

## **Actividades que generan interés por la matemática**

*Fotografías cortesía de Zuleyka Suárez.*



---

**Source URL (modified on 05/21/2019 - 09:09):** <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/2685>

### **Enlaces**

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/noemy-chinchilla-bravo>

[2] <http://www.tec.ac.cr/sitios/Docencia/matematica/Paginas/oferta-academica.aspx>

[3] <https://pxhere.com/es/photo/602262>

[4] <http://www.mep.go.cr/>

[5]

[https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/promates\\_1jpg.jpg](https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/promates_1jpg.jpg)

[6] [https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/promates\\_2.jpg](https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/promates_2.jpg)

[7] [https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/promates\\_3.jpg](https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/gallery/promates_3.jpg)