

# Escenario pedagógico de Europeana

## Título

**Historia de las matemáticas**

## Autor

Aysel YILDIZ

## Resumen

### Tabla resumen

Materia	Matemáticas, Ciencias
Tema	Historia de las matemáticas
Edad alumnado	12-15 años
Tiempo de preparación	2 sesiones
Tiempo en aula	2 sesiones
Materiales en línea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Padlet</a> – Web donde podemos crear tableros para presentar contenidos digitales</li> <li>• <a href="#">Kahoot</a> – Herramienta para la creación de juegos tipo trivial en cuestión de minutos y con el uso del móvil.</li> <li>• <a href="#">Historiana</a> – Repositorio con contenido, actividades y herramientas digitales hechos por y para los profesores de Historia.</li> <li>• <a href="#">Noteapp</a> – Herramienta colaborativa en línea</li> <li>• <a href="#">Tricider</a> – Herramienta colaborativa para reunir ideas y votar</li> </ul>
Materiales	
Recursos de Europeana utilizados	<a href="#">Búsqueda: “matemáticas y geometría”</a> <a href="#">Búsqueda de imágenes de matemáticos”</a>

## Licencia



Attribution CC BY

## Integración en el currículo

Esta actividad se integra en el currículo de la materia de matemáticas de cualquier curso de secundaria. Propone un breve viaje por las matemáticas, desde el pasado hasta el presente, estableciendo vínculos con el patrimonio cultural con el fin de despertar la curiosidad de los estudiantes.



## Objetivo de la lección

El principal objetivo es que los alumnos busquen imágenes sobre matemáticos famosos en Europeana y luego investiguen sobre el personaje y la razón por la que ha pasado a la historia de las matemáticas para terminar compartiendo todos sus hallazgos en una puesta en común.

Otros objetivos son: despertar el sentido de la curiosidad por las matemáticas desarrollando así una actitud positiva hacia la materia, introducir al alumnado en la investigación y hacer uso de las herramientas web 2.0.

## Tendencias

- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Aprendizaje colaborativo

## Competencias del siglo XXI

**Competencias para el aprendizaje y la innovación:** Creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación y colaboración.

**Competencias para la información, los medios y la tecnología:** Alfabetización en información, alfabetización mediática, alfabetización en tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

**Competencias para la vida y el desarrollo profesional:** Flexibilidad y adaptabilidad, iniciativa y resolución de problemas, habilidades sociales e interculturales, productividad y res, liderazgo, responsabilidad

## Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
<b>Creamos grupos</b>	Los alumnos se dividen en grupos de 4-5 alumnos por grupo	5'
<b>Tengo una idea</b>	Los estudiantes son informados sobre los objetivos de la actividad. Si tienen sugerencias sobre cómo la querrían enfocar, se les pide que compartan entre sí en el programa noteapp.	10'
<b>Investigación</b>	Los estudiantes buscarán en Europeana imágenes o información sobre matemáticos famosos. Pueden facilitárseles los links sobre Europeana siguientes: <a href="#">Búsqueda: "matemáticas y geometría"</a> <a href="#">Búsqueda de imágenes de matemáticos"</a> A continuación, buscarán en internet más información sobre el/la matemático para realizar la siguiente fase	40'
<b>Intercambio de información</b>	Se les pide a los estudiantes que compartan la información (imagen y datos del matemático) que encontraron en un padlet creado por el profesor.	30'
<b>Evaluación</b>	El alumnado observa la información disponible en el padlet y comparte la información que decidan más relevante en el programa tircider donde pueden votar y comentar las aportaciones del resto.	15'

## Evaluación

El alumnado observa la información disponible en el padlet y comparte la información que decidan más relevante en el programa tircider donde pueden votar y comentar las aportaciones del resto.

## Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres anteriores Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta serie con un historial probado de logros en la creación de acceso, interoperabilidad, visibilidad y uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivos descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigadores, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) es una red formada por 30 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en el proyecto Europeana DSI-4 es continuar y ampliar la Comunidad Educativa de Europeana.