

**La LOMLOE i**  
**JUMP**Math

# Índice

1. La filosofia de JUMP Math i el sentit socioemocionals .....	3
2. La LOMLOE i els centres educatius .....	3
2.1. Les 8 competències clau .....	4
2.2. Les competències específiques .....	4
2.3. Els sabers .....	7
3. El treball per competències .....	8
3.1. On es treballen cadascun dels eixos a JUMP Math? .....	8
3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math? .....	8
3.2.1. Resolució de problemes .....	9
3.2.2. Raonament i prova .....	11
3.2.3. Connexions .....	13
3.2.4. Comunicació i representació .....	14
3.2.5. Destreses socioemocionals .....	15
4. L'avaluació.....	17
4.1. Què implica l'avaluació amb la LOMLOE? .....	17
4.2. Com avaluem a JUMP Math? .....	18
4.2.1. Avaluació formativa .....	19
4.2.2. Avaluació sumativa .....	22
5. Implanta JUMP Math.....	26

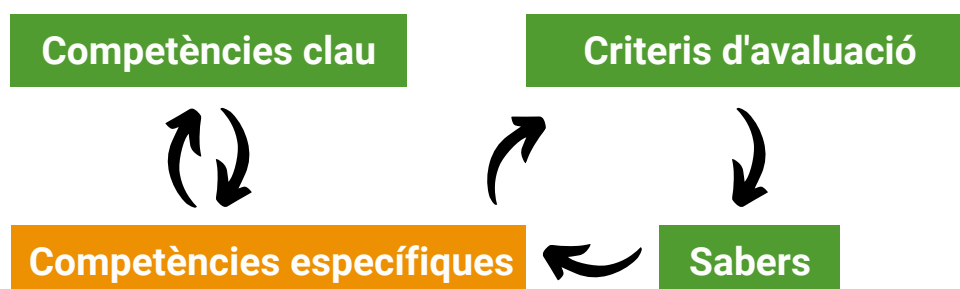
# 1. La filosofia de JUMP Math i el sentit socioemocionals

Què demana la LOMLOE?	Com s'està treballant a JUMP Math?
«Manejar las emociones correctamente mejora el rendimiento del alumnado en matemáticas, <b>combate actitudes negativas hacia ellas</b> , contribuye a erradicar ideas preconcebidas relacionadas con el género o el mito del talento innato y promueve el aprendizaje activo.»	JUMP Math busca trencar amb el mite del talent innat. Des dels seus inicis, s'ha basat en la premissa que, sota les condicions adequades, <b>tots els estudiants poden aprendre matemàtiques</b> .
«Para ello se propone <b>normalizar el error como parte del aprendizaje</b> , fomentar el diálogo y dar a conocer al alumnado las contribuciones.»	Es basa en la idea que tots podem aprendre matemàtiques i que <b>cometre errors no s'ha de veure com un fracàs</b> , sinó com una valuosa oportunitat per a un nou aprenentatge.

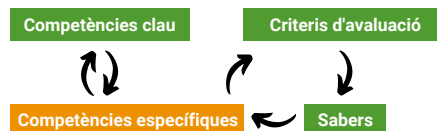
## 2. La LOMLOE i els centres educatius

La formació que promou la LOMLOE és integral i necessàriament ha de centrar-se en el desenvolupament de les competències.









La funció dels centres educatius és ajudar els estudiants a desenvolupar competències per a la vida, a través de:



## 2.1. Les 8 competències clau



Són acompliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit en el seu itinerari formatiu i afrontar els principals reptes i desafiaments globals i locals.

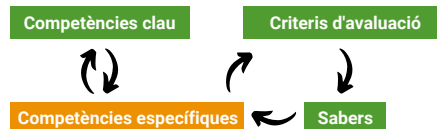
- |  |  |
|--|--|
|  Competència en comunicació lingüística                                   |  Competència personal, social i aprendre a aprendre |
|  Competència plurilingüe  |  Competència ciutadana                              |
|  Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria |  Competència emprenedora                            |
|  Competència digital   |  Competència en consciència i expressió culturals  |

## 2.2. Les competències específiques

Són acompliments que l'alumnat ha de poder desplegar en activitats o en situacions l'abordatge de les quals requereix dels sabers bàsics de cada àrea.

