

## FICHA DIDÁCTICA DE MULTIPLAY

---



Edad: 6+  
Nivel educativo: 2º y 3º de Ed.  
Primaria  
Nº de jugadores: 1 a 4 jugadores  
Tiempo: 20 Min.

### COMPETENCIAS CLAVE QUE SE TRABAJAN

Las competencias clave en el Sistema Educativo Español son enumeradas y descritas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria.

- **Competencia en Comunicación Lingüística:** El estudiante se expresa de forma oral y escucha con atención e interés al resto de compañeros de juego.
- **Competencia matemática:** El estudiante aprende a representar y comprender conceptos matemáticos (operaciones)
- **Competencia para Aprender a aprender:** Multiplay ayuda al estudiante a conocer lo que sabe y lo que desconoce. Con en método auto-correctivo, el estudiante descubre estrategias de evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo. El estudiante tiene curiosidad de aprender al presentar las tablas de manera progresiva, se siente protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje. Con el método

auto-correctivo el estudiante tiene la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** El estudiante adquiere habilidades tanto para trabajar individualmente como en equipo. Desarrolla la autoestima a partir del autoconocimiento de adquiere con el aprendizaje progresivo de las tablas de multiplicar.

## CONTENIDOS CURRICULARES QUE SE TRABAJAN

Los contenidos del área de Matemáticas para 2º de Educación Primaria que se establecen en el DECRETO 108/2014 y que se alcanzan en el juego son:

- Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.
- Construcción y memorización de las tablas de multiplicar.

Los contenidos del área de Matemáticas para 3º de Educación Primaria que se establecen en el DECRETO 108/2014 y que se alcanzan en el juego son:

- Construcción y memorización de las tablas de multiplicar para automatizar el cálculo.
- Cálculo mental de sumas, restas y multiplicaciones, construcción y memorización de las tablas de multiplicar.

c 2021 acugames

Contacta con nosotros:  
e-mail: [info@acugames.es](mailto:info@acugames.es)  
<http://www.acugames.es>