

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

MATEMÁTICAS

EDUCACIÓN PRIMARIA

2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del equipo de ciclo:
4. Objetivos de la etapa
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación
7. Seguimiento de la Programación Didáctica

CONCRECIÓN ANUAL

1º de Educ. Prima. Matemáticas

2º de Educ. Prima. Matemáticas

3º de Educ. Prima. Matemáticas

4º de Educ. Prima. Matemáticas

5º de Educ. Prima. Matemáticas

6º de Educ. Prima. Matemáticas

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS EDUCACIÓN PRIMARIA 2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

Dado que el artículo 21.2 del Decreto 328/2010 establece que "el proyecto educativo definirá los objetivos particulares que el Centro se propone alcanzar, partiendo de su realidad", parece conveniente comenzar con el estudio del contexto, es decir, describiendo su ubicación, antigüedad, características del entorno social y cultural del Centro, y aquellos aspectos más significativos que sitúen a cualquier persona que lea el documento.

Se sugiere que el análisis del contexto se incluya como introducción al proyecto educativo, antes de desarrollar los aspectos prescriptivos del mismo. A continuación, se analiza el contexto, concretamente su ubicación, antigüedad, características del entorno social y cultural del Centro, y aquellos aspectos más significativos que modulan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El centro y su entorno

Nuestro colegio es un centro público de Educación Infantil y Primaria creado en el curso 2010/2011. Se ubica en una zona de Málaga, situada al noroeste de la ciudad, en la que se encuentran uno de los campus de la Universidad de Málaga, el Hospital Clínico Universitario, y una amplia zona residencial en pleno desarrollo. Esta zona de la ciudad, durante muchos años fue considerada casi como un núcleo urbano independiente de la misma, pero se ha convertido hoy en uno de los barrios más dinámicos y prósperos de Málaga. En 2023 están censados cerca de 40.000 habitantes en el distrito al que pertenece nuestro colegio. En la actualidad se ha producido un aumento sustancial de la población al añadirse un barrio nuevo con una extensión geográfica considerable (Soliva).

El Centro Comunidades de Aprendizaje.

La incorporación de las Comunidades de Aprendizaje en nuestro centro parte de una base compartida: el deseo común de gran parte del Equipo de Rectora de mejorar nuestra realidad educativa. Este propósito busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, lograr que el alumnado asuma las riendas de su propio aprendizaje desde la motivación y con resultados visibles en su rendimiento. Al mismo tiempo, aspiramos a desarrollarnos como docentes y como personas, fomentando la reflexión sobre la práctica educativa y la colegialidad. Queremos que la comunidad sienta que es posible avanzar, mejorar y participar de manera dialógica, abriendo el Centro a nuevas oportunidades de crecimiento mediante la colaboración de todos los sectores que la integran, junto con los organismos e instituciones que nos acompañan."

Perfil del alumnado

El número de alumnos y alumnas de nuestro Centro se sitúa en torno a los 572 alumnos y alumnas inscritos en la Etapa de Educación Infantil, Segundo Ciclo y a la Etapa de Educación Primaria. Nuestro Centro tiene la categoría de C3; quiere decir que cada nivel educativo que compone Primer, Segundo y Tercer Ciclo de Educación Primaria consta de tres unidades cada uno computando excepto los niveles de tercero que integran cuatro grupos diferentes, junto con el tramo de Educación Infantil y 1º de Primaria que contempla la distribución de dos unidades. Se computa un total de 24 unidades, ya que corresponden 18 unidades en el tramo de Educación Primaria y 6 unidades en el tramo de Educación Infantil.

El nivel sociocultural de las familias es muy variado teniendo familias en la cual los dos progenitores tienen estudios universitarios hasta con estudios primarios, como ya se ha descrito anteriormente; en un porcentaje alto de hogares trabajan los dos progenitores, y las familias suelen ser de 4 miembros. El alumnado inmigrante de incorporación tardía es mínimo.

Los maestros y las maestras

Los maestros y las maestras somos receptores de demandas desde diversas posiciones: la sociedad, las familias, la escuela y de cada uno de los niños y niñas en concreto; y debemos responder a dichas demandas como ente público, como profesionales y pedagógicamente.

Aunque es un Centro con una trayectoria vital corta en el tiempo, ya contamos con una buena parte de la plantilla ocupada por personal definitivo, concretamente cinco docentes en Educación Infantil y diecisiete docentes en Educación Primaria, sin la inclusión del maestro de Religión Católica, que tiene asignada su plaza en el Centro, y contando con la maestra de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje a tiempo completo, además de dos maestros de AL y PT, a tiempo parcial y una Orientadora y otra docente de Primaria, con el Programa de ZTS

Programas, proyectos y planes implementados por el Centro

Cabe destacar estos programas, proyectos y planes implementados por el centro: Proyecto Compartido; Microrred Altas Capacidades; Pacto de Estado contra la Violencia de Género; Plan de Igualdad; PARCEP; Erasmus + LOVE; YOGA; Campaña ¿Un mes- Una norma¿; Campaña ¿Yo no soy una marca¿; Plan de Autoprotección; Escuela, Espacio de Paz; Prácticum del grado de maestros/as; Microrred Bilitrams; STEAM; Biblioteca; Campaña ¿Uso responsable de los aseos¿; Buzón ¿Así me siento¿; ALDEA A; Plan de Apertura; Bilingüismo; Creciendo en Salud; Plan de Salud; Proa + Transfórmate; Acreditación Erasmus +.

Relaciones con el entorno

El Centro tiene establecido conexiones con diferentes organismos, entidades y asociaciones del entorno para lograr que la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas implicadas en la solución a problemas cotidianos estén conectadas con su realidad inmediata, de ahí que numerosas actividades complementarias se lleven a cabo con la colaboración de entidades y organismos del entorno que también prestan sus servicios para el desarrollo de los diferentes planes, programas y proyectos.

Este curso escolar comenzamos nuestra andadura como Comunidades de Aprendizaje y por ello ya se cuenta con compromisos explícitos de diferentes entidades, por medio de la firma de un compromiso de participación. Y es que la participación en la vida académica, en el éxito escolar, irradia sus tentáculos para atrapar a recursos humanos que pueden llegar a convertirse en recursos permanentes de empuje hacia el éxito escolar.

2. Marco legal:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «los centros docentes desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo en su Proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentran, configurando así su oferta formativa.»

Por otra parte y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.4 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado integrante de los distintos equipos de ciclo elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 27 del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, de las áreas de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en el Anexo II mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo.»

Justificación Legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria y de los

centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

- Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

3. Organización del equipo de ciclo:

Los Equipos de Ciclo son Órganos de Coordinación Docente, integrados por los maestros y maestras que imparten docencia en el ciclo, según las áreas que tengan asignadas en las diferentes unidades, tal y como se describen en el Art. 80. Equipo de Ciclo del Decreto 328/2010, de 13 de julio.

4. Objetivos de la etapa:

La etapa de Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que le permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relaciona.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas, así como las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones, así como reconocer la interculturalidad existente en Andalucía.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que le permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como reconocer, valorar y proteger la riqueza patrimonial, paisajística, social, medioambiental, histórica y cultural de su Comunidad.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que recibe y elabora.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de las demás personas, respetar las diferencias propias y ajenas y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

m) Desarrollar capacidades afectivas en todos los ámbitos de su personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa, autónoma y saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

ñ) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo el currículo de la etapa de Educación Primaria responderá a los siguientes principios:

a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.

b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de cada ciclo y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica, teniendo siempre en cuenta su proceso madurativo individual, así como los niveles de desempeño esperados para esta etapa.

c) Desde las distintas áreas se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial del mismo, y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.

f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y

de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

Atendiendo al artículo 17 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, la atención a la diversidad y a las diferencias individuales en la etapa de Educación Primaria se orientará a garantizar una educación de calidad que asegurará la equidad e inclusión educativa y a atender a la compensación de los efectos que las desigualdades de origen cultural, social y económico pueden tener en el aprendizaje. Las medidas organizativas, metodológicas y curriculares que se adopten se regirán por los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), presentando al alumnado la información en soporte adecuado a sus características, facilitando múltiples formas de acción y expresión, teniendo en cuenta sus capacidades de expresión y comprensión y asegurando la motivación para el compromiso y la cooperación mutua.