**Les competències específiques constitueixen un element de connexió** entre, d'una banda, les orientacions sobre el nivell d'acompliment de les **competències clau** i, de l'altra, els **sabers** bàsics de les àrees i els **criteris d'avaluació**.

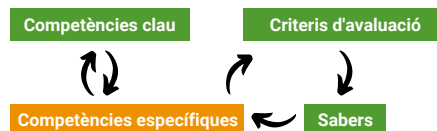
## 2.2. Les competències específiques



S'agrupen en eixos competencials.

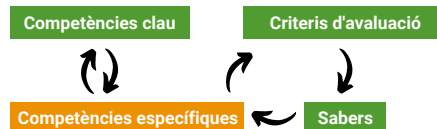
Eixos competencials	Competències específiques
Resolució de problemes	<p><b>C1:</b> Interpretar situacions de la vida quotidiana, proporcionant-ne una representació matemàtica mitjançant conceptes, eines i estratègies, per analitzar la informació més rellevant.</p>
	<p><b>C2:</b> Resoldre situacions problematitzades, aplicant diferents tècniques, estratègies i formes de raonament, per explorar diferents maneres de procedir, obtenir solucions i assegurar-ne la validesa des d'un punt de vista formal i en relació amb el context plantejat.</p>
Raonament i prova	<p><b>C3:</b> Explorar, formular i comprovar conjectures senzilles o plantejar problemes de tipus matemàtic en situacions basades en la vida quotidiana, de manera guiada, reconeixent el valor del raonament i l'argumentació, per contrastar-ne la validesa, adquirir i integrar coneixement nou.</p>
	<p><b>C4:</b> Utilitzar el pensament computacional, organitzar dades, descompondre en parts, reconèixer patrons, generalitzar i interpretar, modificar i crear algorismes de forma guiada, per modelitzar i automatitzar situacions de la vida quotidiana.</p>

## 2.2. Les competències específiques



Eixos competencials	Competències específiques
Connexions	<p><b>C5:</b> Reconèixer i utilitzar connexions entre les diferents idees matemàtiques, així com identificar les matemàtiques implicades en altres àrees o en la vida quotidiana, interrelacionant conceptes i procediments, per interpretar situacions i contextos diversos.</p>
Comunicació i representació	<p><b>C6:</b> Comunicar i representar, de forma individual i col·lectiva, conceptes, procediments i resultats matemàtics, utilitzant el llenguatge oral, escrit, gràfic, multimodal i la terminologia apropiats, per donar significat i permanència a les idees matemàtiques.</p>
Destreses socioemocionals	<p><b>C7:</b> Desenvolupar destreses personals que ajudin a identificar i gestionar emocions en enfrontar-se a reptes matemàtics, fomentant la confiança en les pròpies possibilitats, acceptant l'error com a part del procés d'aprenentatge i adaptant-se a les situacions d'incertesa, per millorar la perseverança i gaudir de l'aprenentatge de les matemàtiques.</p>
	<p><b>C8:</b> Desenvolupar destreses socials, reconeixent i respectant les emocions, les experiències dels altres i el valor de la diversitat i participant activament en equips de treball heterogenis amb rols assignats, per construir una identitat positiva com a estudiant de matemàtiques, fomentar el benestar personal i crear relacions saludables.</p>

## 2.3. Els sabers



Són coneixements, destreses i actituds que constitueixen els continguts propis d'una àrea i l'aprenentatge dels quals és necessari per a l'adquisició de les competències específiques.

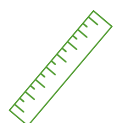
És el que comunament hem anomenat "continguts". En matemàtiques, s'agrupen en "sentits".



