

C 04**LA VALIDACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO Y DEL PLEGADO DE PAPEL****María Susana DAL MASO, Marcela GÖTTE****Facultad de Humanidades y Ciencias - UNL**
*mdalmaso@fhuc.unl.edu.ar mgotte@fhuc.unl.edu.ar***RESUMEN**

Es una meta de la educación matemática en la educación obligatoria que los alumnos logren conjeturar, argumentar y validar con el objetivo de favorecer el razonamiento para, en un futuro, poder expresarlos en forma de demostración. Entendemos al razonamiento deductivo como “un proceso mental creativo orientado generalmente a extraer conclusiones válidas de la información disponible” (Gutiérrez, 2007). Los documentos curriculares vigentes indican el trabajo en “La producción y validación de enunciados sobre relaciones y propiedades numéricas y geométricas, avanzando desde las argumentaciones empíricas hacia otras más generales” (NAP, 2006, pp. 16-17).

En el curso trabajaremos en los dos primeros encuentros con el planteo de tareas que involucran el juego y el plegado de papel para propiciar conjeturas, argumentaciones y validaciones. En el tercer encuentro reflexionaremos acerca de las ventajas e inconvenientes para su puesta en práctica en el aula de matemática.

BIBLIOGRAFÍA

- CORBALÁN, F. 1998. *Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato*. Madrid, Síntesis.
- DEULOFEU, J. 2011. *Prisioneros con dilemas y estrategias dominantes. Teoría de juegos*. España, RBA.
- GUTIÉRREZ, A. 2007. *Geometría, demostración y ordenadores*. Texto de la ponencias 13^{as} JAEM. Granada. Disponible en: <http://www.uv.es/Angel.Gutierrez/textos.html>
- MÁNTICA, A., DAL MASO, M. y OTROS. 2011. *La geometría en el triángulo de las Bermudas. Reflexiones y aportes para recuperarla en el aula*. Santa Fe, UNL.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. 2006. *Núcleos de Aprendizajes prioritarios*. Tercer Ciclo EGB/ Nivel Secundario. Buenos Aires.