

# PLAN DE SESIONES EN CLASE

## PROBLEMAS MACABROS

El objetivo de este plan de sesiones es orientar a docentes e interesados en educación sobre el uso del curso "Problemas macabros: una experiencia de Círculos matemáticos" en entornos educativos, ya sea en aulas o grupos de estudio presenciales o virtuales.

### ¿A quiénes está dirigido?

El curso Problemas Macabros está dirigido al siguiente rango de edades:

EDAD	GRADO ESCOLAR (MX)
11	Quinto grado de primaria
12	Sexto grado de primaria
13	Primer grado de secundaria
14	Segundo grado de secundaria



Es recomendable organizar grupos de estudio considerando las habilidades matemáticas de los estudiantes, con el fin de promover el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas y crear espacios de confianza.

### Organización de las sesiones

El curso está diseñado para ser completado en 10 sesiones de aproximadamente 60 minutos cada una. Estas sesiones pueden llevarse a cabo diariamente, cada tres días o semanalmente, dependiendo de la disponibilidad de los estudiantes. Aunque los contenidos también pueden trabajarse como material extraclase, se recomienda dedicar 60 minutos en clase para compartir métodos de resolución, responder preguntas, analizar respuestas de forma colaborativa y brindar retroalimentación oportuna.

SESIÓN	OBJETIVO	CONTENIDO
1	Identifica una estrategia para analizar los problemas matemáticos y proponer posibles respuestas.	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <b>Capítulo 1:</b> Los problemas del sauce llorón</li><li>▶ <b>Capítulo 2:</b> El gato y las partes del problema</li><li>▶ <b>Capítulo 3:</b> La estrategia para el rey loco</li><li>📄 <b>Los misterios para resolver problemas</b></li></ul>

		 <b>Resuelve este problema:</b> Los saltos del gato
2	Emplea la operación de adición de manera efectiva al resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Capítulo 1:</b> El sauce y el fantasma  <b>Actividad 1:</b> El sauce y el fantasma
3	Emplea las divisiones de manera efectiva al resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Capítulo 2 :</b> Las sombras y el gato  <b>Actividad 2 :</b> Las sombras y el gato
4	Emplea los principios de la probabilidad para resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Capítulo 3:</b> El paradero del rey  <b>Actividad 3:</b> El paradero del rey
5	Emplea los principios de la probabilidad para resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Resuelve este problema:</b> El granero
6	Emplea conocimientos sobre geometría para resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Capítulo 1:</b> La casona de Usher  <b>Actividad 1:</b> La casona de Usher
7	Emplea la operación de adición de manera efectiva al resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Capítulo 2:</b> La tumba  <b>Actividad 2:</b> La tumba
8	Emplea la operación de adición de manera efectiva al resolver problemas matemáticos, aplicando estrategias de análisis de problemas para mejorar su resolución.	 <b>Capítulo 3:</b> El camino del rey  <b>Resuelve este problema:</b> La edad del nigromante
9		<b>Evaluación final</b>
10	Cierre	<b>N/A</b>

Accede al documento "**Cartas descriptivas**" para consultar el desarrollo detallado de cada sesión. En este documento encontrarás un minuto a minuto de cada sesión, así como recomendaciones de actividades para llevar a cabo el círculo matemático con tu grupo.