Sentit numèric



Sentit algebraic



Sentit de la mesura



Sentit estocàstic



Sentit espacial



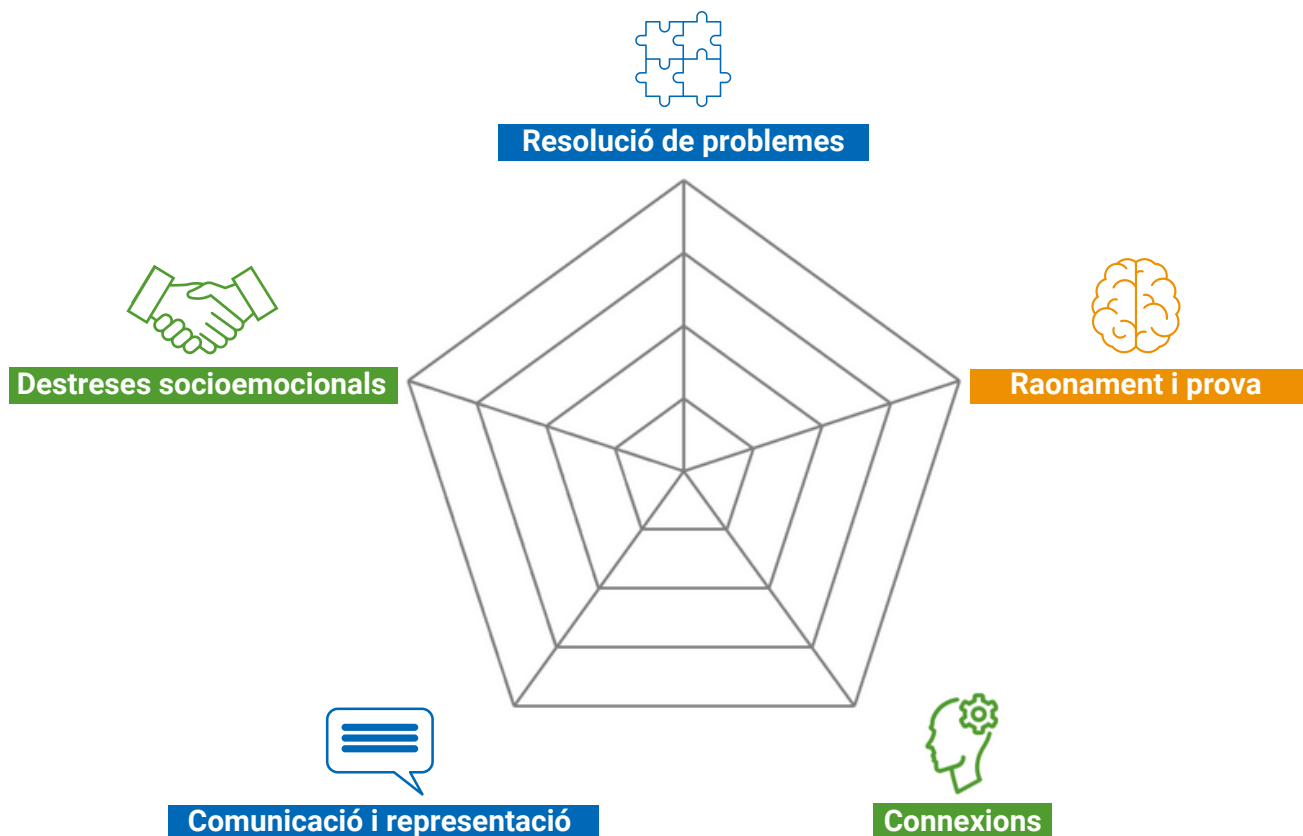
Sentit socioemocional

### 3. El treball per competències

#### 3.1. On es treballen cadascun dels eixos a JUMP Math?

Eixos competencials	On es treballen a JUMP Math?				
	Càlcul mental	Descobriment guiat	Pràctica Individual	Activitats	Proves
Resolució de problemes			✓	✓	✓
Raonament i prova	✓	✓	✓	✓	✓
Connexions		✓	✓	✓	✓
Comunicació i representació	✓	✓		✓	✓
Destreses socioemocionals		✓	✓	✓	✓

#### 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?





## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?



### Resolució de problemes

#### Competència específica 1.

Traduir problemes i interpretar situacions quotidianes fent-ne una representació matemàtica personal a través de conceptes, eines i estratègies per analitzar-ne els elements més rellevants.

#### Exemple JUMP Math:



Hi ha més, menys o igual

Activitat individual a l'escola o la llar.

#### Instruccions:

1. Selecciona les coses que comptaràs. Han de ser coses que conforme passin els dies hagin més o menys. En aquest cas ho farem amb fruites i verdures.
2. Fes una llista com la que veuràs després.
3. Revisa les fruites i verdures en una primera data i escriu quantes fruites o verdures hi ha i quines en aquest moment.
4. En passar 3 o 4 dies torna a revisar el fruiter i escriu novament quantes n'hi ha.
5. Identifica si n'hi ha més o menys de cada fruita.
6. Expressa-ho de forma matemàtica.

