

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
Educación Primaria**

Curso 2025-2026



**Matemáticas
Programación Didáctica
3º Ed. Primaria**

Índice

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	4
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	41
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	49
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA.....	50
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	52
7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	53
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	54

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las Unidades de Programación, en esencia se centran en concretar el currículo en un período temporal específico y en definir las situaciones de aprendizaje que llevamos a cabo con nuestro alumnado.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>Título:</i> Números de cuatro cifras. 10 al 30 de sept.	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>Título:</i> Sumas y restas <i>Del 01 al 22 de oct.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 <i>Título:</i> Rectas y ángulos <i>Del 23 de oct al 14 de nov.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 <i>Título:</i> La multiplicación <i>Del 17 de nov al 05 de dic..</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACION 5 <i>Título:</i> Práctica de la multiplicación <i>Del 9 al 19 de dic.</i>	
PROYECTO	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓ 6 <i>Título:</i> La división. <i>Del 8 al 22 de enero</i>	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7 <i>Título:</i> Práctica de la división <i>Del 09 al 26 de feb.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 8 <i>Título:</i> Las figuras planas <i>Del 27 de feb al 13 de marzo.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 9 <i>Título:</i> Medidas de longitud <i>Del 03 al 17 de marzo</i>	
PROYECTO COEDUCACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 10 <i>Título:</i> La capacidad y la masa. <i>Del 6 al 20 de abril</i>	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 11 <i>Título:</i> El tiempo y el dinero <i>Del 07 al 20 de mayo</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 12 <i>Título:</i> Los cuerpos geométricos. <i>Del 21 de mayo al 06 de junio</i>	
PROYECTO MEDIAMBIENTAL	

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Cada unidad de programación podrá contener una o varias situaciones de aprendizaje.

Secuenciación y distribución temporal de los diferentes elementos del currículo de las situaciones de aprendizaje distribuida por trimestres.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 1: UNA FOTO DE FAMILIA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 1. Conteo 1.a. Lectura, representación, composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9.999. 2. Cantidad 2.c. Lectura, escritura y utilización de los números ordinales en contextos cotidianos. 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales. 3.b. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. 4. Relaciones 4.b. Comparación y ordenación de números naturales de hasta 4 cifras en situaciones reales.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Números de tres cifras. • Números de cuatro cifras. • Números ordinales. • Estrategias de cálculo mental con números naturales.

<p>5. Educación financiera 5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>	
<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO 1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes. 2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana. 3. Relaciones y funciones 3.a. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. 3.b. La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos. 3.c. Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos < y >.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de situaciones problemáticas en la vida cotidiana, distinguiéndolas y resolviéndolas de manera efectiva.
<p>Bloque E. SENTIDO ESTOCÁSTICO 1. Organización y análisis de datos 1.a. Gráficos estadísticos en la vida cotidiana: interpretación de gráficos de barras de dos características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de gráficos de barras de dos características.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO 1. Creencias, actitudes y emociones 1.a. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.b. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación emocional. • Flexibilidad cognitiva. • Trabajo en equipo.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 2: ¡TODOS A RECICLAR!		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional .	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 2. Cantidad 2.b. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales. 3.b. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. 3.d. Realización de sumas y restas para resolver problemas, identificando los términos de cada una y sus relaciones. 4. Relaciones 4.a. Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. 4.b. Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. 4.c. Relaciones entre la suma y la resta, y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos. 5. Educación financiera 5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Sumas • Restas • Aproximaciones • Estimaciones de sumas • Estimaciones de restas • Problemas de dos operaciones • Estrategias de cálculo mental con números naturales.

<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>3. Relaciones y funciones 3.a. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. 3.b. La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos. 3.c. Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos < y >.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar las partes de un problema.
<p>Bloque E. SENTIDO ESTOCÁSTICO</p> <p>1. Organización y análisis de datos 1.a. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana: representación de gráficos de barras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representar datos en gráficos de barras.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>1. Creencias, actitudes y emociones 1.a. Gestión emocional: Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.d. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación emocional. • Flexibilidad cognitiva. • Trabajo en equipo.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 3: ¿VAMOS DE EXCURSIÓN?		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional .	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de cálculo mental: Sumar decenas, sin llevar y llevando, a números de 3 cifras.
<p><i>Bloque C. SENTIDO ESPACIAL</i> 1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones 1.a. Figuras geométricas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación. 1.c. Vocabulario: descripción verbal de los elementos y propiedades de figuras geométricas. 2. Localización y sistemas de representación 2.a. Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones utilizando vocabulario geométrico adecuado. 2.b. Descripción verbal e interpretación de movimientos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de rectas • Segmentos • Ángulos • Tipos de ángulos • Medida de ángulos • Simetría y traslación