Los centros docentes deberán dar prioridad a la organización de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales respecto a otras opciones organizativas para la configuración de las enseñanzas de esta etapa en el ámbito de su autonomía.

6. Evaluación:

6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 9.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, global, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas áreas del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 10.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada área. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado, garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11.6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, «El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.»

El método de calificación de la materia es continua, con el modo: valor final de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo del modo valor final de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

6.2 Evaluación de la práctica docente:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

7. Seguimiento de la Programación Didáctica

Según el artículo 81, en su apartado d, del Decreto 328/2010, de 13 de julio, es competencia de los equipos de ciclo realizar el el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.

CONCRECIÓN ANUAL

1º de Educ. Prima. Matemáticas

1. Evaluación inicial:

Para evaluar al alumnado se tuvieron en cuenta los Criterios de Evaluación que se encuentran en las Instrucciones 11/2022, de 23 de junio. La evaluación fue individualizada para obtener una mayor precisión en la recogida de datos y diseñando actividades relacionadas con los criterios de evaluación trabajados en la etapa anterior.

La evaluación inicial se ha llevado a cabo a través de la observación directa y la realización de la prueba final de la etapa de Infantil de forma oral y mediante juegos y actividades interactivas. También se ha obtenido información de los expedientes, de la tutora del curso anterior y de los datos informativos de la evaluación inicial proporcionados en Séneca.

En general, el alumnado de 1º tiene un buen concepto del número y buena habilidad de conteo oral. Les cuesta identificar la grafía del número. Tienen adquiridos otros conceptos matemáticos relativos al espacio, la geometría y la presencia de las matemáticas en la vida cotidiana.

2. Principios Pedagógicos:

El área de Matemáticas se encamina a conseguir el desarrollo máximo de las potencialidades en el alumnado y la alfabetización matemática, la adquisición de los conocimientos, las habilidades y las herramientas para poder resolver problemas planteados, interpretar las soluciones en el contexto y tomar decisiones estratégicas. Además tienen un marcado carácter instrumental, al vincularlas con la mayoría de las áreas de conocimiento.

En cuanto a sus competencias específicas, se organizan en cinco ejes fundamentales: resolución de problemas, razonamiento y prueba, conexiones, comunicación y representación, y destrezas socioafectivas. El área de Matemáticas se relaciona con distintos objetivos del Plan de Centro:

- Rediseñar y enriquecer el currículum (objetivo 1 del Proyecto de Dirección):

En Matemáticas, esto implica explorar enfoques pedagógicos innovadores, integrar problemas del mundo real, y adaptar estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

- Utilizar el modelo de análisis de resultados educativos para adaptar la programación didáctica:

El análisis de resultados en Matemáticas puede conducir a ajustes en la programación didáctica, centrándose en áreas específicas que requieren más atención o enfoque.

- Homologar parámetros clave para el diseño de tareas y actividades que desarrollan competencias clave:

En Matemáticas, esto implica establecer estándares para el diseño de tareas que promuevan el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades fundamentales en esta disciplina.

- Diseñar pruebas estandarizadas por nivel para verificar el nivel de competencia curricular:

Las pruebas estandarizadas en Matemáticas pueden medir la comprensión y aplicación de conceptos clave, asegurando la consecución de los objetivos curriculares.

- Fomentar un clima escolar que favorezca el esfuerzo y el trabajo:

En Matemáticas, esto implica crear un entorno donde los estudiantes se sientan cómodos al enfrentarse a desafíos matemáticos, fomentando la perseverancia y el gusto por resolver problemas.

- Dinamizar las relaciones y cauces de comunicación dentro de la Comunidad Educativa:

La enseñanza de las Matemáticas puede ser un punto de encuentro para padres, docentes y estudiantes, facilitando la comunicación sobre el progreso académico y el apoyo necesario.

- Propiciar y avanzar en la reflexión y debate sobre el área científico-matemática:

Este objetivo puede incluir discusiones sobre la importancia de las Matemáticas en la vida diaria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas en la sociedad actual.

- Completar la formación integral del alumno a través de las nuevas tecnologías:

Las tecnologías pueden ser utilizadas para mejorar la enseñanza de las Matemáticas, permitiendo la visualización de conceptos abstractos y proporcionando recursos interactivos.

- Asentar los principios metodológicos de AICLE en la práctica del aula:

La enseñanza integrada de contenido y lengua extranjera (AICLE) puede aplicarse en lecciones de Matemáticas, promoviendo el uso del lenguaje en contextos matemáticos.

- Revisar el marco normativo según el Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas (MCERL):

En Matemáticas, esto implica alinear las expectativas de rendimiento con estándares internacionales, promoviendo una comprensión global de los conceptos matemáticos.

- Implementar programas preventivos y de atención a la diversidad:

En Matemáticas, esto puede implicar estrategias específicas para abordar las diversas necesidades de los estudiantes y garantizar la equidad en el aprendizaje.

En resumen, las Matemáticas tienen un papel crucial en la consecución de múltiples objetivos del Plan de Centro, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y a la mejora continua del proceso educativo.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

La metodología en el área de Matemáticas para el primer ciclo se basa en enfoques participativos y prácticos. Se promueve el aprendizaje activo a través de situaciones problemáticas que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades matemáticas de manera significativa. Se fomenta el trabajo en grupo, el uso de materiales manipulativos y la resolución de problemas contextualizados para fortalecer la comprensión de conceptos matemáticos. En la evolución del alumnado primará el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias, más que la memorización de reglas.

LAS MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DEL ALUMNADO

Desde el Área de Matemáticas se pretende fomentar la lectura con contenido matemático, así como contribuir a que mejore su expresión escrita tanto en la forma (ortografía, vocabulario, estilo de redacción...) como en el fondo (comprensión y dominio de contenidos matemáticos).

Para ello se realizarán:

- Lectura reflexiva de problemas en clase

- Juegos: para aprender la dinámica de los problemas. Invitarán al alumnado a razonar y conocer las diferentes partes del problema, desde una perspectiva manipulativa, de forma individual o en grupo.

Actividades antes de la lectura: actividad de relajación tapping/ gimnasia cerebral.

Durante la lectura: Problemas giratorios colaborativos: El grupo-clase se divide en equipos. Siguiendo una plantilla leen el problema en grupo. Se copia el enunciado y se rodea lo importante. Se escriben los datos relevantes del problema. Se dibujan las cantidades del problema. Se realizan las operaciones. Se escribe la solución. Firmas de los componentes del equipo.

Actividades después de la lectura: Nos inventamos un problema con características similares al ejecutado.

APLICACIÓN DEL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO EN EL ÁREA

Las Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional sobre las medidas para el fomento del razonamiento matemático en Educación Infantil, Primaria y Secundaria Obligatoria tienen como objetivo proporcionar un marco común para la enseñanza de las Matemáticas en los centros educativos de Andalucía.

