

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

PRIMER CICLO PRIMARIA - 1ER CURSO - MATEMÁTICAS

Matemáticas - Primer Ciclo Primaria - 1er Curso

C.E.I.P. Bretón de los Herreros (26001213) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2025

Finalización aproximada: 22-06-2026

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Raquel Fernández García

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Ana Sáenz Medrano
- María Aránzazu Pérez de Heredia Martínez
- Ignacio Pérez Merino
- Vanessa Moreno Prego
- Susana Martínez Rodríguez
- Cristina Manero Villar
- Iván Gómez Mendoza
- Teresa Gil de Muro Martínez
- Beatriz Fraile Beltrán
- Jesusa Alonso Díez
- Raquel Fernández García

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los procedimientos a llevar a cabo para la adopción de medidas de atención a la diversidad serán los siguientes:

-Priorizar los contenidos básicos de la programación.

-Secuenciar los aprendizajes instrumentales.

-Elegir materiales curriculares que se adapten a las necesidades del grupo.

-Utilizar diversos procedimientos de evaluación, no solo los exámenes escritos (evaluación oral, exámenes adaptados, exposiciones orales, extensión del tiempo cuando sea necesario...)

- Favorecer las estrategias metodológicas que fomentan la autodeterminación y participación de todos los alumnos.

- Redistribuir la organización de la clase y los alumnos cuando sea necesario.

* En el caso de alumnos con necesidades educativas específicas se procederá al establecimiento de medidas específicas de acuerdo a las necesidades que presenten.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Para el alumnado que no hubiera alcanzado una calificación positiva en el área en el curso o cursos académicos anteriores, se elaborará un Plan de Recuperación (PRE) que tendrá carácter individual y se realizará sobre el área considerada.

Este Plan se aplicará tanto a aquel alumnado con áreas pendientes, como al que esté repitiendo ciclo en aquellas áreas que le hubieran quedado pendientes y que ocasionaron la repetición, priorizando, en este caso, los saberes básicos y las competencias específicas en las que hubiera presentado dificultades.

Este PRE será elaborado por el profesorado asignado para impartir el área correspondiente.

Se realizará un seguimiento trimestral para adecuarlo a las características individuales de cada caso.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
REVUELA 1º UNO PARA TODOS	
Libro globalizado por trimestres	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	14,85%
Procesos de diálogo/Debates:	7,85%
Esquemas y mapas conceptuales:	1,69%
Pruebas de ejecución:	28,07%
Presentación de un producto:	15,80%
Revisión del cuaderno o producto:	3,80%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	4,02%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	9,00%
Composición y/o ensayo:	1,40%
Trabajo monográfico o de investigación:	13,52%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Matemáticas de Primer Ciclo Primaria - 1er Curso). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
06-10-2025	1.- NOS CONOCEMOS	22
27-10-2025	2.- ¡QUÉ RICO!	14
17-11-2025	3.- EL MUNDO EN NAVIDAD	14
12-01-2026	4.- ¿DE DÓNDE SALE?	14
02-02-2026	5.- HASTA EL INFINITO	14
23-02-2026	6.- CON TUS MANOS	14



La Rioja

larioja.org

Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud

Dirección General de Gestión Educativa
C.E.I.P. Bretón de los Herreros

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
07-04-2026	7.- GUARDIANES DE LOS PAISAJES	14
27-04-2026	8.- ANIMALES AMIGOS	14
18-05-2026	9.- UN PLANETA VERDE	14

1.- NOS CONOCEMOS (22 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CONTEO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos guiados por el profesor, partirán de la situación problema planteada en la unidad en la que tendrán la necesidad de observar y comparar diferentes magnitudes.

SABERES BÁSICOS

A. Sentido numérico

1. Conteo.

Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.

Construcción de series ascendentes y descendentes (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10).

2. Cantidad.

Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999.

Representación de una misma cantidad de distintas formas (manipulativa, gráfica o numérica) y estrategias de elección de la representación adecuada para cada situación o problema.

Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

Elaboración y utilización de estrategias personales de cálculo mental con números naturales hasta 999.

Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.

Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.

Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

Números ordinales hasta el décimo.

Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.

Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

B. Sentido de la medida.

3. Estimación y relaciones.

Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.

Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades...) por comparación directa con otras medidas.