Fruita o verdura 1r dia	Fruita o verdura 3 dies després	Hi ha més, menys o igual?	Quantes més o quantes menys?	Expressió matemàtica
3 pomes	5 pomes	Hi ha més	2 més	$3 + 2 = 5$
1 pera	4 peres	Hi ha més	3 més	$1 + 3 = 4$
2 cebes	2 cebes	Hi ha igual	0	$2 + 0 = 2$
3 tomàquets	1 tomàquet	Hi ha menys	2 menys	$3 - 2 = 1$
5 patates	1 patata	Hi ha menys	4 menys	$5 - 4 = 1$

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?



### Resolució de problemes

#### Competència específica 2.

Resoldre problemes, aplicant diferents tècniques, estratègies i formes de raonament, per explorar i compartir diferents maneres de procedir, obtenir solucions i assegurar la seva validesa des d'un punt de vista formal i en relació amb el context plantejat.

#### Exemple JUMP Math:

6. Una botiga té en venda els objectes següents:



Sofà: 472 €



Butaca: 227 €



Taula: 189 €



Escriptori: 382 €



Làmpada: 112 €

Què podries comprar amb 800 €? Fes una estimació per saber-ho. Després, calcula els preus reals per comprovar la teva estimació.

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?



### Raonament i prova

#### Competència específica 3.

Explorar, formular i comprovar conjetures senzilles, reconeixent el valor del raonament espacial, raonament lògic, d'altres i l'argumentació per integrar i generar nou coneixement matemàtic.

#### Exemple JUMP Math:



Nosaltres utilitzem el sistema aràbic per representar els nombres.

4            35  
              506

Els egipcis utilitzaven un altre sistema amb símbols:

234   

848   

423   

a. Quina quantitat val cada símbol egipci?

(corda enrotllada) = \_\_\_\_

(arc) = \_\_\_\_

| (línia) = \_\_\_\_

b. Escribeu 798 a la manera egípcia.

c. Per què és més pràctic el nostre sistema? Posa un exemple.

d. Inventa el teu propi sistema de numeració. Explica què és cada símbol i el nombre que li has assignat.

e. Escribeu 798 segons el teu sistema de numeració.

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?



### Raonament i prova

#### Competència específica 4.

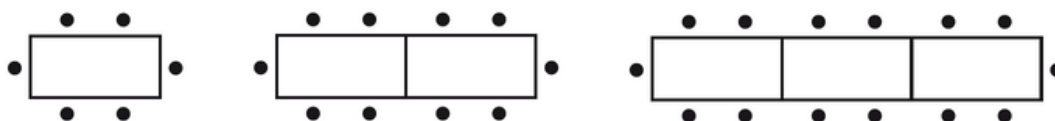
Utilitzar el pensament computacional descomponent en parts més petites, reconeixent patrons i dissenyant algorismes per solucionar problemes i situacions de la vida quotidiana.

#### Exemple JUMP Math:

#### Activitat de consolidació. La sala de festes

---

1. La Sara està organitzant una festa. Per fer-ho, distribueix les taules de tres maneres diferents.



a) Fes servir el dibuix per completar la taula següent:

Nombre de taules que s'han ajuntat	Nombre de persones
1	
2	
3	

b) Si la Sara col·loca 5 taules en fila, quantes persones hi podran seure?

c) La Sara vol muntar una taula per a 30 persones. Quantes taules haurà d'ajuntar?

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?



### Connexions

#### Competència específica 5.

Reconèixer i utilitzar connexions entre diferents idees matemàtiques, així com identificar les matemàtiques implicades en altres àrees o amb la vida quotidiana, interrelacionant conceptes i procediments per interpretar situacions i contextos diversos.

#### Exemple JUMP Math:



1. Ves al supermercat i demana un full de publicitat que tingui alguns articles a la venda i els seus preus.
2. Tria 4 productes.
3. Anota els preus per unitat i després calcula el cost de quantitats més grans utilitzant taules de raons.

Per exemple: Si el preu per unitat és de 2,75 € per article, quant costaran tres? I cinc?  
I dotze?

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?




### Comunicació i representació

#### Competència específica 6.

Comunicar i representar, de forma individual i col·lectiva, conceptes, procediments i resultats matemàtics utilitzant el llenguatge oral, escrit, gràfic, multimodal, en diferents formats i la terminologia matemàtica adequada, per donar significat i permanència a les idees matemàtiques.

