

**EVALUACIÓN. PRÁCTICA "PLANIFICACIÓN Y PROGRAMACIÓN"
PROGRAMACIÓN DE TRES ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS DIDÁCTICOS**

Nombre y apellidos del docente que realiza la programación

FRANCISCA GALLARDO SALAS

Título del juego número II elegido

Versión del juego (fichero, presentador, aleatoria, introducción directa...)

LA CALCULADORA

Por ficheros

Justificación de la elección del juego y de la versión elegida

Este tipo de juego sirve para motivar al alumnado en el mundo del aprendizaje de tablas, pienso que en todas las modalidades idóneo, he optado por la inclusión de fichero, por tenerlo previamente preparado..pero como creo que es muy útil, la idea es probarlo de todas las maneras posible.

Grupo de alumnos (etapa, curso y grupo)

Número de alumnos

Tercer nivel de primaria

20

Asignatura/área/ materia/módulo

Título de la unidad didáctica/tema/contenido

Área: Matemáticas

**Juego con los números:
Contenido: La Multiplicación y sus operaciones**

Objetivos propuestos con la aplicación de esta actividad

- Entender la multiplicación como suma de sumandos iguales.
- Conocer el nombre de los elementos de la multiplicación.
- Aprender la tabla de multiplicar.
- Aprender el algoritmo de la multiplicación.
- Realizar multiplicaciones por números naturales de una cifra.
- Realizar multiplicaciones por números de varias cifras y con ceros intermedios.
- Realizar directamente multiplicaciones por las potencias de 10.
- Realizar directamente multiplicaciones sencillas.

Competencias básicas/profesionales/académicas que se pretenden desarrollar con esta actividad según la etapa a la que vaya dirigida

Siguiendo la legislación vigente más reciente, usemos el término de COMPETENCIA CLAVE: (Real Decreto 126/2014, Decreto 97/2015 y su orden donde desarrolla el currículo de Educación Primaria Orden 17 de Marzo de 2015)

***Competencia matemática y competencia básica en ciencias y tecnologías (Uso de operaciones para la vida cotidiana).**

Competencia Social y Cívica (guardar turno de palabra, respetar a los compañeros/as, pedir la palabra...)

Competencia lingüística (ampliación de vocabulario y uso de palabras nuevas adquiridas)

Competencia Digital (Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje)

Aprender a aprender (Búsqueda de estrategias para multiplicar)

Contenidos a desarrollar con la aplicación de la actividad

- **La multiplicación.**
- **Tablas de datos**
- **Gráficos**
- **Sumas**
- **Los términos de la multiplicación.**

Metodología, temporalización y recursos necesarios para desarrollar la actividad

Metodología participativa y lúdica, donde el alumno sea el protagonista, ya que muchas de las preguntas que se añadan al juego serán creadas por ellos.. Del mismo modo una metodología llevada a cabo por medio del trabajo en grupo y cooperativo. Donde se pretende la significatividad como funcionalidad del aprendizaje. Es decir, que lo adquirido sea base para el aprendizaje posterior.. Teniendo en cuenta siempre:

- **Respetar el ritmo propio de cada uno/a**
- **Atender a la diversidad.**
- **Partir del conocimiento previo del alumnado.**

La puesta en práctica del juego se enmarca en una sesión dentro de una unidad didáctica que contará con una temporalización de una quincena. Con su realización se comprobará la relación obtenida entre lo sabido y lo adquirido.

Recursos: uso de ordenador, pizarra digital.

Criterios de evaluación de la actividad

	SI	NO	A VECES
Entiende la multiplicación como suma de sumandos iguales.			
Conoce el nombre de los elementos de la multiplicación			
Aprende la tabla de multiplicar.			
Aprende el algoritmo de la multiplicación			
Realiza multiplicaciones por números naturales de una cifra.			
Realiza multiplicaciones por números de varias cifras y con ceros intermedios.			
Realiza directamente multiplicaciones por las potencias de 10.			
Realizar directamente multiplicaciones sencillas.			

Observaciones y comentarios

Si el resultado es óptimo habrá habido aprendizaje significativo, sino, habrá que modificar la metodología planteada y revisar todos los elementos curriculares.