D. Sentido algebraico y pensamiento computacional.

1. Patrones.

Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

E. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos

Estrategias de reconocimiento de los principales elementos y extracción de la información relevante de gráficos estadísticos muy sencillos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras...).

Estrategias sencillas para la recogida, clasificación y recuento de datos cualitativos y cuantitativos en muestras pequeñas. Representación de datos obtenidos a través de recuentos mediante gráficos estadísticos sencillos, recursos tradicionales y tecnológicos.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.

Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

METODOLOGÍA.

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes en azul y subrayando en rojo la pregunta a resolver.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
- 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.
- 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.
- 6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
- 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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
- 8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Por equipos, vamos a exponer varias situaciones dónde tienen que descubrir que persona es más alta y rodearla de rojo, quién es más baja y rodearle de azul, poner un gomet azul sobre el niño o la niña que está subido o subida en la torre más alta, poner un gomet rojo sobre la persona que está en la torre más baja...

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Análisis información	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

LAS TORRES

A través de fichas y pegatinas de gomets tendrán que realizar diferentes situaciones:

- Pega piezas en la torre amarilla hasta que sea más alta que la torre roja.
- Ahora, pega piezas azules para hacer una torre tan alta como el siguiente personaje ahí dibujado.
- Fíjate en las torres que has construido y explícanos cómo es cada una de ellas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Hago y explico	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

Compruebo mi progreso.

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en trono a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Revisión Unidad 1.	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1)

2.- ¡QUÉ RICO! (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

SENTIDO NUMÉRICO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos, guiados por el profesor, partirán de la situación problema planteada en la unidad, en ellos, surgirá la necesidad de realizar diferentes operaciones para resolver las diferentes situaciones.

SABERES

A. Sentido numérico

1. Conteo.

Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.

Construcción de series ascendentes y descendentes (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10).

2. Cantidad.

Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999.

Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.

Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.

Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

Números ordinales hasta el décimo.

Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.

5. Educación financiera.

Sistema monetario europeo: monedas (1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia.

B. Sentido de la medida.

1. Magnitud.

Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.

2. Medición.

Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales.

Procesos de medición con instrumentos convencionales (reglas, cintas métricas, balanzas, calendarios...) en contextos familiares. Lectura en relojes analógicos y digitales: hora en punto y medias horas.

3. Estimación y relaciones.

Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.

C. Sentido espacial.

1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones.

Formas geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos.

2. Localización y sistemas de representación.

Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo a través de vocabulario adecuado (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que, menos cerca que, más lejos que, menos lejos que...).

D. Sentido algebraico y pensamiento computacional.

1. Patrones.

Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.

Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

Contribución de los números a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Resolver situaciones problematizadas en la pizarra borrrable, aplicando diferentes técnicas, estrategias, formas de razonamiento y materiales, 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.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
- 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.
- 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.
- 6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
- 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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
- 8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Macedonia

Hemos elaborado una receta de macedonia con diferentes trozos de fruta. ¿Cuántos trozos de fruta hay de cada tipo? Tenemos que poner el número debajo de cada fruta: kiwi, mandarina, piña, fresa y ciruela. Después compararemos con nuestra/o compañero/a para crear situaciones de debate y obtener resultados entre iguales.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Análisis	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

¿Qué hay dentro ?

Los alumnos tendrán un plato y dentro parecerá una palmera con un sol y pájaros... tendrán que solucionar de qué tipos de frutas está construido y cuántas piezas de cada. Después compararemos, entre parejas, qué números son menor que... con su respectivo símbolo. Y qué números son mayor que... con su respectivo símbolo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Análisis	6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

Compruebo mi progreso.

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en trono a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Revisión Unidad 2	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1)

3.- EL MUNDO EN NAVIDAD (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

SENTIDO DE LAS OPERACIONES

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

Los alumnos guiados por el profesor, partirán de la situación problema planteada en la unidad, en la que tendrán que utilizar diferentes forma de medición utilizando su cuerpo y a partir de esas mediciones, surgirán diferentes cálculos numéricos.

SABERES BÁSICOS

A. Sentido numérico

1. Conteo.

Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.

Construcción de series ascendentes y descendentes (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10).

2. Cantidad.

Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999.

Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.

Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.

Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

Números ordinales hasta el décimo.

Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.

B. Sentido de la medida.

1. Magnitud.

Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.