#### Exemple JUMP Math:

En què s'assemblen i en què es diferencien aquestes sumes?



\_\_\_\_\_  $6 + \underline{\quad} = 10$

●	●	●	●	●
●	○	○	○	○

\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = 10

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?




### Destreses socioemocionals

#### Competència específica 7.

Desenvolupar destreses personals que ajudin a identificar i gestionar emocions, aprenent de l'error i afrontant les situacions d'incertesa com una oportunitat, per perseverar i gaudir del procés d'aprendre matemàtiques.

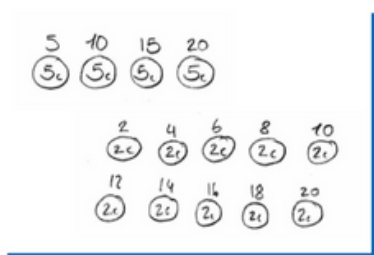
#### Exemple JUMP Math:

 L'Àlex ha estalviat 4 monedes de 5 cèntims cadascuna.

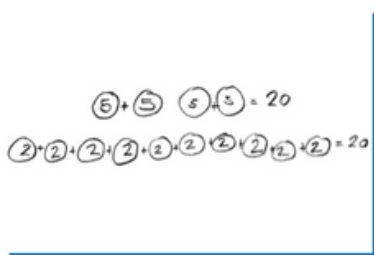
La Paula ha estalviat 10 monedes de 2 cèntims cadascuna.

Qui ha estalviat més diners?

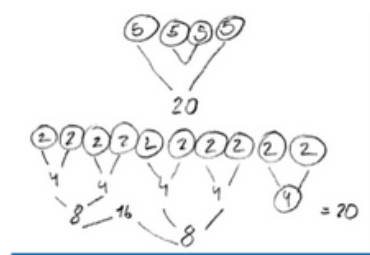
Dibuixa o fes operacions per demostrar-ho.



Marta, 2n de Primària



David, 2n de Primària



Laura, 2n de Primària

## 3.2. Com es treballen els eixos competencials a JUMP Math?



### Destreses socioemocionals

#### Competència específica 8.

Desenvolupar destreses socials, participant activament en els equips de treball i reconeixent la diversitat i el valor de les aportacions dels altres, per compartir i construir coneixement matemàtic de manera col·lectiva.

#### Exemple JUMP Math:



Jugarem a un joc de cartes en el qual cada equip (de 3 a 5 jugadors) té un conjunt de cartes amb operacions amb fraccions.

En cada tirada, cada equip descobreix una carta alhora. Una vegada estan les cartes descobertes, la missió entre tots els equips és acordar quina carta és la major. Sembla senzill, veritat? Però hi ha truc, cal simplificar fraccions o operar, ja que les cartes no venen "desxifrades".

Les regles del joc són les següents:

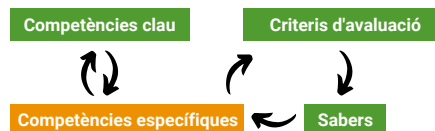
1. Es distribueixen totes les cartes de la baralla entre els equips.
2. Cada equip forma, després de remenar-les, un munt amb les seves cartes col·locant-les boca avall damunt de la taula.
3. En cada jugada, cada equip, llança en el centre la primera carta del seu munt.
4. L'equip que ha tret la fracció major s'emporta i acumula totes les cartes de la jugada.
5. Si dos equips han tret la fracció major, s'emporten les cartes repartint-les per igual.
6. Si tres o quatre equips han tret la fracció major, s'anul·la la jugada.
7. Guanya l'equip que ha acumulat més cartes.

Aquí està la baralla:

$\frac{3}{2}$	$\frac{6}{4}$	$1 + \frac{4}{8}$	$\frac{18}{12}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{4}{12}$	$\frac{6}{18}$	$\frac{1}{16} + \frac{1}{16}$
$\frac{6}{6}$	$\frac{12}{8} - \frac{1}{2}$	$\frac{1}{2} + \frac{3}{4} - \frac{1}{4}$	$\frac{8}{8}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{1}{2}$