En 1o de primaria, el razonamiento matemático se aplica de manera sencilla y concreta, adaptándose a la edad y al desarrollo cognitivo de los niños. En este nivel, el objetivo principal es que los estudiantes comiencen a comprender los conceptos básicos de las matemáticas y desarrollen habilidades para resolver problemas cotidianos, usando el pensamiento lógico y numérico.

COMUNIDAD DE APRENDIZAJE

Una Comunidad de Aprendizaje es un proyecto de transformación educativa que busca mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje a través de la participación activa de toda la comunidad educativa: profesores, alumnos, familias y otros agentes sociales. En Andalucía, este modelo es muy valorado porque fomenta la inclusión, la equidad y la cohesión social en los centros escolares.

El concepto se basa en principios del aprendizaje dialógico y la educación inclusiva, donde todos los miembros de la comunidad (no solo los maestros) contribuyen al aprendizaje y al desarrollo personal de los estudiantes.

Aquí detallo algunas de las actividades que se llevan a cabo en cada área, ajustadas a las características de este modelo educativo:

- Grupos interactivos de resolución de problemas: Los alumnos trabajan en pequeños grupos con voluntarios que actúan como facilitadores, ayudando a que los estudiantes resuelvan problemas de forma colaborativa. Se fomenta el diálogo y la discusión sobre los métodos matemáticos, buscando que todos comprendan los conceptos.

- Talleres de matemáticas manipulativas: Actividades que utilizan material manipulativo (bloques, regletas, cubos) para resolver problemas o realizar operaciones matemáticas. Los voluntarios pueden guiar a los alumnos, asegurando que todos participen y comprendan el proceso.

- Juegos matemáticos en equipo: Se utilizan juegos de mesa u online con contenido matemático donde los alumnos aprenden jugando, acompañados de voluntarios que les apoyan y guían en la toma de decisiones matemáticas.

DUA

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque educativo que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, estilos de aprendizaje o necesidades específicas, tengan igualdad de oportunidades para aprender. Se basa en tres principios fundamentales: proporcionar múltiples formas de implicación, representación y expresión/acción, permitiendo así la personalización del aprendizaje para maximizar el potencial de cada alumno.

Implicación: Introducir conceptos mediante juegos y manipulativos atractivos. Fomentar un ambiente donde los errores sean oportunidades de aprendizaje.

Representación: Emplear una variedad de recursos visuales (gráficos, diagramas) y ofrecer múltiples ejemplos de los conceptos matemáticos.

Acción y Expresión: Incorporar actividades físicas y manipulativas, como bloques de construcción, para explorar

conceptos de forma práctica. Fomentar la discusión grupal y la expresión creativa de problemas matemáticos.

4. Materiales y recursos:

- Material manipulativo como ábacos, regletas, cuentas...
- Recursos digitales con actividades interactivas para el aprendizaje de operaciones básicas.
- Presentaciones digitales y actividades interactivas creadas por el docente u obtenidas de recursos educativos abiertos.
- Libros de texto de consulta de la Biblioteca del centro.
- Material fungible del alumnado.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Dentro del área se realizan una serie de actividades evaluables, la mayoría de ellas globalizadas con otras áreas, a través de las cuales se evalúan los criterios de evaluación del área secuenciados en cada situación de aprendizaje, que serán los referentes de la evaluación. Para ello, utilizaremos el Cuaderno de Séneca como instrumento de evaluación, en el que se recogen las rúbricas de cada criterio con los diferentes indicadores que nos darán lugar a la calificación del alumnado.

Las evidencias de estas actividades evaluables se recogen en el portfolio del alumno, el cual es otro instrumento de evaluación, y, además, nos serviremos de las siguientes técnicas de evaluación: la observación directa en el trabajo en clase y las exposiciones orales realizadas en esta asignatura.

Estos instrumentos y técnicas serán empleados para la heteroevaluación, es decir, por los docentes para evaluar al alumnado. Al mismo tiempo, el alumnado llevará a cabo una coevaluación en el trabajo en grupo mediante cuestionarios y sociogramas.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

- SdA 1. Este curso será de película I
- SdA 2. Este curso será de película II
- SdA 3. Este curso será de película III

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Este curso será de película I
- Este curso será de película II
- Este curso será de película III

7. Actividades complementarias y extraescolares:

PRIMER TRIMESTRE

- Halloween
- Taller de cine
- Grupos interactivos con familias
- Día del Flamenco
- Día Internacional de la Infancia
- Día contra la violencia de género
- Taller de lengua de signos
- Visita al Museo
- Día de las Capacidades Diferentes
- Día de la bandera de Andalucía
- La Constitución
- Día de la lectura en Andalucía
- Convivencia familiar

SEGUNDO TRIMESTRE

- Día de la Paz
- Grupos interactivos con familias
- Carnaval
- Día de Andalucía

- Taller de medio ambiente
 - Día de la mujer
 - Visita a la granja-escuela
- TERCER TRIMESTRE**
- Taller de lectura
 - Día del libro
 - Grupos interactivos con familias
 - Día de la familia
 - Semana cultural
 - Convivencia familiar

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

El tránsito del alumnado de infantil a primaria ha sido muy bueno, se han adaptado con facilidad y con ganas, incluidos los alumnos de nueva incorporación al centro que han sido bastantes. Se adjunta la programación de nivel ampliada.

Documento adjunto: Programacion 1 25_26.pdf Fecha de subida: 20/10/25

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia plurilingüe.
Descriptores operativos:
CP1. Reconoce e identifica palabras o expresiones para responder a necesidades comunicativas sencillas próximas a su experiencia de, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares y muestra interés y respeto por las distintas lenguas de su entorno personal, social y educativo.
CP2. Se inicia en el reconocimiento y muestra interés por conocer la diversidad lingüística de su entorno y, de manera guiada, interviene en situaciones interculturales cotidianas mediante estrategias básicas para mejorar su capacidad de interactuar con otras personas en una lengua extranjera, ampliando progresivamente su vocabulario.
CP3. Muestra interés por conocer y respetar la diversidad lingüística y cultural de su entorno, facilitando la comunicación y aprendizaje de una nueva lengua, y fomentando el diálogo, la convivencia pacífica y el respeto por los demás.

Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptorios operativos:
CC1. Demuestra curiosidad por las manifestaciones culturales y sociales del ámbito escolar y local, y ordena temporalmente hechos del entorno social y cultural cercano, propiciando una actitud de respeto hacia la diversidad de expresiones artísticas en contextos familiares y culturales, reconociendo los valores propios de las normas de convivencia.
CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomente la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.
CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.
CC4. Identifica la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio, y muestra hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección y mejora del entorno local y global.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Descriptorios operativos:
STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.
STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.
STEM3. Se inicia en el planteamiento de pequeños proyectos que impliquen resolver operaciones simples y sigue los pasos del proceso de forma guiada y con indicaciones para generar un producto creativo sencillo, siendo capaz de compartir con el grupo el producto final obtenido sin que suponga una situación de conflicto, negociando acuerdos como medida para resolverlos.
STEM4. Comunica de manera clara y adecuada los resultados obtenidos usando un vocabulario específico básico sobre el proceso seguido en tareas sencillas y pequeños trabajos realizados en distintos formatos (imágenes, dibujos, símbolos...), explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion y apoyo de herramientas digitales que le ayuden a compartir nuevos conocimientos.
STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