<p>3. Movimientos y transformaciones 3.a. Identificación y generación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetría.</p>	
<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO 2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstrucción de problemas a partir de unas frases dadas.
<p>Bloque E. SENTIDO ESTOCÁSTICO 1. Organización y análisis de datos 1.a. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana: interpretación de gráficos lineales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos estadísticos de la vida cotidiana: interpretación de gráficos lineales.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO 1. Creencias, actitudes y emociones 1.b. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en la resolución de problemas. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.a. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en la resolución de problemas. • Sensibilidad y respeto ante las diferencias en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 4: UNA TARDE EN CASA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional .	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.1. Identificar las emociones propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando la autoconfianza. 7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales. 3.b. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación) son útiles para resolver situaciones contextualizadas 3.c. Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas. 3.d. Resolución de problemas reales en los que intervengan multiplicaciones. 4. Relaciones 4.c. Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos. 5. Educación financiera</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Suma y multiplicación • Las tablas del 2 y del 5 • Las tablas del 3, del 4 y del 6 • Las tablas del 7, del 8 y del 9 • Doble y triple • Multiplicaciones sin llevar • Estrategias de cálculo mental: Restar decenas a un número sin llevar.

<p>5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>	<p>Restar decenas a un número llevando.</p>
<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO 1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes. 2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los datos necesarios para resolver un problema a partir de una lectura comprensiva de su enunciado.
<p>Bloque E. SENTIDO ESTOCÁSTICO 1. Organización y análisis de datos 1.a. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos estadísticos de la vida cotidiana: representación de gráficos lineales.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO 1. Creencias, actitudes y emociones 1.a. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.d. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional, iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas. • Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 5: UNA FIESTA DE CUMPLEAÑOS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional .	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.1. Identificar las emociones propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando la autoconfianza.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.2. Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i></p> <p>2. Cantidad 2.b. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.</p> <p>3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales. 3.b. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. 3.d. Suma, resta y multiplicación de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido en situaciones contextualizadas.</p> <p>5. Educación financiera 5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Multiplicaciones llevando • Estimaciones de productos • Problemas de varias operaciones • La calculadora • Estrategias de cálculo mental: Sumar 11 a un número de 2 cifras. Restar 11 a un número de 2 cifras.

<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>3. Relaciones y funciones 3.a. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. 3.b. La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas a partir de datos expresados en tablas.
<p>Bloque E. SENTIDO ESTOCÁSTICO</p> <p>1. Organización y análisis de datos 1.a. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos estadísticos de la vida cotidiana: interpretación de pictogramas.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>1. Creencias, actitudes y emociones 1.b. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.c. Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones al resolver problemas. • Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 6: UN GRAN EQUIPO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada . 3.2. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional . 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i></p> <p>2. Cantidad 2.d. Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.</p> <p>3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales. 3.b. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. 3.c. Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas. 3.d. Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido en situaciones contextualizadas.</p> <p>5. Educación financiera 5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Repartos y división • Cálculo de divisiones • División exacta y división entera • Prueba de la división • Mitad, tercio y cuarto • Estrategias de cálculo mental: Sumar 9 a un número de 2 cifras. Restar 9 a un número de 2 cifras. • Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro.

<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>3. Relaciones y funciones 3.c. Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos < y >.</p> <p>4. Pensamiento computacional 4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfrentate al desafío. • Resolución de problemas completando primero su enunciado. • Descripción de la posición relativa de objetos: manejo de coordenadas de casillas en un plano. • Situación de objetos en un plano a partir de sus coordenadas en situaciones cotidianas.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>1. Creencias, actitudes y emociones 1.a. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.a. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional: iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas. • Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales en el aula, identificando y rechazando actitudes discriminatorias.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 7: UN CURSO DE COCINA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional . 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p> <p>8.2. Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i></p> <p>3. Sentido de las operaciones</p> <p>3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales.</p> <p>3.b. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.</p> <p>3.c. Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Divisiones con divisor de una cifra • Divisiones con ceros en el cociente • Problemas de dos o más operaciones • Cálculo de divisiones y utilización de las relaciones