## 4. L'avaluació



### 4.1. Què implica l'avaluació amb la LOMLOE?

Què demana la LOMLOE?	Com s'està treballant a JUMP Math?
L'avaluació	
<p>«La evaluación del alumnado será <b>global, continua y formativa</b>, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.»</p>	<p>Per això, a JUMP Math, no avaluem únicament a partir d'una nota obtinguda en una activitat o prova (avaluació sumativa), sinó que volem millorar el rendiment dels estudiants mitjançant una <b>retroalimentació immediata al llarg de tot el procés d'ensenyament - aprenentatge</b> (avaluació formativa).</p> <p>Les proves i les activitats inclouen una rúbrica competencial per facilitar-ne l'avaluació.</p> <p>El professorat pot completar l'avaluació amb la seva observació intencionada.</p>
<p>«En el contexto de este proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán <b>medidas de refuerzo educativo</b>. Estas medidas deberán adoptarse <b>tan pronto como se detecten las dificultades</b> y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.»</p>	<p>Des de JUMP Math, es fa tot el possible perquè tota la classe aprengui unida. Les lliçons estan dissenyades per tenir un alt nivell d'interacció docent-estudiant i estudiant-estudiant. Si alguns estudiants no aconseguen captar un aspecte important de la lliçó, s'identifica ràpidament i <b>la intervenció primerenca assegura que els estudiants estiguin preparats per seguir endavant</b> amb tota la classe.</p>

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

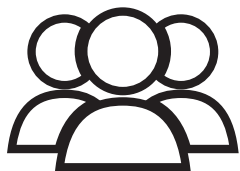
### Avaluació formativa

L'avaluació formativa és un procés continu i sistemàtic on es recull i s'analitza informació per conèixer i valorar el procés d'aprenentatge i els nivells d'avenç en el desenvolupament de les competències dels estudiants.



### Avaluació sumativa

L'avaluació sumativa determina el grau d'assoliment competencial que un estudiant ha obtingut en relació amb els objectius fixats prèviament.



Activitats



Proves

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació formativa



#### 1 Càlcul mental

Treball individual que afavoreix la consolidació i l'avaluació de l'aprenentatge.

#### Què avaluar durant el càlcul mental?

Seleccionar i revisar els exercicis clau, monitoritzar la feina dels alumnes permetent que treballin col·laborativament.

**Instrument d'avaluació:** observació.



Multipliquem:

a.  $7 \times 10$

b.  $8 \times 10$

c.  $4 \times 10$

d.  $9 \times 10$

e.  $12 \times 10$

f.  $68 \times 10$

g.  $17 \times 10$

h.  $37 \times 10$

i.  $81 \times 10$

j.  $32 \times 10$

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació formativa

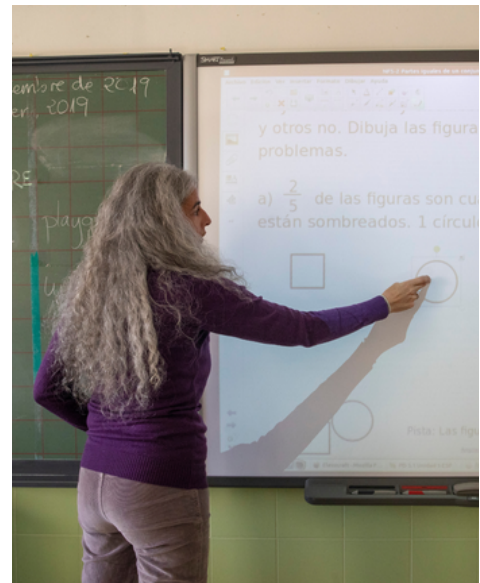
#### 2 Descoberta guiada

Dinàmiques de treball col·lectives mitjançant passos didàctics perfectament seqüenciats i assumibles per tots els estudiants permetent una comprensió profunda de les matemàtiques.

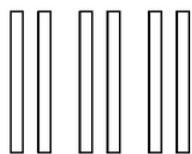
#### Què avaluar durant el descobriment guiat?

A cada pas didàctic es pot preguntar, contrastar informació, demanar exemples per afavorir el raonament i monitoritzar procediments i resultats.

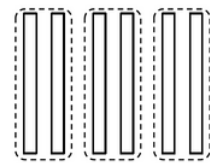
**Instrument d'avaluació:** observació.