2. Medición.

Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales.

Procesos de medición con instrumentos convencionales (reglas, cintas métricas, balanzas, calendarios...) en contextos familiares.

Lectura en relojes analógicos y digitales: hora en punto y medias horas.

3. Estimación y relaciones.

Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.

C. Sentido espacial.

1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones.

Formas geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos.

D. Sentido algebraico y pensamiento computacional.

1. Patrones.

Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.

Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

Contribución de los números a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. En grupos los alumnos elaborarán una sencilla ficha en la que mostrarán diferentes formas de medir objetos o espacios del centro utilizando su cuerpo: palmo, pies...

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.

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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.

8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Palmos

Vamos a escoger cinco objetos de nuestra clase y por parejas con la explicación que hemos dado de "los palmos" tienen que medir. ¿ Cuántos palmos mide cada objeto? y después comparamos con los compañeros.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Medición	3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 5.1.- Interpretar situaciones y contextos diversos reconociendo las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre los diferentes elementos matemáticos y relacionándolos con sus conocimientos previos y experiencias personales. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

Pie o mano

Vamos a proponer hacer un ejercicio muy parecido pero para fuera del aula. Ahora tienen que elegir dos objetos de fuera del colegio y medirlo con nuestro cuerpo... ¿qué resultados obtenemos?. Tienen que analizar el tipo de objeto y con qué medida tendremos que hacerlo. En clase expondremos nuestras medidas y debatiremos distintas situaciones.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Razonamiento	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1)

Compruebo mi progreso

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en trono a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------



Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Revisión Unidad 3	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

4.- ¿DE DÓNDE SALE? (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿DE DÓNDE SALE?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos, guiados por el profesor, partirán de la situación problema planteada en la unidad, en ellos, surgirá la necesidad de realizar diferentes operaciones para resolver las diferentes situaciones.

SABERES

A. Sentido numérico

1. Conteo.

Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.

Construcción de series ascendentes y descendentes (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10).

2. Cantidad.

Representación de una misma cantidad de distintas formas (manipulativa, gráfica o numérica) y estrategias de elección de la representación adecuada para cada situación o problema.

Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

Elaboración y utilización de estrategias personales de cálculo mental con números naturales hasta 999.

Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.

Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.

Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.

Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

B. Sentido de medida.

2. Medición.

Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos

no convencionales.

Procesos de medición con instrumentos convencionales (reglas, cintas métricas, balanzas, calendarios...) en contextos familiares. Lectura en relojes analógicos y digitales: hora en punto y medias horas.

3. Estimación y relaciones.

Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.

Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades...) por comparación directa con otras medidas.

C. Sentido Espacial.

2. Localización y sistemas de representación.

Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo a través de vocabulario adecuado (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que, menos cerca que, más lejos que, menos lejos que...).

D. Sentido algebraico y pensamiento computacional.

1. Patrones.

Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.

Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

Contribución de los números a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el

fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Utilizando la Blue Boot los alumnos deberán encontrar el número indicado ya sea en decenas o en unidades.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
- 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.
- 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.
- 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.
- 6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
- 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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
- 8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 5 actividades:

Paso a paso

El concepto principal ahora en este punto son las DECENAS. Así que nos vamos a centrar en entender que una decena es igual a diez unidades y visualmente necesitan relacionar el rojo con las decenas y el azul con las unidades. Realizaremos una ficha donde tienen que unir el número de barras de color rojo de las decenas con su dígito. Una vez realizada la ficha deberán desplazarse con la Blue Boot por el panel para encontrar dicho número.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Relacionamos	3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1)

Resuelvo problemas

Una vez trabajado de forma oral y utilizando material manipulativo, los alumnos deberán una actividad en la que tendrán que resolver un problema matemático sencillo indicando los pasos a seguir y el resultado matemático obtenido.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Problemas sencillos	1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1)

¿Cómo llegar?

Para desarrollar esta actividad, los alumnos deberán dibujar un camino siguiendo las instrucciones y marcar la fruta. Una vez terminada esta ficha los alumnos por parejas lo realizarán en el suelo de la clase de forma vivenciada con un tablero y tarjetas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Instrucciones	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 5.1.- Interpretar situaciones y contextos diversos reconociendo las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre los diferentes elementos matemáticos y relacionándolos con sus conocimientos previos y experiencias personales. (1) 7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

Compruebo mi progreso.