Competencia clave: Competencia emprendedora.
Descriptorios operativos:
CE1. Se inicia en la identificación de problemas, retos y desafíos y comienza a elaborar algunas ideas originales, de manera guiada, siendo consciente de la repercusión de estas en el entorno y la necesidad de poder llevar a cabo posibles soluciones.
CE2. Se inicia en la identificación de fortalezas y debilidades propias, planteando, de forma guiada, estrategias para la resolución de problemas de la vida diaria y comienza a realizar actividades de cooperación de trabajo en equipo, relacionados con el intercambio financiero y el sistema monetario, empleando los recursos básicos a su alcance para realizar las distintas acciones.
CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Descriptorios operativos:
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus

<p>propios objetivos.</p> <p>CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.</p> <p>CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.</p> <p>CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.</p> <p>CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.</p>
--

<p>Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.</p> <p>Descriptorios operativos:</p> <p>CCEC1. Se inicia, con ayuda, en el reconocimiento de elementos característicos de distintas manifestaciones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio de su entorno intercultural, tomando conciencia de la necesidad e importancia de respetarlas.</p> <p>CCEC2. Disfruta de la participación en distintas actividades plásticas, musicales y de expresión corporal propias del patrimonio artístico y cultural de su entorno, reconociendo los elementos característicos básicos de diferentes lenguajes artísticos, e identificando algunos soportes empleados.</p> <p>CCEC3. Explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo, comunicando ideas, sensaciones y emociones mediante el uso de diferentes lenguajes en la expresión de manifestaciones culturales y artísticas sencillas, mostrando una actitud de respeto y empatía e interactuando progresivamente con el entorno.</p> <p>CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, a través de técnicas sencillas (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales), participando colaborativamente y de manera guiada en el proceso de creación de distintas manifestaciones artísticas y culturales, mostrando respeto y disfrute del proceso creativo.</p>
--

<p>Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Descriptorios operativos:</p> <p>CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende e identifica, de manera guiada, la idea principal y el sentido global de textos orales, escritos, signados o multimodales breves y sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, iniciándose en su valoración, para participar activamente en las dinámicas de los grupos sociales a los que pertenece.</p> <p>CCL3. Se inicia en la búsqueda y localización guiada de información sencilla de distintos tipos de textos de una fuente documental acorde a su edad, descubriendo su utilidad en el proceso acompañado de la lectura y comprensión de estructuras sintácticas básicas de uso muy común al ámbito cercano para ampliar conocimientos y aplicarlos a pequeños trabajos personales, identificando su autoría.</p> <p>CCL4. Se inicia en la lectura de diferentes textos apropiados a su edad, seleccionados de manera acompañada, y en el uso de estrategias simples de comprensión lectora como fuente de disfrute y enriquecimiento personal, mostrando actitudes de respeto hacia el patrimonio literario reconociéndolo como un bien común, creando textos muy breves y sencillos relacionados con sus experiencias e intereses a partir de pautas o modelos dados.</p> <p>CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.</p>

<p>Competencia clave: Competencia digital.</p> <p>Descriptorios operativos:</p> <p>CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.</p> <p>CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo</p>

con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.
CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.
CD4. Toma conciencia de los riesgos asociados a un uso inadecuado de los dispositivos y recursos digitales e identifica y comprende la necesidad de adoptar medidas preventivas de seguridad, así como de desarrollar hábitos y prácticas saludables y sostenibles para hacer un buen uso de estos dispositivos.
CD5. Identifica posibles problemas o dificultades en el manejo de las distintas herramientas digitales y se inicia, con la ayuda del docente, en el desarrollo de soluciones sencillas y sostenibles (iniciación a la programación, robótica educativa, etc.).

10. Competencias específicas:

Denominación
MAT.1.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
MAT.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.
MAT.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.
MAT.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.
MAT.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.
MAT.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.
MAT.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 a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.
MAT.1.8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 29011412

Fecha Generación: 14/02/2026 10:33:42

11. Criterios de evaluación:

<p>Competencia específica: MAT.1.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.1.1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas y comenzar a percibir mensajes verbales y visuales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.1.1.2. Interpretar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana, colaborando entre iguales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.1.2.1. Identificar alguna estrategia a emplear para resolver un problema de forma guiada, mostrando interés en la resolución. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.1.2.2. Reconocer posibles soluciones de un problema, de forma guiada, siguiendo alguna estrategia básica de resolución, manipulando materiales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.1.2.3. Reconocer y explicar posibles soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.1.3.1. Identificar conjeturas matemáticas sencillas, utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.1.3.2. Identificar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando algunas preguntas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.1.4.1. Reconocer y comenzar a describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.1.4.2. Iniciarse en el uso de las herramientas tecnológicas adecuadas, con apoyo y con unas pautas determinadas, en el proceso de resolución de problemas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.1.5.1. Identificar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, asociándolas a conocimientos y experiencias propias. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.1.5.2. Identificar las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas con información gráfica cotidiana. Método de calificación: Media aritmética.</p>

Competencia específica: MAT.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.

Criterios de evaluación:

MAT.1.6.1. Identificar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.1.6.2. Identificar y comenzar a explicar, de forma verbal, ideas y procesos matemáticos sencillos, comenzando a identificar distintos lenguajes tradicionales o digitales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.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 a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

Criterios de evaluación:

MAT.1.7.1. Comenzar a reconocer las emociones básicas propias al abordar retos matemáticos, participando, colaborando, siendo perseverante y manifestando sus emociones.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.1.7.2. Comenzar a expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, persistiendo ante el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.1.8.Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Criterios de evaluación:

MAT.1.8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, comenzando a establecer relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, aprendiendo a autocontrolarse en situaciones entre iguales.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.1.8.2. Aceptar el rol asignado en el trabajo en equipo, reconociendo y comenzando a cumplir las responsabilidades individuales dentro de unas relaciones saludables.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Saberes básicos:

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

1. Significado y utilidad de los números naturales en la vida cotidiana.

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

2. Cantidad.

1. Estimaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

2. Sistema de numeración decimal: lectura, escritura, grafía, representación (incluida la recta numérica), el valor posicional, composición, descomposición y recomposición, comparación y ordenación de números naturales hasta el 999, en contextos de la vida cotidiana.

3. 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.

4. Utilización de diferentes estrategias para contar de forma aproximada y exacta.

5. Lectura de números ordinales (hasta 29º) y utilización en contextos reales.

3. Sentido de las operaciones.

1. Estrategias de cálculo mental con números naturales hasta el 999.

2. Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades, mediante el uso de materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.

3. Elementos de un problema (enunciado, datos, pregunta, operación y solución). Fases para su resolución.

4. Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.
4. Relaciones.
1. Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
2. Números naturales en contextos de la vida cotidiana. Expresar información en diferentes formatos de textos (catálogo de precios, puntuación en juegos, etc.).
3. Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
4. Explicación de la solución de un problema y su relación con la pregunta planteada.
5. Educación financiera.
1. 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.
1. Reconocimiento e identificación de magnitudes.
2. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempos.
3. Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.
4. Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora) en situaciones de la vida cotidiana.
5. Equivalencia entre horas con minutos y minutos con segundos. Identificación del tiempo mediante la lectura de reloj analógico y digital (en punto y media).
2. Medición.
1. Conocimiento y uso de sistemas de medida, con unidades convencionales y no convencionales: palmos, pasos, pie, baldosas, etc.
2. Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales.
3. Procesos de medición con instrumentos convencionales, analógicos o digitales (reglas, cintas métricas, balanzas digitales, calendarios, sistemas de medición digitales, etc.) en contextos familiares.
3. Estimación y relaciones.
1. Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.
2. Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades, etc.) por comparación directa con otras medidas.
3. Relaciones de equivalencia y no equivalencia, de igualdad y desigualdad.
C. Sentido espacial.
1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.
1. Figuras geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación en objetos de nuestro entorno, en el arte y patrimonio artístico andaluz y clasificación atendiendo a sus elementos (círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo).
2. Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas sencillas de una, dos o tres dimensiones de forma manipulativa.
3. Vocabulario geométrico básico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.
4. Propiedades de figuras geométricas de dos dimensiones: exploración mediante materiales manipulables (mecanos, tangram, juegos de figuras, etc.) y herramientas digitales.
5. La simetría. Su construcción con papel y otros materiales.
2. Localización y sistemas de representación.
1. 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, etc.).
3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.
1. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
2. Relaciones geométricas: reconocimiento en el entorno, interpretación y descripción de croquis itinerarios sencillos de su entorno próximo.
D. Sentido algebraico.
1. Patrones.
1. 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.