### 3.1 Multiplicar desenes, centenes i unitats de miler



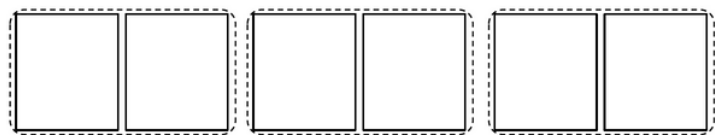
$$3 \times 2 = 6$$



$$3 \times 20 = 60$$

Quin producte representa cada imatge?

Com representem  $3 \times 200$  amb un dibuix?



$$3 \times 200 = 600$$

Observeu algun patró?

$$3 \times 2 = 6$$

$$3 \times 20 = 60$$

$$3 \times 200 = 600$$

1

Representar productes

2

3

4

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació formativa



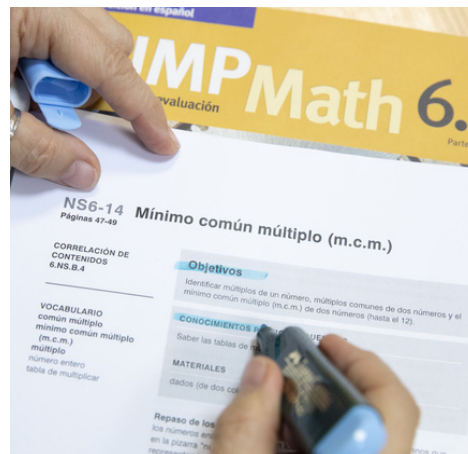
### 3 Pràctica individual

Treball individual que afavoreix la consolidació i l'avaluació de l'aprenentatge.

#### Què avaluar durant la pràctica individual?

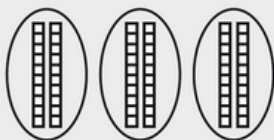
Seleccionar i revisar els exercicis clau, monitoritzar el treball dels estudiants permetent que treballin col·laborativament.

**Instrument d'avaluació:** observació.



### 3.1 Multiplicar desenes, centenes i unitats de miler

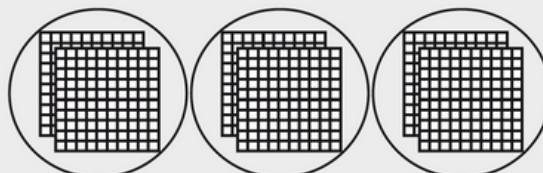
Per multiplicar  $3 \times 20$ , la Cristina fa 3 grups de 2 desenes (20 = 2 desenes).



$$3 \times 20 = 3 \times 2 \text{ desenes} = 6 \text{ desenes} = 60$$

La Cristina observa un patró:  $3 \times 2 = 6$

Per multiplicar  $3 \times 200$ , la Cristina fa 3 grups de 2 centenes (200 = 2 centenes).



$$3 \times 200 = 3 \times 2 \text{ centenes} = 6 \text{ centenes} = 600$$

$3 \times 20 = 60$      $3 \times 200 = 600$

1. Completa les sèries següents.

- |                                     |                                     |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) $2 \times 2 = \underline{\quad}$ | b) $5 \times 1 = \underline{\quad}$ | c) $2 \times 4 = \underline{\quad}$ | d) $3 \times 3 = \underline{\quad}$ |
| $2 \times 20 = \underline{\quad}$   | $5 \times 10 = \underline{\quad}$   | $2 \times 40 = \underline{\quad}$   | $3 \times 30 = \underline{\quad}$   |
| $2 \times 200 = \underline{\quad}$  | $5 \times 100 = \underline{\quad}$  | $2 \times 400 = \underline{\quad}$  | $3 \times 300 = \underline{\quad}$  |

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació sumativa



#### Activitats

Treball individual o col·lectiu que promou el desenvolupament competencial dels estudiants mitjançant el plantejament d'una situació contextualitzada o un joc d'enginy.

#### Què avaluar durant les activitats?

Es valora de manera objectiva l'aprenentatge competencial i el nivell d'acompliment adquirit pels estudiants al voltant d'una activitat.

**Instrument d'avaluació:** rúbriques.



A l'escola d'en Lluís estan organitzant una competició esportiva per al dia de final de curs. A cada partit, l'equip guanyador s'emportarà 3 punts, si hi ha empat cada equip s'emportarà 1 punt, i quan un equip perdi no s'emportarà cap punt.

A la jornada hi participaran quatre equips: equip blau, equip taronja, equip rosa i equip verd.