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en trono a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación		6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

5.- HASTA EL INFINITO (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos, guiados por el profesor, partirán de la situación problema planteada en la unidad, en ellos, surgirá la necesidad de realizar diferentes operaciones para resolver las diferentes situaciones.

SABERES BÁSICO

A. Sentido numérico.

2. Cantidad.

Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999.

Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.

Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.

Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.

Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

Números ordinales hasta el décimo.

Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.

Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

5. Educación financiera.

Sistema monetario europeo: monedas (1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia.

C. Sentido espacial.

3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.

Relaciones geométricas: reconocimiento en el entorno.

D. Sentido algebraico y pensamiento computacional.

1. Patrones.

Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

2. Modelo matemático.

Proceso de modelización de forma guiada (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones...) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana. 3. Relaciones y funciones.

Expresión de relaciones de igualdad y desigualdad mediante los signos $=$ y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones. Representación de 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.

4. Pensamiento computacional

Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).

E. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos

Estrategias de reconocimiento de los principales elementos y extracción de la información relevante de gráficos estadísticos muy sencillos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras...).

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.

Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

Contribución de los números a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes

estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos elaborarán un mural para decorar nuestro rincón matemático para ello utilizarán diferentes tipos de líneas: rectas, curvas, abierta y cerradas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.

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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.

8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 5 actividades:

Líneas recta, curva, abierta, cerrada.

A lo largo de esta actividad, los alumnos trabajarán en el rincón de matemáticas con cuerdas, con ellas representarán en el surlo diferentes tipos de líneas: recta, curva, abierta y cerrada. Una vez trabajado de forma manipulativa los alumnos realizarán una ficha en la que tendrán que rodear las líneas indicadas y seguidamente dibujar aquellas que se les indica.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Líneas	2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1) 8.2.- Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo. (1)

PROBLEMA COTIDIANO

Lo trabajaremos a través de un problema real, necesitamos tantos tornillos para arreglar nuestra bici, entonces tendremos que hallar la solución con la descomposición y dar nuestra explicación. Después de esta situación, pasaremos por parejas a pensar un problema donde podamos utilizar la descomposición. Para ello utilizaremos material manipulativo para trabajar la composición y descomposición de los números hasta el 19.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Composición, descomposición.	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

Nos desplazamos.

Durante esta actividad, los alumnos colocados por parejas tendrán que conseguir que la Blue Bot llegue a su destino, para ello utilizaremos un panel de metacrilato, una Blue Bot y unas tarjetas donde uno de los alumnos indicará al compañero los patrones a seguir para programar a la Blue bot.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Blue Bot.	

Compruebo mi progreso.

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en torno a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre aspectos trabajados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Repaso Unidad 5	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1)

6.- CON TUS MANOS (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CON TUS MANOS.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos, guiados por el profesor, partirán de la situación problema planteada en la unidad, en ellos, surgirá la necesidad de realizar diferentes operaciones para resolver diferentes situaciones.

SABERES BÁSICO

A. sentido numérico.

2. Cantidad.

Estimaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999.

Representación de una misma cantidad de distintas formas (manipulativa, gráfica o numérica) y estrategias de elección de la representación adecuada para cada situación o problema.

Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...). 3. Sentido de las operaciones.

Elaboración y utilización de estrategias personales de cálculo mental con números naturales hasta 999.

Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.

Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.

Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

Números ordinales hasta el décimo.

Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.

Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

B. Sentido de la medida.

1. Magnitud.

Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempos.

Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida

cotidiana.

Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora) en situaciones de la vida cotidiana.

3. Estimación y relaciones.

Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.

Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades...) por comparación directa con otras medidas.

C. Sentido espacial.

1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones.

Formas geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos.

Estrategias y técnicas de construcción de formas geométricas sencillas de una, dos o tres dimensiones de forma manipulativa. Vocabulario geométrico básico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de formas geométricas sencillas.

D. Sentido algebraico y pensamiento computacional.

1. Patrones.

Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

2. Modelo matemático.

Proceso de modelización de forma guiada (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones...) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.

METODOLOGÍAS

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos construirán con material reutilizable figuras en tres dimensiones y realizaremos una exposición en nuestro rincón matemático del aula.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.

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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.

