



CENTRE
PLURILINGÜE
DOBLE
TITULACIÓ
BATXILLERAT i
BACCALAURÉAT



IES AUSIÀS MARCH DE MANISES
DEPARTAMENT DE MATEMÀTIQUES
PROGRAMACIÓ DE L'ASSIGNATURA
JOCS DE LòGICA

1.- PRESENTACIÓ:

Títol: Jocs de lògica
Curs: 2n ESO / 3r ESO
Matèria Optativa

2.- MARC NORMATIU:

- Llei Orgànica 3/2020 (LOMLOE)
- Decret 107/2022, de 5 d'agost (Currículum ESO Comunitat Valenciana)
- Modificació Decret 66/2024

ENFOCAMENT CLAU

- Aprenentatge competencial
- Situacions d'aprenentatge com eix metodològic
- Avaluació continua i formativa

3.- JUSTIFICACIÓ DE LA MATÈRIA:

- Desenvolupament del pensament lògic i matemàtic
- Millora del raonament, de les estratègies de resolució i presa de decisions
- Enfocament lúdic amb augment de la motivació
- Connexió amb la vida quotidiana i altres matèries com són la filosofia, la informàtica o la llengua

4.- OBJETIUS GENERALS:

L'alumnat serà capaç de:

- Desenvolupar el pensament lògic-deductiu
- Resoldre problemes mitjançant estratègies diverses
- Analitzar situacions i presa de decisions fonamentades
- Explicar raonaments de manera clara
- Gaudir de les matemàtiques des del joc

5.- COMPETÈNCIES CLAU:

- Competència matemàtica STEM
- Competència personal, social i de aprendre a aprendre
- Competència digital
- Competència en comunicació lingüística

6.- SABERS BÀSICS

Organització en blocs:

BLOC 1: Lògica i Raonament

- Proposicions i connectors
- Taules de veritat bàsiques
- Inferències lògiques

BLOC 2: Jocs Matemàtics

- Sudoku
- Kakuro
- Jocs d'estratègia

BLOC 3: Resolució de Problemes

- Estratègies heurístiques
- Assaig-error
- Diagrames i esquemes

BLOC 4: Estratègia i Pensament Computacional

- Jocs de tauler
- Algoritmes senzills
- Seqüències i patrons

BLOC 5: Reptes i Enigmes

- Endevinalles lògiques
- Problemes clàssics
- "Escape rooms" matemàtics

7.- SITUACIONS D'APRENTATGE

Activitats que mobilitzen competències, sabers i actituds

SITUACIÓ D'APRENTATGE 1

“Escape Room Matemàtic”

- Resolució d'enigmes per a “eixir”
- Treball en grup
- Aplicació de lògica i estratègia

SITUACIÓ D'APRENTATGE 2

“Dissenyem un joc”

- Crear un joc de lògica propi
- Redactar regles
- Presentar-lo a la classe

SITUACIÓ D'APRENTATGE 3

“Torneig d'estratègia”

- Jocs con escacs o similars
- Anàlisi de jugades
- Reflexió sobre decisions

SITUACIÓ D'APRENTATGE 4

“Detectius matemàtics”

- Resoldre misteris amb pistes lògiques
- Us de deduccions

8.- METODOLOGIA

La metodologia estarà basada en:

- Un aprenentatge actiu i participatiu
- La gamificació
- L'aprenentatge cooperatiu
- La resolució de problemes
- Us de TIC, és a dir, us d'APPS de lògica i jocs “online”

L'alumnat serà protagonista i el professorat exercirà de guia

9.- ATENCIÓ A LA DIVERSITAT

- Activitats multinivell
- Jocs amb diferents nivells de dificultat
- Treball cooperatiu, Rols
- Reforç i ampliació

10.- AVALUACIÓ

Seguint la normativa LOMLOE

CARACTERÍSTIQUES

- Contínua
- Formativa
- Competencial

INSTRUMENTS

- Observació directa
- Rúbriques
- Quadern de treball
- Productes finals: jocs, reptes....

CRITERIS D'AVAUACIÓ

- Resolució de problemes
- Aplicació d'estratègies
- Participació
- Explicació del raonament

11.- EXEMPLE DE RÚBRICA

Nivell	Descripció
Excel·lent	Resol problemes amb autonomia i explica estratègies
Notable	Aplica estratègies correctament
Aprovat	Resol amb ajuda
Insuficient	Dificultat per aplicar estratègies

12.- CONCLUSIÓ

- Matèria motivadora i útil
- Fomenta el pensament crític
- Millora la competència matemàtica
- Aprendre jugant = aprendre millor