

1. IDENTIFICACIÓN						
Materia Matemáticas		Curso 3		Título Escape Room		
Temporalización: 3º Trimestre				Nº sesiones: 2		
Presentación/descripción actividad						
<p>Según la legislación:</p> <p>“ La resolución de problemas y los proyectos de investigación constituyen los ejes fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas. Una de las capacidades esenciales que se desarrollan con la actividad matemática es la habilidad de formular, plantear, interpretar y resolver problemas, ya que permite a las personas emplear los procesos cognitivos para abordar y resolver situaciones interdisciplinarias en contextos reales, lo que resulta de máximo interés para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento lógico. ”</p> <p>Partiendo de esta base, y usando una metodología motivadora, proponemos que los alumnos resuelvan una Escape Room: un juego de aventura donde nuestros alumnos estarán encerrados en una habitación y deberán salir en el tiempo estipulado.</p> <p>Para ello, proponemos la resolución de distintos tipos de problemas que se relacionan con los contenidos trabajados durante el curso. Así, aprenderán que pueden utilizarse unas mismas técnicas para la resolución de problemas de diversa índole, también esperamos que la diversidad de problemas suponga una apertura de miras de cara a la realización y disfrute de la posterior actividad de escapismo siendo nuestros alumnos capaces de resolverlos en contextos diferentes.</p>						
2. CONCRECIÓN CURRICULAR						
Competencias clave						
*CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIE	CEC
X	X		X	X	X	
Criterios evaluación				Estándares		
<ul style="list-style-type: none">• Expresar verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema.• Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas.• Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcional es, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones.• Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.• Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras.				<ul style="list-style-type: none">• Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).• Valora la información de un enunciado y la relaciona con el número de soluciones del problema.• Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.• Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.• Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las		

	consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	
Contenidos (creación de textos escritos, producción oral, uso de multimedia, etc):		
<ul style="list-style-type: none">Planificación del proceso de resolución de problemas.Estrategias y procedimientos puestos en práctica.Reflexión sobre los resultados.Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.		
Objetivos		
<ol style="list-style-type: none">Mejorar sus habilidades de pensamiento reflexivo y crítico e incorporar al lenguaje y modos de argumentación la racionalidad y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto en los procesos matemáticos, científicos y tecnológicos como en los distintos ámbitos de la actividad humana.Reconocer y plantear situaciones susceptibles de ser formuladas en términos matemáticos, elaborar y utilizar diferentes estrategias para abordarlas y analizar los resultados utilizando los recursos más apropiados.Manifestar una actitud positiva ante la resolución de problemas y mostrar confianza en su propia capacidad para enfrentarse a ellos con éxito, adquiriendo un nivel de autoestima adecuado que le permita disfrutar de los aspectos creativos, manipulativos, estéticos, prácticos y utilitarios de las matemáticas.Integrar los conocimientos matemáticos en el conjunto de saberes que se van adquiriendo desde las distintas áreas de modo que puedan emplearse de forma creativa, analítica y crítica.		
3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Tareas y actividades	Metodología	Escenario/contexto
Resolución de problemas. Problemas de coloración. Principio del palomar.	Manipulativa. Resolución de problemas en pequeño grupo.	Clase. Escape Room.
Indicadores		Instrumentos /recursos
<ol style="list-style-type: none">Identifica los datos del problema.Identifica la pregunta del problema.Elabora conjeturas sobre el resultado del problema.Aplica diferentes estrategias: coloración, principio del palomar o dibuja para plantear y resolver problemas.Verbaliza el proceso seguido.Extrae conclusiones del resultado		Observación directa. Ejercicios realizados en clase. Scape room.

obtenido y las verbaliza.	
Valoración de lo aprendido	

***CCL (Competencia Comunicación Lingüística)**

CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

CD (Competencia digital)

CAA (Competencia aprender a aprender)

CSC (Competencias sociales y cívicas)

SIE (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

CEC (Conciencia y expresiones culturales)