8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

Tapones

Hemos creado unos imanes de color rojo que representa a las decenas y otros más pequeños de color azul que son las unidades. Haremos diferentes dinámicas para que puedan darse cuenta que diez tapones azules son un tapón rojo, es decir la decena pero vamos a dejarles que investiguen y jueguen con los tapones reutilizables. Al terminar con la experimentación cada alumno completará una ficha donde se representen diferentes números expresados en unidades y decenas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Unidades y decenas.	3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

Me llevo una...

Seguimos utilizando los tapones que hemos construido pero ahora como material manipulativo, porque en nuestro cuaderno de trabajo vamos a representar esos tapones. Explicaremos a nuestros/as alumnos/as, lo que ocurre si queremos sumar 9 tapones azules más 3 tapones azules. Si pasa de diez se convierte en un tapón rojo, y sobran dos tapones azules, es decir se queda escrito como 12. Trabajaremos de forma individual, en parejas y en gran grupo para afianzar el concepto de la llevada. Seguidamente trabajaremos estas sumas con llevadas en las pizarras borrables de los alumnos en las que podremos comprobar si los contenidos trabajados han sido adquiridos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Si pasamos del 10...	2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1) 3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1)

Formas geométricas.

A lo largo de esta actividad, los alumnos reconocerán e identificarán formas geométricas presentes en objetos de la vida cotidiana, concretamente en objetos que encontramos por la clase o por el centro escolar. Una vez realizada esta búsqueda los alumnos por equipos realizarán diferentes figuras en tres dimensiones utilizando materiales reutilizados.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Figuras en tres dimensiones.	6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (2) 8.2.- Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo. (1)

Compruebo mi progreso.

Como parte final de la unidad, se proponen diferentes actividades de aplicación y síntesis en torno a los aprendizajes adquiridos donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Repaso Unidad 6	3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

7.- GUARDIANES DE LOS PAISAJES (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

GUARDIANES DEL TIEMPO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

Los alumnos, guiados por el profesor, partirán de una situación problema planteada en la unidad didáctica en la que visualizaremos un paisaje, a partir de ahí los alumnos realizarán diferentes actividades relacionadas con los paisajes y la conservación del entorno natural próximo, planteando situaciones en las que tengamos que utilizar operaciones matemáticas, resolución de problemas...

SABERES

A) Sentido numérico

1. Conteo.

- Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.
- Construcción de series ascendentes y descendentes (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10).

2. Cantidad.

- Representación de una misma cantidad de distintas formas (manipulativa, gráfica o numérica) y estrategias de elección de la representación adecuada para cada situación o problema.
- Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

- Elaboración y utilización de estrategias personales de cálculo mental con números naturales hasta 999.
- Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.
- Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.
- Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

- Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
- Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
- Números ordinales hasta el décimo.
- Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.
- Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

B) Sentido de la medida

1. Magnitud.

- Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempos.
- Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.
- Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora) en situaciones de la vida cotidiana.

2. Medición.

- Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales.
- Procesos de medición con instrumentos convencionales (reglas, cintas métricas, balanzas, calendarios...) en contextos familiares.
- Lectura en relojes analógicos y digitales: hora en punto y medias horas.

C) Sentido espacial

1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones.

- Formas geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos.

D) Sentido algebraico y pensamiento computacional

1. Patrones.

- Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

E) Sentido estocástico

1. Organización y análisis de datos

- Estrategias sencillas para la recogida, clasificación y recuento de datos cualitativos y cuantitativos en muestras pequeñas.

F) Sentido socioafectivo

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

- Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.
- Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.
- Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.
- Contribución de los números a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización de un calendario en el que los alumnos sean capaces de señalar los días especiales, por ejemplo, la realización de una salida.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
- 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.
- 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.
- 6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
- 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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
- 8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

Días de acampada.

Para realizar esta actividad, los alumnos deberán conocer, situarse y moverse por el calendario, identificando los días en los que comienza y termina el campamento. la cantidad de días soleados, lluviosos... Para ello realizarán una ficha en la que observarán y analizarán y completarán esos datos, contestando a unas preguntas formuladas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	El calendario	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1) 7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. (1)

¿Cuántas tiendas hay?