<p>3.d. Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido en situaciones contextualizadas.</p> <p>4. Relaciones</p> <p>4.c. Relaciones entre la suma y la resta, y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos.</p> <p>5. Educación financiera</p> <p>5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>	<p>entre sus términos y con la multiplicación para resolver situaciones contextualizadas</p>
<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones</p> <p>1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático</p> <p>2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <p>4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfrentate al desafío • Identificación de las preguntas que se pueden resolver a partir de un enunciado. • Programación: trabajo con instrucciones de movimiento en un plano.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad</p> <p>2.a. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.</p> <p>2.b. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>2.c. Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.</p> <p>2.d. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales en el aula, identificando y rechazando actitudes discriminatorias. • Participación de forma activa en el trabajo en equipo, respetando las ideas de todos y rechazando actitudes discriminatorias. • Cuidado en la presentación de producciones escritas. • Valoración de la importancia de usar adecuadamente el lenguaje matemático a la hora de comunicar ideas.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 8: VISITAMOS UN MUSEO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional. 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Estrategias de cálculo mental: Multiplicar por 10, 100 y 1.000. Dividir entre 10, 100 y 1.000.
<p><i>Bloque B. SENTIDO DE LA MEDIDA</i> 1. Magnitud 1.b. Unidades convencionales (cm) en situaciones de la vida cotidiana. 2. Medición 2.a. Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales. 2.b. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).</p>		<ul style="list-style-type: none"> Medición de perímetros y de áreas.
<p><i>Bloque C. SENTIDO ESPACIAL</i> 1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones 1.a. Figuras geométricas de dos o tres dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Polígonos: elementos y clasificación. Clasificación de triángulos según sus lados. Clasificación de cuadriláteros.

<p>1.b. Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas de dos dimensiones por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo (regla y escuadra) y aplicaciones informáticas.</p> <p>1.c. Vocabulario: descripción verbal de los elementos y las propiedades de formas geométricas sencillas.</p> <p>4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica</p> <p>4.c. Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perímetro de un polígono. • Área de una figura con cuadrado unidad. • Circunferencia y círculo.
<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>2. Modelo matemático</p> <p>2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <p>4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfrentate al desafío • Reconocimiento de preguntas que se pueden resolver a partir de un enunciado dado. • Programación: trabajo con instrucciones complejas de movimiento de elementos en el plano.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>1. Creencias, actitudes y emociones</p> <p>1.a. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad</p> <p>2.a. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional: iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas. • Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales en el aula, identificando y rechazando actitudes discriminatorias.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 9: ¿MONTAMOS EN BICI?		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional . 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.

<p>5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p>	<p>5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.</p>	<p>STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.</p>
<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.1. Identificar las emociones propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando la autoconfianza.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.2. Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones</p>		<ul style="list-style-type: none"> Estrategias de cálculo mental: Multiplicar por decenas y centenas.

<p>3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales.</p>	<p>Multiplicar decenas por decenas.</p>
<p>Bloque B. SENTIDO DE LA MEDIDA</p> <p>1. Magnitud</p> <p>1.a. Atributos mensurables de los objetos en la vida diaria: longitud.</p> <p>1.b. Unidades convencionales y no convencionales en situaciones cotidianas.</p> <p>2. Medición</p> <p>2.a. Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.</p> <p>2.b. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica).</p> <p>3. Estimación y relaciones</p> <p>3.a. Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud (km, m, cm, mm): aplicación de equivalencias entre unidades en problemas de la vida cotidiana que impliquen convertir en unidades más pequeñas.</p> <p>3.b. Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El centímetro y el metro. • El milímetro. • El kilómetro. • Problemas con unidades de longitud.
<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones</p> <p>1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático</p> <p>2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <p>4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfrentate al desafío. • Determinación de qué hay que calcular en la resolución de un problema. • Programación: interpretación de instrucciones para distintos elementos y elaboración de un grupo de órdenes con un objetivo.

Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO

1. Creencias, actitudes y emociones

1.b. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad

2.a. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

- Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisión al resolver problemas.
- Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales en el aula, identificando y rechazando actitudes discriminatorias.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 10: UNA ACAMPADA MUY DIVERTIDA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento , para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional . 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana , interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>
<p>7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>7.1. Identificar las emociones propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando la autoconfianza. 7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de cálculo mental: Calcular el doble de un número de 2 cifras sin llevar. Hallar el doble de un número de 2 cifras acabado en 5.
<p><i>Bloque B. SENTIDO DE LA MEDIDA</i> 1. Magnitud 1.a. Atributos mensurables de los objetos: capacidad y masa. 1.b. Unidades convencionales (kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana. 1.c. Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo. 2. Medición 2.a. Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales. 3. Estimación y relaciones 3.a. Estrategias de comparación y ordenación de medidas y aplicación de sus relaciones a la resolución de problemas. 3.b. Estimación de medidas de masa por comparación.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • El kilo, el medio kilo y el cuarto kilo. • El gramo. • Problemas con unidades de masa. • El litro, el medio litro y el cuarto de litro. • El mililitro. • Problemas con unidades de capacidad.

<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Pensamiento computacional 4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfrentate al desafío. • Determinación de qué se calcula con una operación dada. • Programación: profundización en la interpretación y elaboración de instrucciones para distintos elementos en un plano.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>1. Creencias, actitudes y emociones 1.a. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas. 1.b. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. • Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.

3 ^{er} TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 11: ¡TE INVITAMOS A LA FIESTA!		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.</p>	<p>1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.</p> <p>1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p>3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.</p>	<p>3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.</p>	<p>CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.</p>
<p>4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.</p>
<p>5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p>	<p>5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.</p>	<p>STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.</p>
<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,</p>	<p>6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.</p>

<p>gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.</p>	
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales. 5. Educación financiera 5.a. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de cálculo mental: Hallar la mitad de decenas y centenas. • Cálculo y estimación de cantidades y cambios
<p><i>Bloque B. SENTIDO DE LA MEDIDA</i> 1. Magnitud 1.c. Reconocimiento del tiempo y el dinero como magnitudes mensurables. 2. Medición 2.b. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (reloj analógico y digital). Utilización de las unidades de tiempo en situaciones de la vida cotidiana, leyendo y representando horas en distintos tipos de relojes. Determinación de la duración de periodos de tiempo. 3. Estimación y relaciones 3.a. Aplicación de las equivalencias entre unidades de tiempo y entre las monedas y billetes en situaciones contextualizadas. 3.b. Cálculo y estimación de cantidades y cambios con monedas y billetes en problemas de la vida diaria.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • El reloj de agujas. • El reloj digital. • Equivalencias entre horas y minutos. • Monedas y billetes. • Problemas con unidades de tiempo y dinero.

<p>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</p> <p>1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>2. Modelo matemático 2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Pensamiento computacional 4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfréntate al desafío. • Elección de la solución correcta de un problema entre varias soluciones dadas. • Programación: trabajo con repeticiones de distintos eventos (bucles).
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad 2.a. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 12: UNA FUNCIÓN DE TÍTERES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana , proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar , de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana , comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas. 1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada .	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional . 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos , utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.	CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos , fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a	7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.

<p>las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.</p>		
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
Saberes básicos		
<p><i>Bloque A. SENTIDO NUMÉRICO</i> 3. Sentido de las operaciones 3.a. Estrategias de cálculo mental con números naturales.</p>		<ul style="list-style-type: none"> •
<p><i>Bloque C. SENTIDO ESPACIAL</i> 1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones 1.a. Identificación, clasificación y representación de figuras geométricas de tres dimensiones: prismas, pirámides y cuerpos redondos, atendiendo a sus elementos y las relaciones entre ellos. 1.b. Técnicas de construcción de figuras geométricas de tres dimensiones mediante moldeado con plastilina y a partir de su desarrollo plano. 1.c. Vocabulario: Descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas de tres dimensiones. 4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica 4.b. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos. 4.c. Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Poliedros: prismas y pirámides. • Clasificación de prismas y pirámides. • Cuerpos redondos.
<p><i>Bloque D. SENTIDO ALGEBRAICO</i> 1. Patrones 1.a. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes. 2. Modelo matemático</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Enfrentate al desafío. • Estudio de un problema para analizar si tiene solución única.

<p>2.a. Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>4. Pensamiento computacional</p> <p>4.a. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programación: profundización en el trabajo con bucles, repitiendo eventos.
<p>Bloque F. SENTIDO SOCIOAFECTIVO</p> <p>1. Creencias, actitudes y emociones</p> <p>1.a. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad</p> <p>2.b. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional, identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas, tolerando la frustración ocasional. • Participación activa en el trabajo en equipo, escuchando activamente y respetando el trabajo de otros.

