**TRABAJO FINAL PROGRAMACIÓN. Marta Muñoz.** **marta.munoz18***@***educa.madrid.com**

**U.D: CalculOSO**

* **Descripción del proyecto: competencias que se trabajarán, objetivos, contenidos y criterios de evaluación.**

Este proyecto está pensado para alumnos de segundo-tercer curso de educación primaria dentro del área de matemáticas.

***Las competencias a trabajar son:***

1. competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
2. competencia lingüística
3. competencia digital

***Objetivos:***

1. Desarrollar el pensamiento computacional
2. Mejorar el pensamiento lógico-matemático
3. Trabajar el cálculo mental

**Contenidos:**

1. Planificación del proceso de resolución de problemas
2. Operaciones con números naturales

***Criterios de evaluación***

1. . Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas
2. Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados para la resolución de problemas.
3. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas
4. Seleccionar y utilizar las herramientas tecnológicas y estrategias para el cálculo, para conocer los principios matemáticos y resolver problemas
5. Realizar operaciones y cálculos numéricos mediante diferentes procedimientos, incluido el cálculo mental, haciendo referencia implícita a las propiedades de las operaciones, en situaciones de resolución de problemas.

***RÚBRICA***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0 PUNTOS | 1 PUNTO | 2 PUNTOS |
| No es capaz de solucionar los pequeños problemas que surgen en la actividad | Resuelve algunos problemas que surgen durante la actividad pero no todos | Resuelve todos los problemas que han surgido |
| Desconoce la programación por bloques y su utilidad | Conoce la programación por bloques pero no su utilidad | Conoce la programación por bloques y su utilidad |
| No es capaz de realizar la tarea | Realiza la tarea pero con fallos de programación | Realiza la tarea de forma completa |
| No se muestra motivado/a y se frustra ante los problemas | Se muestra motivado/a pero se frustra ante los problemas | Se muestra motivado y con capacidad para afrontar los problemas |

* **Descripción de los bloques utilizados: movimiento, apariencia, sonido, eventos, control, et**

****

* ***URL del escenario creado.***

https://scratch.mit.edu/projects/202920329/#player