1. Elementos de un problema (enunciado, datos, pregunta, operación y solución). Fases para su resolución.
2. Utilización de procedimientos y estrategias para la comprensión y la resolución de problemas.
3. Proceso guiado de modelización (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones, etc.) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana.
4. Estrategias y procedimientos para la comprensión y resolución de problemas: lectura comentada del problema, semejanza con otros problemas resueltos previamente.
3. Relaciones y funciones.
1. Expresión de relaciones de igualdad y desigualdad mediante los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones.
2. 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.
3. Relación \geq más \leq , \geq menos \leq , \geq mayor que \leq , \geq menor que \leq e \geq igual que \leq y la utilización del signo correspondiente (+, -, >, <, =).
4. Pensamiento computacional.
1. Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados, etc.).
2. Iniciación en el uso de medios tecnológicos, como la calculadora, para la realización de cálculos y comprobación de resultados.
E. Sentido estocástico.
1. Organización y análisis de datos.
1. 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, etc.).
2. Estrategias sencillas para la recogida, clasificación y recuento de datos cualitativos y cuantitativos en muestras pequeñas.
3. Representación de datos obtenidos a través de recuentos mediante gráficos estadísticos sencillos, y recursos manipulables y tecnológicos.
F. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones.
1. Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.
2. Superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.
3. Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo cooperativo.
4. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.
2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.
1. Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.
2. Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva, colaboración activa y respeto por el trabajo de los demás.
3. Contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
4. Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
MAT.1.1						X				X		X									X	X	X		X									
MAT.1.2												X										X	X						X	X				
MAT.1.3					X		X		X			X	X									X	X											
MAT.1.4					X		X		X			X										X	X	X										
MAT.1.5				X			X		X									X				X	X											
MAT.1.6					X				X			X	X		X							X	X		X									
MAT.1.7											X	X													X	X			X	X				
MAT.1.8	X	X															X							X		X	X							X

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

CONCRECIÓN ANUAL

2º de Educ. Prima. Matemáticas

1. Evaluación inicial:

La evaluación inicial en este área se ha llevado a cabo partiendo de los criterios de evaluación del curso anterior.

Competencia específica 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. STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

2.2.a. Reconocer posibles soluciones de un problema, de forma guiada, siguiendo alguna estrategia básica de resolución, manipulando materiales.

Prueba escrita

Competencia específica 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. STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

5.2.a. Identificar las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas con información gráfica cotidiana.

Prueba escrita

Competencia específica 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. CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.

6.1.a. Identificar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

6.2.a. Identificar y comenzar a explicar, de forma verbal, ideas y procesos matemáticos sencillos, comenzando a identificar distintos lenguajes tradicionales o digitales.

Prueba escrita

El alumnado tiene un buen conocimiento de los números y de los conceptos matemáticos. Sin embargo, hay un grupo de alumnos/as con dificultades en el cálculo y la resolución de problemas.

2. Principios Pedagógicos:

El área de Matemáticas se encamina a conseguir el desarrollo máximo de las potencialidades en el alumnado y la alfabetización matemática, la adquisición de los conocimientos, las habilidades y las herramientas para poder resolver problemas planteados, interpretar las soluciones en el contexto y tomar decisiones estratégicas. Además tienen un marcado carácter instrumental, al vincularlas con la mayoría de las áreas de conocimiento. En cuanto a sus competencias específicas, se organizan en cinco ejes fundamentales: resolución de problemas, razonamiento y prueba, conexiones, comunicación y representación, y destrezas socioafectivas. El área de Matemáticas se relaciona con distintos objetivos del Plan de Centro:

- Rediseñar y enriquecer el currículum (objetivo 1 del Proyecto de Dirección): En Matemáticas, esto implica explorar enfoques pedagógicos innovadores, integrar problemas del mundo real, y adaptar estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

- Utilizar el modelo de análisis de resultados educativos para adaptar la programación didáctica: El análisis de resultados en Matemáticas puede conducir a ajustes en la programación didáctica, centrándose en áreas específicas que requieren más atención o enfoque.

- Homologar parámetros clave para el diseño de tareas y actividades que desarrollan competencias clave: En Matemáticas, esto implica establecer estándares para el diseño de tareas que promuevan el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades fundamentales en esta disciplina.

- Diseñar pruebas estandarizadas por nivel para verificar el nivel de competencia curricular: Las pruebas estandarizadas en Matemáticas pueden medir la comprensión y aplicación de conceptos clave, asegurando la consecución de los objetivos curriculares.

- Fomentar un clima escolar que favorezca el esfuerzo y el trabajo: En Matemáticas, esto implica crear un entorno donde los estudiantes se sientan cómodos al enfrentarse a desafíos matemáticos, fomentando la perseverancia y el gusto por resolver problemas.

- Dinamizar las relaciones y cauces de comunicación dentro de la Comunidad Educativa: La enseñanza de las Matemáticas puede ser un punto de encuentro para padres, docentes y estudiantes, facilitando la comunicación sobre el progreso académico y el apoyo necesario.

- Propiciar y avanzar en la reflexión y debate sobre el área científico-matemática: Este objetivo puede incluir discusiones sobre la importancia de las Matemáticas en la vida diaria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas en la sociedad actual.
- Completar la formación integral del alumno a través de las nuevas tecnologías: Las tecnologías pueden ser utilizadas para mejorar la enseñanza de las Matemáticas, permitiendo la visualización de conceptos abstractos y proporcionando recursos interactivos.
- Asentar los principios metodológicos de AICLE en la práctica del aula: La enseñanza integrada de contenido y lengua extranjera (AICLE) puede aplicarse en lecciones de Matemáticas, promoviendo el uso del lenguaje en contextos matemáticos.
- Revisar el marco normativo según el Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas (MCERL): En Matemáticas, esto implica alinear las expectativas de rendimiento con estándares internacionales, promoviendo una comprensión global de los conceptos matemáticos.
- Implementar programas preventivos y de atención a la diversidad: En Matemáticas, esto puede implicar estrategias específicas para abordar las diversas necesidades de los estudiantes y garantizar la equidad en el aprendizaje. En resumen, las Matemáticas tienen un papel crucial en la consecución de múltiples objetivos del Plan de Centro, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y a la mejora continua del proceso educativo.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

La metodología en el área de Matemáticas para el primer ciclo se basa en enfoques participativos y prácticos. Se promueve el aprendizaje activo a través de situaciones problemáticas que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades matemáticas de manera significativa. Se fomenta el trabajo en grupo, el uso de materiales manipulativos y la resolución de problemas contextualizados para fortalecer la comprensión de conceptos matemáticos. En la evolución del alumnado primará el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias, más que la memorización de reglas.