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

La evaluación del alumnado será **global, continua y formativa**, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

El profesorado diseñará y usará instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Instrumentos y procedimientos de evaluación

Las diferentes situaciones de aprendizaje, deberán incluir los procedimientos, instrumentos de evaluación necesarias para evaluar de forma objetiva al alumnado.

Criterio de evaluación	Procedimiento	Instrumento
<p>1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.</p> <p>1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática de la utilización que hace de los dispositivos y de los recursos digitales. • Encuestación a través de cuestionarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escalas de valoración. • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas.
<p>2.1. Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.</p> <p>2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.</p> <p>2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de documentos • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.

<p>3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.</p> <p>3.2. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de documentos • Observación sistemática del interés mostrado, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Diana de actitudes personales • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.
<p>4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración del cuaderno y/o trabajos propuestos. • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación
<p>5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.</p> <p>5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Diana de actitudes personales • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.
<p>6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.</p> <p>6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Observación sistemática de la actitud mostrada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Diana de actitudes personales

obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos		
<p>7.1. Identificar las emociones propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando la autoconfianza.</p> <p>7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática de la actitud mostrada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diana de actitudes personales
<p>8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.</p> <p>8.2. Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática de la actitud mostrada. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Diana de actitudes personales • Escala de coevaluación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el área de Matemáticas contamos con 17 criterios de calificación para el segundo ciclo, cada criterio de evaluación tendrá el mismo peso específico en la calificación del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACION
1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.
1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.
2.1. Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.
2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.
2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.
3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.
3.2. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.

4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.
4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.
5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.
5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.
6.1. Reconocer el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.
6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando un lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos.
7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando así la autoconfianza.
7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8.1. Colaborar activa y respetuosamente en el trabajo en equipo comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.
8.2. Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias cooperativas sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

Se establece una ponderación idéntica para todos los criterios de evaluación. En esta tabla se hace una ponderación en la que todos los criterios tienen el mismo peso. En la evaluación final se emitirán calificaciones de acuerdo con el artículo 26 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo:

- Para calificaciones negativas: Insuficiente (IN).
- Para las calificaciones positivas: Suficiente (SU); Bien (BI); Notable (NT); Sobresaliente (SB).

Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado de acuerdo con los criterios de evaluación del área Matemáticas (3º curso)

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.	Interpreta, de forma verbal problemas de la vida cotidiana							
	Interpreta, de forma gráfica problemas de la vida cotidiana							
	Comprende las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.							
1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.	Produce representaciones matemáticas a través de esquemas							
	Produce representaciones matemáticas a través de diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.							
2.1. Comparar entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada.	Compara entre diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada							
2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.	Obtiene posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida.							

2.3. Demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado	Demuestra la corrección matemática de las soluciones de un problema						
	Demuestra su coherencia en el contexto planteado						
3.1. Analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada.	Analiza conjeturas matemáticas sencillas						
	investiga propiedades matemáticas						
3.2. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente	Da ejemplos sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente						
	Resuelve situaciones cotidianas de manera matemática						
	Establece patrones y relaciones matemáticas de forma pautada						
4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.	Conoce los principios básicos del pensamiento computacional.						
	utiliza de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.						
4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas	Emplea herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas						
5.1. Realizar conexiones entre los diferentes	Realiza conexiones entre los diferentes elementos matemáticos						

elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios.	Aplica conocimientos y experiencias propios.							
5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana	Interpreta situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana							
6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje.	Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en formato oral							
	Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en formato escrito							
	Adquiriere vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje							
6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos	Explica los procesos e ideas matemáticas utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos							
	Explicar los pasos seguidos en la resolución de un problema utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos							
	Explica los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo en diferentes formatos							
7.1. Identificar las emociones propias al	Identifica las emociones propias al abordar retos matemáticos							

abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando la autoconfianza.	Pide ayuda solo cuando es necesario, desarrollando la autoconfianza.							
7.2. Mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje	Muestra actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad							
	Valora el error como una oportunidad de aprendizaje							
8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.	Trabaja en equipo activa y respetuosamente comunicándose adecuadamente.							
	Respeto la diversidad del grupo.							
	Establece relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.							
8.2. Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos	Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas							
	Emplea estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos							

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La concreción de la respuesta a las diferencias individuales tomará como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), tanto en las Unidades de Programación y Situaciones de Aprendizaje, que se programen en el aula.

