

# PROPUESTA DIDÁCTICA

REA: Pythagoras' Game

Materia: Matemáticas

Curso: 2° ESO

## DESCRIPCIÓN

Este REA tiene como principal objetivo el cálculo de **áreas y perímetros** de figuras planas teniendo como hilo conductor el Teorema de Pitágoras, las TIC y la aplicabilidad de los saberes adquiridos en el entorno que los rodea. Se les plantea una situación de aprendizaje en la que tendrán que ir resolviendo tareas de diferente índole y con distintos tipos de agrupamientos. Cada alumno pertenece a un grupo y a medida que van entregando tareas, van sumando puntos a partir de una estrategia gamificada. Todas las tareas están vinculadas al producto final de la situación de aprendizaje.

## METODOLOGÍA

- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Gamificación
- Educación digital

## RETO / PRODUCTO FINAL

El producto final será la creación de un **espacio web** que elaborará cada grupo, en el cual deberán publicar una entrada por cada una de las siete pruebas que se les propone.

## TAREAS

- Realización de un vídeo sobre Pitágoras y el famoso teorema que lleva su nombre.
- Indagación sobre las ternas pitagóricas.
- Búsqueda y recopilación de áreas y perímetros de figuras planas.
- Realización de fotografía de triángulos rectángulos en nuestro entorno.
- Resolución de ejercicios y problemas de geometría plana
- Realización de un circuito matemático en la calle.
- Presentación resumen a los compañeros.
- Reflexión al trabajo realizado en un diario de aprendizaje

## EVALUACIÓN

Evaluación formativa y procesual mediante:

- Diario de aprendizaje
- Rúbricas

## AGRUPAMIENTOS

Se trabaja con varios tipos de agrupamientos:

- Grupos fijos de 4 o 5 personas
- Trabajo Individual
- Trabajo por parejas o tríos
- Gran grupo

## Nº DE SESIONES

- 16 sesiones de clase