**ÁNGULOS EN TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS**

Objetivo: El alumno debe interpretar los ejercicios y aplicar los conceptos y propiedades sobre los ángulos en triángulos y cuadriláteros ya vistos con anticipación.

*Competencias a adquirir*:

* Identificar figuras.
* Reconocer propiedades de los ángulos interiores de distintas figuras.
* Resolver ecuaciones de primer grado con una incógnita.
* Interpretar los datos obtenidos.
* Analizar las figuras y sus propiedades

*Contenidos a trabajar*:

* Ecuaciones.
* Ángulos exteriores e interiores en triángulos y cuadriláteros.
* Propiedades de los ángulos interiores
* Analizar la pertinencia de los datos obtenidos.

**Práctica**:

Este simulador se utilizará como clase final para afianzar los conocimientos adquiridos en clase.

El docente empezará la clase revisando las propiedades de los ángulos de las figuras, mediante una puesta en común con los alumnos.

Luego se comenzará con las actividades del simulador, recordando en cada actividad de forma oral las propiedades necesarias mediante una puesta en común. Se trabajarán las actividades de forma individual pero interactuando con los compañeros del grupo, ya que se distribuirán en grupos para facilitar el intercambio de ideas y la ayuda mutua. El docente pasará por los banco evacuando dudas y escuchando las estrategias que los alumnos apliquen para resolverlas.

El docente hará una puesta en común a medida que vayan pasando las actividades. Cada simulador ayuda a arribar a distintas conclusiones, integrando las conclusiones anteriores, explorando conceptos adquiridos con anterioridad. Los alumnos deberán guardar una imagen con el informe de las actividades realizadas.

Fundamentación:

El uso de software específico permite mejor la visualización sobre las conjeturas a elaborar, preveer propiedades, descartarlas o comprobarlas, centrándose en la construcción de conceptos y en la búsqueda de nuevas formas de resolución.

Valorar las tecnologías de la información y la comunicación como un importante medio para el avance y la difusión del conocimiento matemático, a través del respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.

En el caso de jclick permite acercarse de manera entretenida a conceptos y propiedades matemáticas, facilitando la motivación del alumno.