Metodologías activas que favorecen la inclusión

Si queremos progresar hacia una educación inclusiva, la **enseñanza multinivel** puede ser una buena alternativa para atender a niños y niñas que tienen intereses y motivaciones diferentes, con diversas capacidades, inquietudes y estilos de aprendizaje.

Este tipo de enseñanza responde al siguiente paradigma: Todos en una misma aula trabajando los mismos contenidos, pero graduados en diferentes niveles

Propuestas de personalización de las unidades. Programación multinivel.

A través de **situaciones de aprendizaje** realistas y ligadas al desarrollo personal y social, así como a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, **se realizan propuestas** relativas a todas las secciones de las unidades didácticas **para desarrollar los contenidos y plantear actividades graduadas en diferentes niveles de dificultad**: baja, media o alta. De este modo, favorecemos la adecuación del desarrollo de las unidades al ritmo de aprendizaje de cada alumno o alumna, así como a las diferentes motivaciones, capacidades e intereses individuales.

En el planteamiento de las tareas se pretende **que todo el alumnado se pueda implicar en su desarrollo, facilitando su empoderamiento, haciéndoles protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y contribuyendo a su socialización**. Será muy importante, por tanto, que en la distribución del trabajo que realice cada equipo, cada niño o niña se responsabilice de la parte que pueda desarrollar con mayor grado de autonomía y, cuando tenga dudas, que cuente con la ayuda de un compañero o compañera (tutoría entre iguales).

Actividades de enriquecimiento

Las necesidades del alumnado con capacidades superiores a la media conforman otra importante manifestación de las necesidades de personalización educativa. Con el fin de atenderlos, en el proyecto se proporcionan **actividades de profundización a través de la experimentación, la investigación y la creación**. Las actividades están dirigidas a desarrollar talentos favoreciendo que niños y niñas con similares intereses puedan trabajar juntos en determinados espacios de tiempo, o bien para que aquellos estudiantes que pueden ir más allá tengan oportunidades de crecimiento intelectual.

Actividades de fortaleciendo

En cada unidad se plantean **actividades de fortalecimiento** al alumnado con un nivel de rendimiento más bajo con la finalidad de que adquiera las competencias necesarias para abordar sus aprendizajes con éxito reforzando aquellos aspectos concretos en los que se ha encontrado con dificultades.

Multimedia

Teniendo en cuenta las posibles **barreas al aprendizaje**, **se les presentará la información utilizando recursos multimedia**, donde haya un equilibrio imagen audio, y, en el caso del taller de programación, se les facilitará la actividad parcialmente desarrollada para que la completen de forma autónoma con éxito.

Docencia compartida

Nos permite plantear un plan de trabajo con diferentes niveles de profundidad y amplitud de los aprendizajes con la finalidad de favorecer el éxito de todo el alumnado. Los docentes plantearán estaciones de aprendizaje, proyectos, trabajos de investigación...

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA

Aprendizaje basado en proyectos

En cada trimestre se plantea el desarrollo de un proyecto que tiene como objetivo que el alumnado movilice los saberes que precise para resolver el reto que se plantea.

Trimestre	Proyecto	Producto/Descripción
1 ^{er}	Tradiciones y costumbres “Valdesoto pueblo ejemplar”	<p>Realizar una representación o exposición oral sobre los elementos culturales y sociales que llevaron a Valdesoto a ser pueblo ejemplar.</p> <p>Este reto contribuye también al desarrollo de la competencia en ciencia, pues proporciona un acercamiento al medio físico de forma responsable, y a la competencia básica digital en las propuestas donde se utilizan recursos tecnológicos.</p> <p>Relación con ODS: las carrozas de "Valdesoto d'Antaño" (ODS 11 y 12), les comedies y los sidros (ODS 4) contribuyen a la cultura y al patrimonio local, al trabajo colectivo de la comunidad (ODS 17), y al sentido de pertenencia y cohesión social (ODS 11).</p> <p>Asimismo, se pondrán en juego destrezas, y la toma de decisiones basadas en pruebas y argumentos, fomentando así el desarrollo del pensamiento científico.</p>
2 ^o	Coeducación	<p>Estudiar mujeres relevantes y realizar una exposición sobre su vida.</p> <p>El reto transversal para el segundo trimestre se basa en el ODS 5 y aborda cuestiones tan importantes como la ruptura de los estereotipos de género en las profesiones, la denuncia de la desigualdad o la visibilidad de los logros de las mujeres en disciplinas como la ciencia, la política o la música. Este reto también contribuye al desarrollo de las competencias personal y social, así como a la competencia ciudadana, fomentando las relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. También se pondrán en práctica habilidades complejas como reflexionar de forma crítica, afrontar obstáculos y tomar decisiones.</p>
3 ^{er}	La Naturaleza	<p>Realizar murales o exposiciones orales y escritas sobre el cuidado del medio – ambiente y el reciclaje.</p> <p>El reto transversal a todas las áreas para el trimestre se basa en el ODS 3 salud y bienestar, ODS 4 Educación de calidad y ODS N.º 15: Vida de ecosistemas terrestre y busca sensibilizar al alumnado sobre problemas que afectan a los ecosistemas marinos y terrestre, como la contaminación, para que comprendan y difundan el mensaje de la necesidad de proteger el medio ambiente. Este reto contribuye también al desarrollo de la competencia en ciencia, pues proporciona un acercamiento al medio físico de forma responsable, y a la competencia básica digital en las propuestas donde se utilizan recursos tecnológicos.</p>