Una vez trabajadas las sumas con llevadas de manera manipulativa y practicando con la pizarra borrrable, los alumnos deberán resolver una suma en la que tendrán que averiguar las tiendas de campaña que hay en el campamento

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Sumas con llevadas.	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1)

Problemas sencillos

Para el desarrollo de esta actividad, los alumnos en grupos completarán una ficha en la que deberán debatir y resolver un problema sencillo utilizando la resta. Una vez terminada se pondrán en común los resultados entre todos los equipos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Problemas utilizando la resta.	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

Compruebo mi progreso

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en torno a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Repaso Unidad 7.	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1)

8.- ANIMALES AMIGOS (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

MEDICIÓN

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

Los alumnos, guiados por el profesor, partirán de una situación problema planteada en la unidad en la que resolverán situaciones de lógica, aprenderán a interpretar y crear gráficos de barras, compararán pesos utilizando “pesa más que, pesa menos que”, practicarán la composición y descomposición de números de dos cifras, sumarán reagrupando, descubrirán y pondrán en práctica nuevas estrategias de cálculo mental.

SABERES

A) Sentido numérico

3. Sentido de las operaciones.

- Elaboración y utilización de estrategias personales de cálculo mental con números naturales hasta 999.
- Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.
- Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.
- Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

- Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
- Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
- Números ordinales hasta el décimo.
- Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos.
- Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

B) Sentido de la medida

2. Medición.

- Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales.
- Procesos de medición con instrumentos convencionales (reglas, cintas métricas, balanzas, calendarios...) en contextos familiares.
- Lectura en relojes analógicos y digitales: hora en punto y medias horas.

3. Estimación y relaciones.

- Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.
- Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades...) por comparación directa con otras medidas.

D) Sentido algebraico y pensamiento computacional

1. Patrones.

- Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

3. Relaciones y funciones.

- Expresión de relaciones de igualdad y desigualdad mediante los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones.
- Representación de 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.

E) Sentido estocástico

1. Organización y análisis de datos

- Estrategias de reconocimiento de los principales elementos y extracción de la información relevante de gráficos estadísticos muy sencillos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras...).
- Representación de datos obtenidos a través de recuentos mediante gráficos estadísticos sencillos, recursos tradicionales y tecnológicos.

F) Sentido socioafectivo

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

- Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.
- Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.
- Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

En el rincón matemático, colocaremos una balanza donde los alumnos deberán realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. Además de realizar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.

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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.

8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

COMPROBAMOS

Tras un visionado de una granja y la importancia de la agricultura, vemos instrumentos que nos pueden servir para obtener el peso de diferentes situaciones. En este caso concreto queremos saber qué animal pesa más entre un cerdito, una vaca y un pollitos. Estarán dibujados en una balanza, por equipos, los alumnos tendrán que reconocerlo y apuntarlo, y después ordenarlo del más pesado al menos, y viceversa con pegatinas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Acierta el peso	3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

Sumamos

Para desarrollar esta actividad, los alumnos deberán realizar sumas con o sin llevadas contando el número total de animales que encontramos en la granja. Para ello utilizarán técnicas de cálculo mental y utilizarán materiales manipulativos para reagrupar a la decena.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Trabajo	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1)

Resolvemos pequeños retos

Los alumnos deberán resolver un reto o situación en la que tendrán que descubrir cuántas gallinas hay fuera del corral, para ello deberán utilizar diferentes maneras prácticas para resolverlo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Resolución de problemas	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1)

Compruebo mi progreso

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en torno a los aprendizajes adquiridos, donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad, a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Revisión Unidad 8	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

9.- UN PLANETA VERDE (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

UN PLANETA VERDE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN

Los alumnos, guiados por el profesor, partirán de una situación problema planteada en la unidad sobre las plantas y su crecimiento, unido al crecimiento de las personas, así como del entorno natural y la importancia de su conservación. Resolviendo problemas, calculando mentalmente, utilizando dinero...

SABERES

A) Sentido numérico

1. Conteo.

- Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.
- Construcción de series ascendentes y descendentes (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10).

2. Cantidad.

- Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 999.
- Diferenciar entre cantidades pares e impares a través de material manipulativo (Numicon, regletas, fichas...).

3. Sentido de las operaciones.

- Elaboración y utilización de estrategias personales de cálculo mental con números naturales hasta 999.
- Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.
- Iniciación a la multiplicación como suma de sumandos iguales y para calcular número de veces.
- Concepto de mitad como reparto en dos partes iguales.