LAS MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA DEL ALUMNADO

Desde el Área de Matemáticas se pretende fomentar la lectura con contenido matemático, así como contribuir a que mejore su expresión escrita tanto en la forma (ortografía, vocabulario, estilo de redacción...) como en el fondo (comprensión y dominio de contenidos matemáticos). Para ello se realizarán:

- Lectura reflexiva de problemas en clase.
- Juegos: para aprender la dinámica de los problemas. Invitarán al alumnado a razonar y conocer las diferentes partes del problema, desde una perspectiva manipulativa, de forma individual o en grupo.
- Actividades antes de la lectura: actividad de relajación tapping/ gimnasia cerebral.
- Durante la lectura: Problemas giratorios colaborativos: El grupo-clase se divide en equipos. Siguiendo una plantilla leen el problema en grupo. Se copia el enunciado y se rodea lo importante. Se escriben los datos relevantes del problema. Se dibujan las cantidades del problema. Se realizan las operaciones. Se escribe la solución. Firmas de los componentes del equipo.
- Actividades después de la lectura: Nos inventamos un problema con características similares al ejecutado.

Además de las actuaciones específicas del itinerario lector del ciclo, se aplicarán las directrices del Programa de Cooperación Territorial para el Refuerzo de la Competencia Lectora (Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, 2025). Se incorporarán metodologías activas como la lectura guiada, los textos pautados, rutinas de pensamiento y actividades cooperativas, promoviendo un enfoque transversal en todas las áreas. Se planificarán medidas organizativas como la creación de grupos reducidos y la implicación de la biblioteca escolar. La evaluación será continua, formativa y alineada con los descriptores CCL2, CCL3 y CCL4. Asimismo, se fomentará la autonomía lectora mediante itinerarios progresivos y el uso de recursos tecnológicos que potencien la comprensión y el disfrute de la lectura.

APLICACIÓN DEL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO EN EL ÁREA

Las Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional sobre las medidas para el fomento del razonamiento matemático en Educación Infantil, Primaria y Secundaria Obligatoria tienen como objetivo proporcionar un marco común para la enseñanza de las Matemáticas en los centros educativos de Andalucía. En 2º de primaria, el razonamiento matemático se aplica de manera sencilla y concreta, adaptándose a la edad y al desarrollo cognitivo de los niños. En este nivel, el objetivo principal es que los estudiantes comiencen a comprender los conceptos básicos de las matemáticas y desarrollen habilidades para resolver problemas cotidianos, usando el pensamiento lógico y numérico.

De acuerdo con la Guía de refuerzo de la competencia matemática (Consejería de Desarrollo Educativo, 2025), el

fomento del razonamiento matemático debe basarse en un enfoque competencial que potencie la resolución de problemas, el razonamiento lógico y el pensamiento computacional desde los primeros niveles de Primaria. El alumnado debe ser agente activo de su aprendizaje, aprendiendo mediante la exploración, la manipulación y la reflexión sobre sus propios procesos matemáticos. El docente asume un rol de mediador y facilitador, promoviendo la autonomía, la cooperación y la conexión con contextos reales. Las actividades se organizarán en torno a situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado movilizar de manera integrada conocimientos, destrezas y actitudes. Se fomentará el aprendizaje cooperativo y el uso de recursos digitales que faciliten la comprensión de los conceptos abstractos. Se priorizará la resolución de problemas reales y significativos como método de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas, en coherencia con la Guía de refuerzo de la competencia matemática (2025).

COMUNIDAD DE APRENDIZAJE

Una Comunidad de Aprendizaje es un proyecto de transformación educativa que busca mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje a través de la participación activa de toda la comunidad educativa: profesores, alumnos, familias y otros agentes sociales. En Andalucía, este modelo es muy valorado porque fomenta la inclusión, la equidad y la cohesión social en los centros escolares. El concepto se basa en principios del aprendizaje dialógico y la educación inclusiva, donde todos los miembros de la comunidad (no solo los maestros) contribuyen al aprendizaje y al desarrollo personal de los estudiantes. Aquí detallo algunas de las actividades que se llevan a cabo en cada área, ajustadas a las características de este modelo educativo:

- Grupos interactivos de resolución de problemas: Los alumnos trabajan en pequeños grupos con voluntarios que actúan como facilitadores, ayudando a que los estudiantes resuelvan problemas de forma colaborativa. Se fomenta el diálogo y la discusión sobre los métodos matemáticos, buscando que todos comprendan los conceptos.
- Talleres de matemáticas manipulativas: Actividades que utilizan material manipulativo (bloques, regletas, cubos) para resolver problemas o realizar operaciones matemáticas. Los voluntarios pueden guiar a los alumnos, asegurando que todos participen y comprendan el proceso.
- Juegos matemáticos en equipo: Se utilizan juegos de mesa u online con contenido matemático donde los alumnos aprenden jugando, acompañados de voluntarios que les apoyan y guían en la toma de decisiones matemáticas.

DUA

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque educativo que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, estilos de aprendizaje o necesidades específicas, tengan igualdad de oportunidades para aprender. Se basa en tres principios fundamentales: proporcionar múltiples formas de implicación, representación y expresión/acción, permitiendo así la personalización del aprendizaje para maximizar el potencial de cada alumno.

Implicación: Introducir conceptos mediante juegos y manipulativos atractivos. Fomentar un ambiente donde los errores sean oportunidades de aprendizaje.

Representación: Emplear una variedad de recursos visuales (gráficos, diagramas) y ofrecer múltiples ejemplos de los conceptos matemáticos.

Acción y Expresión: Incorporar actividades físicas y manipulativas, como bloques de construcción, para explorar conceptos de forma práctica. Fomentar la discusión grupal y la expresión creativa de problemas matemáticos.

4. Materiales y recursos:

- Material manipulativo como ábacos, regletas, cuentas...
- Recursos digitales con actividades interactivas para el aprendizaje de operaciones básicas.
- Presentaciones digitales y actividades interactivas creadas por el docente u obtenidas de recursos educativos abiertos.
- Libros de texto de consulta de la Biblioteca del centro.
- Material fungible del alumnado.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Dentro del área se realizan una serie de actividades evaluables, la mayoría de ellas globalizadas con otras áreas, a través de las cuales se evalúan los criterios de evaluación del área secuenciados en cada situación de aprendizaje, que serán los referentes de la evaluación. Para ello, utilizaremos el Cuaderno de Séneca como instrumento de evaluación, en el que se recogen las rúbricas de cada criterio con los diferentes indicadores que nos darán lugar a la calificación del alumnado. Las evidencias de estas actividades evaluables se recogen en el portfolio del alumno, el cual es otro instrumento de evaluación, y, además, nos serviremos de las siguientes técnicas de evaluación: la observación directa en el trabajo en clase y las exposiciones orales realizadas en esta asignatura. Estos

instrumentos y técnicas serán empleados para la heteroevaluación, es decir, por los docentes para evaluar al alumnado. Al mismo tiempo, el alumnado llevará a cabo una coevaluación en el trabajo en grupo mediante cuestionarios y sociogramas.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

- SdA 1. Explorando mi mundo interior
- SdA 2. Rumbo al futuro
- SdA 3. Conectando con la naturaleza

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Conectando con la naturaleza
- Explorando mi mundo interior
- Rumbo al futuro

7. Actividades complementarias y extraescolares:

PRIMER TRIMESTRE

- Halloween
- Día del Flamenco
- Visita a la Granja Escuela
- Día Internacional de la Infancia
- Día contra la violencia de género
- Taller de lengua de signos
- Día de las Capacidades Diferentes
- Día de la bandera de Andalucía
- La Constitución
- Día de la lectura en Andalucía
- Convivencia familiar

SEGUNDO TRIMESTRE

- Día de la Paz
- Carnaval
- Día de Andalucía
- Visita al Museo y recorrido por Málaga
- Día de la mujer