Multimedia

Todas las unidades se utilizan distintos recursos multimedia: audios, actividades interactivas, juegos y láminas interactivas y vídeos.

Indagación y experimentación

Se promueve el desarrollo de habilidades que parten de la exploración de hechos, motivando y favoreciendo el análisis de problemas y la formulación de hipótesis que se habrán de probar mediante el desarrollo de investigaciones. Con este objetivo se han diseñado tanto los talleres científicos del STEAM lab como las tareas de enriquecimiento, que relacionan los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre el entorno con distintos fenómenos, para que se pregunten sobre ellos, realicen experiencias concretas, elaboren explicaciones y lleguen a establecer pautas.

Creatividad y pensamiento de diseño

Plantear preguntas, elaborar y probar modelos experimentales son destrezas básicas del pensamiento de diseño que se aplicarán en el desarrollo de los talleres tecnológicos del STEAM lab del libro del alumnado y en algunas de las tareas de enriquecimiento propuestas en este material.

Rutinas y destrezas de pensamiento

A lo largo de las unidades del libro se integran, de forma sistemática, propuestas para desarrollar el pensamiento eficaz y visibilizarlo. Se da pie a que las alumnas y los alumnos realicen preguntas, analizando cuestiones esenciales que promuevan la indagación y la reflexión. Las destrezas de pensamiento se ponen en juego a través de organizadores gráficos, esquemas y nubes de palabras que, además de ayudar a organizar el pensamiento, garantizan una mejor comunicación de los resultados. Además, la sección Valora tu aprendizaje permite al alumnado desarrollar la capacidad para reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden.

Tareas dinámicas y gamificación

A través de la realización de las actividades interactivas del LibroMedia, el alumnado acumulará una serie de puntos que permitirá seguir la evolución de su aprendizaje. Este procedimiento logra un extra de motivación en el alumnado, fomentando tanto la competitividad como el espíritu cooperativo.

Aprendizaje cooperativo y competencial

En los Rincones de cada unidad se trabajan aspectos de carácter competencial, en los que, además de contextualizar lo necesario para resolver situaciones diversas, se impulsan las habilidades de comunicación, estableciendo diálogos y debates. Las propuestas de secciones como los Rincones, el reto trimestral, los talleres científicos y tecnológicos y las tareas de enriquecimiento podrán ser realizadas con distintas técnicas de aprendizaje cooperativo, favoreciendo el intercambio y la cooperación, el pensamiento crítico y la empatía.

Aprendizaje funcional y de servicio

En la sección Pasa a la acción se incluyen propuestas para que el alumnado utilice procedimientos científicos, asociando los conocimientos teóricos con la vida real. Además, es

conveniente que el alumnado perciba que lo que aprenden no se restringe al ámbito del aula, sino que esos aprendizajes se transforman en un compromiso con los demás y en una responsabilidad de mejora de su entorno. Las tareas planteadas en los retos trimestrales tienen un carácter transversal y están vinculadas con alguno de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), lo que hace de estas propuestas una experiencia muy significativa.

Contribución que desde el área o materia se lleva a cabo en los planes, programas y proyectos de centro (el Plan de digitalización, Plan de Lectura, escritura e investigación...).

