# Pruebas de conocimiento con Plickers

**Objeto**.

El objeto de realizar tareas utilizando esta aplicación, no es otro que el de ayudar al conocimiento de las matemáticas pero desde otro punto de vista. El juego y la sana competitividad ayuda a que por un lado las clases sean más amenas y por otro alcanzar los objetivos marcados.

**Introducción**.

La utilización de la aplicación, no sirve para controlar quiénes son los que entienden perfectamente lo que estamos haciendo, haciéndonos saber si los objetivos que no estado marcando están conseguidos o no.

**Idea general del trabajo**.

En casa preparo varias plantillas en las cuales se encuentran cosas básicas y cosas más complicadas. A los estudiantes le estoy una plantilla de respuestas. El objetivo no es otro que averiguar la respuesta correcta al problema planteado. Cuando observo que hay un porcentaje superior a un 10% que no aceptado correctamente, explico la resolución en la pizarra.

**Competencias básicas**.

Competencia matemática. Resolución de problemas y algoritmos matemáticos.

Competencia aprender a aprender. Los alumnos/as deberán realizar un proceso de estudio de situaciones planteadas.

Competencia digital. Trabajaremos con el uso de unas plantillas de soluciones, las cuales darán la información a mi tablet

Competencia autonomía. Los alumnos tendrán Que resolver de forma individual las

**Evaluación**.

No va haber una evaluación directa como tal, sino que va a ser una herramienta que me sirve a mí para controlar si están alcanzando los niveles esperados

**Alumno destinatario del trabajo.**

La experiencia será realizada en todos los grupos que están a mi cargo, los cuales son primero, segundo, tercero y cuarto de la eso.

**Resultado de la experiencia**

El resultado es muy favorable. Por un lado elimina el uso de la tecnología móvil que está prohibido en el instituto y lo compensa con la realización de las mismas tareas. Los alumnos se siente muy estimulados puesto que entre ellos, a que no debiese, se ayudan para realizar los ejercicios