TERCER TRIMESTRE

- Día del libro
- Visita al Jardín Botánico
- Día de la familia
- Semana cultural
- Convivencia familia

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:
9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.
CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo¿) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.
CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.
CD4. Toma conciencia de los riesgos asociados a un uso inadecuado de los dispositivos y recursos digitales e identifica y comprende la necesidad de adoptar medidas preventivas de seguridad, así como de desarrollar hábitos y prácticas saludables y sostenibles para hacer un buen uso de estos dispositivos.
CD5. Identifica posibles problemas o dificultades en el manejo de las distintas herramientas digitales y se inicia, con la ayuda del docente, en el desarrollo de soluciones sencillas y sostenibles (iniciación a la programación, robótica educativa¿).
Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptores operativos:
CC1. Demuestra curiosidad por las manifestaciones culturales y sociales del ámbito escolar y local, y ordena temporalmente hechos del entorno social y cultural cercano, propiciando una actitud de respeto hacia la diversidad de expresiones artísticas en contextos familiares y culturales, reconociendo los valores propios de las normas de convivencia.
CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomenta la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.
CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.
CC4. Identifica la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio, y muestra hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección y mejora del entorno local y global.
Competencia clave: Competencia plurilingüe.
Descriptores operativos:
CP1. Reconoce e identifica palabras o expresiones para responder a necesidades comunicativas sencillas próximas a su experiencia de, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares y muestra interés y respeto por las distintas lenguas de su entorno personal, social y educativo.

CP2. Se inicia en el reconocimiento y muestra interés por conocer la diversidad lingüística de su entorno y, de manera guiada, interviene en situaciones interculturales cotidianas mediante estrategias básicas para mejorar su capacidad de interactuar con otras personas en una lengua extranjera, ampliando progresivamente su vocabulario.

CP3. Muestra interés por conocer y respetar la diversidad lingüística y cultural de su entorno, facilitando la comunicación y aprendizaje de una nueva lengua, y fomentando el diálogo, la convivencia pacífica y el respeto por los demás.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM3. Se inicia en el planteamiento de pequeños proyectos que impliquen resolver operaciones simples y sigue los pasos del proceso de forma guiada y con indicaciones para generar un producto creativo sencillo, siendo capaz de compartir con el grupo el producto final obtenido sin que suponga una situación de conflicto, negociando acuerdos como medida para resolverlos.

STEM4. Comunica de manera clara y adecuada los resultados obtenidos usando un vocabulario específico básico sobre el proceso seguido en tareas sencillas y pequeños trabajos realizados en distintos formatos (imágenes, dibujos, símbolos...), explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion y apoyo de herramientas digitales que le ayuden a compartir nuevos conocimientos.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.

Descriptorios operativos:

CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.

CCL2. Comprende e identifica, de manera guiada, la idea principal y el sentido global de textos orales, escritos, signados o multimodales breves y sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, iniciándose en su valoración, para participar activamente en las dinámicas de los grupos sociales a los que pertenece.

CCL3. Se inicia en la búsqueda y localización guiada de información sencilla de distintos tipos de textos de una fuente documental acorde a su edad, descubriendo su utilidad en el proceso acompañado de la lectura y comprensión de estructuras sintácticas básicas de uso muy común al ámbito cercano para ampliar conocimientos y aplicarlos a pequeños trabajos personales, identificando su autoría.

CCL4. Se inicia en la lectura de diferentes textos apropiados a su edad, seleccionados de manera acompañada, y en el uso de estrategias simples de comprensión lectora como fuente de disfrute y enriquecimiento personal, mostrando actitudes de respeto hacia el patrimonio literario reconociéndolo como un bien común, creando textos muy breves y sencillos relacionados con sus experiencias e intereses a partir de pautas o modelos dados.

CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptorios operativos:

CE1. Se inicia en la identificación de problemas, retos y desafíos y comienza a elaborar algunas ideas originales, de manera guiada, siendo consciente de la repercusión de estas en el entorno y la necesidad de poder llevar a cabo posibles soluciones.

CE2. Se inicia en la identificación de fortalezas y debilidades propias, planteando, de forma guiada, estrategias para la resolución de problemas de la vida diaria y comienza a realizar actividades de cooperación de trabajo en

equipo, relacionados con el intercambio financiero y el sistema monetario, empleando los recursos básicos a su alcance para realizar las distintas acciones.

CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptorios operativos:

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.

CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

CCEC1. Se inicia, con ayuda, en el reconocimiento de elementos característicos de distintas manifestaciones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio de su entorno intercultural, tomando conciencia de la necesidad e importancia de respetarlas.

CCEC2. Disfruta de la participación en distintas actividades plásticas, musicales y de expresión corporal propias del patrimonio artístico y cultural de su entorno, reconociendo los elementos característicos básicos de diferentes lenguajes artísticos, e identificando algunos soportes empleados.

CCEC3. Explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo, comunicando ideas, sensaciones y emociones mediante el uso de diferentes lenguajes en la expresión de manifestaciones culturales y artísticas sencillas, mostrando una actitud de respeto y empatía e interactuando progresivamente con el entorno.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, a través de técnicas sencillas (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales), participando colaborativamente y de manera guiada en el proceso de creación de distintas manifestaciones artísticas y culturales, mostrando respeto y disfrute del proceso creativo.

10. Competencias específicas:

Denominación
MAT.2.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
MAT.2.2. 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.
MAT.2.3. 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.
MAT.2.4. 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.
MAT.2.5. 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.
MAT.2.6. 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.
MAT.2.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.
MAT.2.8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

11. Criterios de evaluación:

<p>Competencia específica: MAT.2.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.2.1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, entendiendo mensajes verbales, escritos y visuales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.2.1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana, individualmente y cooperando entre iguales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.2.2. 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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.2.2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas, mostrando interés e implicación en la resolución. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.2.2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución, manipulando materiales en un proceso de ensayo y error. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.2.2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas, argumentando la respuesta. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.2.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.2.3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada, explorando fenómenos y esbozando algunas ideas con sentido. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.2.3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando preguntas y exponiendo ideas sobre situaciones matemáticas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.2.4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.2.4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada, realizando procesos simples en formato digital. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.2.4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.2.5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.2.5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, comenzando a aplicar las matemáticas en su contexto cotidiano. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.2.5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas, interpretando la información gráfica de medios visuales del contexto. Método de calificación: Media aritmética.</p>

Competencia específica: MAT.2.6.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.

Criterios de evaluación:

MAT.2.6.1.Reconocer el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico, utilizando terminología matemática básica.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.2.6.2.Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, comenzando a utilizar distintos lenguajes a través de medios tradicionales o digitales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.2.7.Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

Criterios de evaluación:

MAT.2.7.1.Reconocer las emociones básicas propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario, siendo perseverante, manifestando y controlando sus emociones.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.2.7.2.Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración y desarrollando su disposición ante el aprendizaje.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.2.8.Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Criterios de evaluación:

MAT.2.8.1.Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, mostrando autoconfianza y viviendo situaciones de igualdad.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.2.8.2.Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales, contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo y estableciendo relaciones saludables.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

1. Significado y utilidad de los números naturales en la vida cotidiana.

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

2. Cantidad.

1. Estimaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

2. Sistema de numeración decimal: lectura, escritura, grafía, representación (incluida la recta numérica), el valor posicional, composición, descomposición y recomposición, comparación y ordenación de números naturales hasta el 999, en contextos de la vida cotidiana.

3. 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.

4. Utilización de diferentes estrategias para contar de forma aproximada y exacta.

5. Lectura de números ordinales (hasta 29º) y utilización en contextos reales.

3. Sentido de las operaciones.

1. Estrategias de cálculo mental con números naturales hasta el 999.

2. Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades, mediante el uso de materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.