Plan de Lectura, escritura e investigación	
<ul style="list-style-type: none"> Promover la lectura de algunos libros de literatura relacionados con el área de matemáticas 	
Otros planes y programas	
Coeducación	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva coeducativa.
Programa salud	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva saludable.
Digitalización	<ul style="list-style-type: none"> Encienden y apagan la tableta y el ordenador. Se conectan a la wifi del centro con su usuario y contraseña de educastur. Acceden al Aula Virtual Santillana para visionar los vídeos propuestos en la unidad y/o interactuar con las actividades interactivas y/o con las imágenes o galerías interactivas y/o con los juegos propuestos. Empleo de las herramientas de Office 365 para crear y compartir contenidos digitales.
Otros

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación
Halloween - Samain	Complementaria	31 octubre	
Magüestu	Complementaria	24 de noviembre	
Semana de la Ciencia	Complementarias	1ª quincena noviembre	
CSIC – Mitos y leyendas	Complementaria	10 diciembre	
Proyecto guelifriends	Complementaria	Todo el curso 17 diciembre	

Cross escolar	Complementaria	14 noviembre 24 enero	
Visita CIFP Audiovisuales Langreo	Complementaria	26 enero	
Día de la no violencia y la paz	Complementaria	30 enero	
Carnaval /Antroxu	Complementaria	12 febrero	
Teatro en Inglés	Complementaria	10 marzo	
Xira didáctica “Pop Piquiñin”	Complementaria	17 marzo	
Semana de la Mujer	Complementaria	16 al 27 de marzo	
Semana del libro	Complementaria	Semana 23 de abril	
Charlas RCP	Complementaria	2º - 3º Trimestre	
Charlas Ed Vial	Complementaria	3º Trimestre	
Semana de la bici	Complementaria	Mayo – Junio	
Convivencia final de curso	Extraescolar	19 junio	
Aulas de la naturaleza	Extraescolar	10 al 12 junio	

7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS

	Referencia	Forma de acceso
Materiales formato papel/digital	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto y Libro Media • Diario de aprendizaje • Cuaderno clase 	Cada alumno y alumna utiliza el material impreso y accede al Aula Virtual Santillana para visionar los vídeos propuestos en la unidad y/o interactuar con las actividades interactivas y/o con las imágenes o galerías interactivas y/o con los juegos propuestos.

Recursos TIC	<ul style="list-style-type: none"> • PDI o tablero digital • Tabletas/ portátiles • Conexión a internet • Vídeos. • Galerías de imágenes • Láminas y actividades interactivas • Canción. 	<p>El alumnado precisa conectarse a la wifi del centro con su usuario y contraseña de educastur. Se facilita a cada niño o niña (o a cada pareja) una tableta o portátil.</p> <p>Cada alumno y alumna accede al Aula Virtual Santillana para visionar los vídeos propuestos en la unidad y/o interactuar con las actividades interactivas y/o con las imágenes o galerías interactivas y/o con los juegos propuestos.</p> <p>El docente pone la canción a todo el grupo.</p>
Otros	<i>Material manipulativo</i>	Tablas, juegos, bloques multibase, palillos, billetes y monedas, relojes, etc. Para uso compartido de todo el grupo.

8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

		Indicadores de logro	Sí/No	Propuesta de mejora
Temporalización y planificación	1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
Organización del aula	2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
Recursos del aula	3.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
Metodología en el aula	4.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
	5.	La tarea seleccionada, como organizador de la actividad, está bien definida (es reconocible el producto final y la práctica social)		
Atención a la diversidad	6.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.		
	7.	Se plantean actividades manipulativas.		
	8.	Se utilizan recursos audiovisuales.		
Otros	9.	Los instrumentos previstos para obtener información sobre los aprendizajes son suficientes y eficaces.		
	10.	Se incluyen planes, programas y proyectos (PLEI, TIC...)		

Propuestas de mejora

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
<input type="checkbox"/> Resultados académicos	<input type="checkbox"/> Cuestionarios o encuestas	<input type="checkbox"/> Rúbricas	<input type="checkbox"/> Otros:
Propuestas de mejora:			

DILIGENCIA para hacer constar que la Programación Didáctica de 3º de Educación Primaria de Matemáticas ha sido aprobada por el Claustro de profesores en sesión ordinaria celebrada con fecha 2 de marzo 2026.



Fdo: Maria Teresa Pérez Fernández
(Secretaria del CRA de Viella)

Fdo: Javier de la Roz Alonso
(Director del CRA de Viella)