Per estar segurs que tot sortirà de primera a la jornada de final de curs, volem fer un simulacre de com poden desenvolupar-se els partits.

1. Feu una llista de tots els partits possibles.
2. Llanceu un dau dues vegades per cada partit i anoteu les puntuacions del dau com a resultat d'aquest partit.

Exemple:

Equip blau - Equip taronja



Pista: Hi ha un total de 6 partits possibles

3. Dibuixeu una taula amb tots els equips indicant el nombre de victòries, els empats, les derrotes i els punts totals.  
Recorda: victòria 3 punts, empat 1 punt i derrota 0 punts.

**Quin equip ha guanyat la jornada de la sort?**

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació sumativa



#### Activitats

#### Rúbrica

##### Eix

Resolució de problemes

##### Competència específica

Traduir problemes i interpretar situacions quotidianes fent-ne una representació matemàtica personal a través de conceptes, eines i estratègies per analitzar-ne els elements més rellevants.

##### Criteri d'avaluació

Interpretar la informació d'un problema i d'una situació de la vida quotidiana responent a les preguntes plantejades o fent noves preguntes.

Rúbrica Nivell	
1	Resol l'exercici però no <u>expressa</u> el procés seguit en la resolució de la situació problematitzada.
2	Resol l'exercici i expressa amb dificultat el procés seguit en la resolució de la situació problematitzada.
3	Resol l'exercici i expressa amb claredat el procés seguit en la resolució de la situació problematitzada.
4	Resol l'exercici i expressa amb tot detall el procés seguit per resoldre la situació problematitzada.

Amb la LOMLOE, les competències específiques tenen associats uns **criteris d'avaluació** que indiquen els nivells d'acompliment esperats als estudiants en les situacions concretes d'ensenyament-aprenentatge que es produeixen a les diferents etapes educatives.

## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació sumativa



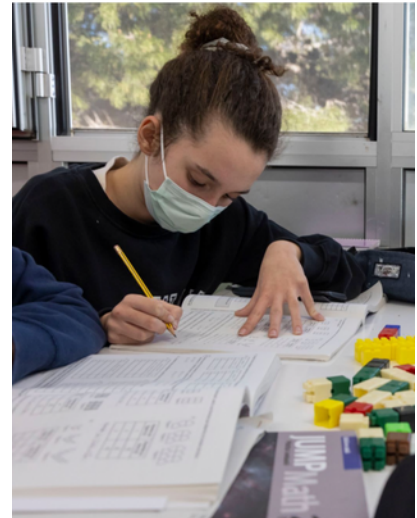
#### Proves

Treball individual que promou el desenvolupament competencial dels estudiants mitjançant situacions enunciades en forma de sabers bàsics.

#### Què avaluar durant les proves?

Es valora de manera objectiva l'aprenentatge competencial i el nivell d'acompliment adquirit pels estudiants al voltant d'una prova.

**Instrument d'avaluació:** rúbrica.



## Lliçons 5 a 8

---

1. Suma els cercles.



\_\_\_\_\_ negres + \_\_\_\_\_ blancs = \_\_\_\_\_ en total

\_\_\_\_\_ blancs + \_\_\_\_\_ negres = \_\_\_\_\_ en total



## 4.2. Com avaluem a JUMP Math?

### Avaluació sumativa



#### Proves

#### Rúbrica

##### Eix

Resolució de problemes

---

##### Competència específica

Resoldre problemes, aplicant diferents tècniques, estratègies i formes de raonament, per explorar i compartir diferents maneres de procedir, obtenir solucions i assegurar la seva validesa des d'un punt de vista formal i en relació amb el context plantejat.

---

##### Criteri d'avaluació

Emprar estratègies i formes pròpies de raonar per resoldre un problema i explicar el procés..

---

Rúbrica Nivell	
1	Resol els exercicis, però no expressa el procés seguit en la resolució de les situacions problematitzades.
2	Resol els exercicis i expressa amb dificultat el procés seguit per resoldre les situacions problematitzades.
3	Resol els exercicis i expressa amb claredat el procés seguit a la resolució de les situacions problematitzades.
4	Resol els exercicis i expressa amb tot detall el procés seguit a la resolució de les situacions problematitzades.

# Implanta JUMP Math

i adapta les teves classes de matemàtiques a la nova llei.

[Contacta'ns](#)

Troba'ns

