

S_arperc

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-433>

MATERIA: Matemáticas		
TÍTULO: Perímetro y área 1		
NIVELL : Educación Secundaria		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer y describir las figuras geométricas cuadrado, rombo y romboide y sus elementos básicos - Utilizar el interactivo en la recogida de datos para obtener información y elaborarla utilizando fórmulas - Desarrollar razonamientos con los elementos de los polígonos - Analizar el resultado del propio trabajo y perseverar en la búsqueda de soluciones 		
CONTENIDOS:		
<p>Las figuras planas cuadrado, rombo y romboide y sus elementos de regularidad</p> <p>El perímetro y la superficie como relaciones matemáticas y sus unidades</p> <p>Los recursos tecnológicos aplicados a las matemáticas de las formas planas cuadrado, rombo y romboide</p> <p>Interés por mejorar los resultados del trabajo realizado</p>		
COMPETENCIA		CRITERIOS EVALUACION
Competencia comunicativa lingüística Y audiovisual	Describir figuras geométricas cuadrado, rombo y romboide incorporando el vocabulario geométrico básico	Conoce los nombres de los elementos de los polígonos Dibuja la base, altura y lado sobre la figura geométrica
Tratamiento de la información y competencia digital	Utilizar recursos tecnológicos para resolver problemas reales y evaluar su trabajo Adquirir o reforzar el conocimiento de algoritmos_ fórmulas utilizando los interactivos	Utiliza las opciones de lápices de colores para operar el perímetro y la superficie Recoge y anota la información de <i>intentos</i> y <i>aciertos</i> que le proporciona el interactivo
Competencia matemática	Relacionar los elementos de los polígonos Comparar y clasificar figuras geométricas con criterios elementales Calcular el perímetro y la superficie mediante fórmulas matemáticas Reconocer las unidades de longitud y de superficie	Identifica los elementos de los polígonos Reconoce los polígonos trabajados en el entorno, y razona su respuesta Opera correctamente el perímetro y la superficie Identifica la diferencia entre las unidades de longitud y de superficie
Competencia de aprender a aprender	Comprobar la corrección de sus respuesta	Verifica compara con los compañeros la corrección
Competencia de autonomía y iniciativa personal	Repetir la operación hasta obtener un resultado correcto	Selecciona una actividad nueva o corrige una respuesta incorrecta
Competencia emocional	Comentar con los compañeros el número de las actividades realizadas correctamente	Comparte su trabajo y ayuda a realizarlo a los compañeros

Rúbrica propuesta

S_arperc

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-433>

MATERIA: Matemáticas			
TÍTULO: Perímetro y área 1			
NIVELL : Educación Secundaria			
	Suficiente	Bien	Excelente
Expresión	Conoce figuras geométricas planas	Conoce los nombres de los elementos de los polígonos y asocia el nombre de base, altura y lado con los elementos de la figura	Conoce los nombres de los elementos de los polígonos y asocia y dibuja la base, altura y lado sobre la figura
Interacción TIC	Observa la información de <i>intentos</i> y <i>aciertos</i> que le proporciona el interactivo	Utiliza los lápices de colores para realizar alguna operación Observa la información de <i>intentos</i> y <i>aciertos</i> que le proporciona el interactivo	Utiliza las opciones de lápices de colores para operar el perímetro y la superficie Recoge y anota la información de <i>intentos</i> y <i>aciertos</i> que le proporciona el interactivo
Reconocimiento y medida de objetos del espacio	Identifica elementos de los polígonos Lee las fórmulas de perímetro y superficie y las unidades	Identifica elementos de los polígonos Escribe las fórmulas y las unidades de perímetro y de superficie de los polígono, utilizando la base y la altura Opera correctamente el perímetro y la superficie	Identifica elementos de los polígonos Reconoce los polígonos trabajados en el entorno, y razona su respuesta Opera correctamente el perímetro y la superficie Identifica la diferencia entre las unidades de longitud y de superficie
Aprender a aprender	Utiliza la opción de comprobación de su respuesta	Corrige su respuesta al comprobar que no es correcta	Verifica y compara con los compañeros la corrección de sus respuestas
Iniciativa personal	Selecciona una actividad nueva	Selecciona una actividad nueva Repite una actividad incorrecta	Selecciona una actividad nueva o corrige una respuesta incorrecta Anota los aciertos
Desarrollo emocional	Comparte la actividad con un compañero	Compara con los compañeros sus resultados	Comparte su trabajo y ayuda a realizarlo a los compañeros

Estimulando las IIMM (Inteligencias Múltiples) con S_arperc
<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-433>

Queremos seguir en la línea de potenciar las IIMM en el aula con los interactivos.

Concretamente este interactivo es básico para el desarrollo de la Inteligencia espacial y la lógico-matemática por la exigencia de desarrollar relaciones entre los elementos de figuras geométricas y la realización de cálculos matemáticos con algoritmos, memorizándolos y aplicándolos correctamente.

MATERIA: Matemáticas	
TÍTULO: Perímetro y área 1	
NIVELL : Educación Secundaria	
Inteligencia	Actividad
Lógico Matemática	Utilizar una estrategia para memorizar los algoritmos (fórmulas de la superficie y del perímetro) Utilizar un programa de tratamiento de imagen para dibujar las formas geométricas trabajadas
Visual - espacial	Crear un código de colores para identificar la base, la altura, los lados de una figura plana Identificar en las imágenes de una fotografía, imagen o película las figuras planas estudiadas
Físico kinestésica	Organizar la clase en grupos y representar las figuras con los grupos de alumnos, utilizando el interactivo y los diferentes ejercicios propuestos, valorando la rapidez en formar la figura geométrica. Pueden hacerlo cogidos de la mano, sentados en el suelo, estirados en el suelo..
Musical	Inventar una canción para recordar las figuras y el cálculo de sus áreas y perímetros
Interpersonal	Trabajar cooperativamente en grupos, aportando una crítica constructiva para aprender, dando y recibiendo "feedback" Realizar y explicar una actividad en grupo, asumiendo cada alumno un rol en relación con sus habilidades: artística (dibujar un objeto del entorno de la forma trabajada), comunicativa (buscar estrategias para memorizar el vocabulario específico), de cálculo (operar los algoritmos), naturalista (escoger un objeto con la forma de la figura en el entorno) ...
Intrapersonal	Tener un registro personal de aciertos y actividades realizadas, recogiendo esta información del interactivo