4. Relaciones.

- Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
- Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
- Números ordinales hasta el décimo.
- Relaciones entre la suma y la multiplicación: aplicación en contextos cotidianos.

5. Educación financiera.

- Sistema monetario europeo: monedas (1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia.

B) Sentido de la medida

3. Estimación y relaciones.

- Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.
- Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades...) por comparación directa con otras medidas.

C) Sentido espacial

2. Localización y sistemas de representación.

- Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo a través de vocabulario adecuado (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que, menos cerca que, más lejos que, menos lejos que...).

D) Sentido algebraico y pensamiento computacional

1. Patrones.

- Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

2. Modelo matemático.

- Proceso de modelización de forma guiada (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones...) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana.

3. Relaciones y funciones.

- Representación de 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.

F) Sentido socioafectivo

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

- Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.
- Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos y geométricos.
- Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la Unidad de Programación, partimos de la idea de que los alumnos sean los principales protagonistas de su aprendizaje mediante la puesta en marcha de diferentes procesos con aplicabilidad en el mundo real.

Además, partiendo de modelos de aprendizaje cooperativo de Pujolás, trabajaremos diferentes estrategias de cohesión grupal, haciendo uso del aprendizaje cooperativo y teniendo en cuenta el trabajo en equipo como meta. Los alumnos trabajarán de manera coordinada para aprender a contribuir al aprendizaje de todos los miembros que lo integran, utilizando diferentes estructuras.

En el diseño de las actividades se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje con el fin de adecuarlas a la diversidad del grupo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos elaborarán y vivenciarán un mercado con los productos cultivados a lo largo del curso en nuestro huerto escolar, resolviendo situaciones en las que deberán comprar y vender los productos utilizando dinero.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
- 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.
- 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.
- 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.
- 6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
- 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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
- 8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 5 actividades:

Tabla numérica

Utilizando material manipulativo, los alumnos realizarán la composición y descomposición de diferente números. A continuación realizarán una ficha en la que tendrán que expresar esos números utilizando decenas y unidades.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Composición y descomposición	1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1) 6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

Nos vamos a comprar.

Para desarrollar esta actividad utilizaremos el rincón matemático del aula donde tendremos colocado

un mercado, los alumnos vivenciarán con dinero una situación real donde comprarán diferentes productos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Comprar y vender	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 5.1.- Interpretar situaciones y contextos diversos reconociendo las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre los diferentes elementos matemáticos y relacionándolos con sus conocimientos previos y experiencias personales. (1) 7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. (1) 8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1)

Anterior y posterior.

Para desarrollar esta actividad realizaremos diferentes juegos utilizando materiales diverso: con material manipulativo los alumnos irán ordenando la serie numérica y nombrando el número anterior y posterior, con las pizarras borrables realizaremos diferentes juegos en los que se presenta un número y los alumnos escribir colocar el número que va anterior y posterior, buscaremos el número perdido...

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Identificación de números	1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1) 3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1)

Compruebo mi progreso

Como parte final de la unidad, se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en torno a los aprendizajes adquiridos donde se analizarán sus conocimientos sobre los aspectos tratados a lo largo de la unidad a la vez que toman conciencia de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Repaso Unidad 9	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Matemáticas implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Todas ellas contribuyen de igual forma a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Matemáticas.

Competencias específicas
Matemáticas
1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
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.
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.
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.
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.
6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

La calificación de Matemáticas se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Matemáticas =

$$\frac{CE1 + CE2 + CE3 + CE4 + CE5 + CE6 + CE7 + CE8}{8}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	
1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas.	1
1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.	1
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.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada.	1
2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones.	1
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.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada.	1
3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones.	1
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.- Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, favoreciendo el conocimiento y el uso de forma adecuada de los principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.	1
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.- Interpretar situaciones y contextos diversos reconociendo las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre los diferentes elementos matemáticos y relacionándolos con sus conocimientos previos y experiencias personales.	1
6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	
6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico.	1
6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática.	1
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 ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	
7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario.	1
7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.	
8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.	1
8.2.- Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 8 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE8 =

$$\frac{CEV8.1 \times 1 + CEV8.2 \times 1}{1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV8.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 8.1, en general, CEV8.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".