3. Elementos de un problema (enunciado, datos, pregunta, operación y solución). Fases para su resolución.
4. Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.
4. Relaciones.
1. Sistema de numeración de base diez (hasta el 999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
2. Números naturales en contextos de la vida cotidiana. Expresar información en diferentes formatos de textos (catálogo de precios, puntuación en juegos, etc.).
3. Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
4. Explicación de la solución de un problema y su relación con la pregunta planteada.
5. Educación financiera.
1. 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.
1. Reconocimiento e identificación de magnitudes.
2. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempos.
3. Unidades convencionales (metro, kilo y litro) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.
4. Unidades de medida del tiempo (año, mes, semana, día y hora) en situaciones de la vida cotidiana.
5. Equivalencia entre horas con minutos y minutos con segundos. Identificación del tiempo mediante la lectura de reloj analógico y digital (en punto y media).
2. Medición.
1. Conocimiento y uso de sistemas de medida, con unidades convencionales y no convencionales: palmos, pasos, pie, baldosas, etc.
2. Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales.
3. Procesos de medición con instrumentos convencionales, analógicos o digitales (reglas, cintas métricas, balanzas digitales, calendarios, sistemas de medición digitales, etc.) en contextos familiares.
3. Estimación y relaciones.
1. Estrategias de comparación directa y ordenación de medidas de la misma magnitud.
2. Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades, etc.) por comparación directa con otras medidas.
3. Relaciones de equivalencia y no equivalencia, de igualdad y desigualdad.
C. Sentido espacial.
1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.
1. Figuras geométricas sencillas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación en objetos de nuestro entorno, en el arte y patrimonio artístico andaluz y clasificación atendiendo a sus elementos (círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo).
2. Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas sencillas de una, dos o tres dimensiones de forma manipulativa.
3. Vocabulario geométrico básico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.
4. Propiedades de figuras geométricas de dos dimensiones: exploración mediante materiales manipulables (mecanos, tangram, juegos de figuras, etc.) y herramientas digitales.
5. La simetría. Su construcción con papel y otros materiales.
2. Localización y sistemas de representación.
1. 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, etc.).
3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.
1. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
2. Relaciones geométricas: reconocimiento en el entorno, interpretación y descripción de croquis itinerarios sencillos de su entorno próximo.
D. Sentido algebraico.
1. Patrones.
1. 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.
1. Elementos de un problema (enunciado, datos, pregunta, operación y solución). Fases para su resolución.
2. Utilización de procedimientos y estrategias para la comprensión y la resolución de problemas.
3. Proceso guiado de modelización (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones, etc.) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana.
4. Estrategias y procedimientos para la comprensión y resolución de problemas: lectura comentada del problema, semejanza con otros problemas resueltos previamente.
3. Relaciones y funciones.
1. Expresión de relaciones de igualdad y desigualdad mediante los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones.
2. 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.
3. Relación \geq más \leq , \geq menos \leq , \geq mayor que \leq , \geq menor que \leq e \geq igual que \leq y la utilización del signo correspondiente (+, -, >, <, =).
4. Pensamiento computacional.
1. Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados, etc.).
2. Iniciación en el uso de medios tecnológicos, como la calculadora, para la realización de cálculos y comprobación de resultados.
E. Sentido estocástico.
1. Organización y análisis de datos.
1. 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, etc.).
2. Estrategias sencillas para la recogida, clasificación y recuento de datos cualitativos y cuantitativos en muestras pequeñas.
3. Representación de datos obtenidos a través de recuentos mediante gráficos estadísticos sencillos, y recursos manipulables y tecnológicos.
F. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones.
1. Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.
2. Superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.
3. Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo cooperativo.
4. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.
2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.
1. Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.
2. Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva, colaboración activa y respeto por el trabajo de los demás.
3. Contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
4. Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
MAT.2.1						X				X		X									X	X	X		X									
MAT.2.2												X										X	X						X	X				
MAT.2.3					X		X		X			X	X									X	X											
MAT.2.4					X		X		X			X										X	X	X										
MAT.2.5				X			X		X									X				X	X											
MAT.2.6					X				X			X	X		X						X		X		X									
MAT.2.7											X	X														X	X			X	X			
MAT.2.8	X	X															X							X		X	X							X

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

CONCRECIÓN ANUAL

3º de Educ. Prima. Matemáticas

1. Evaluación inicial:

Tras la observación y análisis en la evaluación inicial, en los cuatro grupos de tercero de primaria se observa una actitud positiva en cuanto a motivación y participación del alumnado. La mayoría muestra interés por las actividades matemáticas, participa activamente en las dinámicas de clase y evidencia un buen nivel de razonamiento lógico-matemático. Asimismo, destacan por su capacidad para elaborar estrategias propias en la resolución de tareas, lo que refleja autonomía y creatividad en la aplicación de conocimientos matemáticos.

No obstante, se identifican áreas que requieren atención y refuerzo sistemático. En particular, es necesario potenciar:

- El cálculo mental, fomentando rapidez y precisión en operaciones básicas.
- La agilidad operativa, asegurando seguridad en la ejecución de procedimientos numéricos y algorítmicos.
- El análisis en la resolución de problemas, desarrollando la capacidad de interpretar correctamente enunciados, seleccionar estrategias adecuadas y justificar soluciones.

En base a estas observaciones, se plantean como objetivos prioritarios para el curso:

- Consolidar el cálculo mental y la agilidad operativa: mediante ejercicios diarios de operaciones rápidas, juegos matemáticos y problemas adaptados al nivel de cada grupo.
- Fortalecer la resolución de problemas: fomentando estrategias de análisis, planificación de pasos, justificación de respuestas y verificación de resultados.
- Desarrollar la autonomía en el razonamiento matemático: promoviendo actividades que permitan al alumnado plantear soluciones alternativas y reflexionar sobre su proceso.
- Integrar competencias matemáticas y actitudinales: utilizando la motivación y la participación como herramientas para reforzar la confianza en la aplicación de conocimientos.

2. Principios Pedagógicos:

El currículo del área de Matemáticas se encamina a conseguir, por un lado, el desarrollo máximo de las potencialidades en todo el alumnado y por otra, la alfabetización matemática, la adquisición de los conocimientos, las habilidades y las herramientas para poder resolver problemas planteados, interpretar las soluciones en el contexto y tomar decisiones estratégicas. Las matemáticas tienen un marcado carácter instrumental que las vincula con la mayoría de las áreas de conocimiento: las ciencias de la naturaleza, la ingeniería, la tecnología, las ciencias sociales e incluso el arte o la música. Además, las matemáticas poseen un valor propio, constituyendo un conjunto de ideas y formas de actuar que permiten conocer y estructurar la realidad, analizarla y obtener información nueva y conclusiones que inicialmente no estaban explícitas. A su vez integran características como el dominio del espacio, el tiempo, la proporción, la optimización de recursos, el análisis de la incertidumbre o el manejo de la tecnología digital. También promueven el razonamiento, la argumentación, la comunicación, la perseverancia, la toma de decisiones o la creatividad. Actualmente, cobran especial interés los elementos relacionados con el manejo de datos e información y el pensamiento computacional, que proporcionan instrumentos eficaces para afrontar el nuevo escenario que plantean los retos actuales. Por todo ello, las matemáticas desempeñan un papel esencial ante los actuales desafíos sociales y medioambientales a los que el alumnado tendrá que enfrentarse en su futuro, como instrumentos para analizar y comprender mejor el entorno cercano y global, los problemas sociales, económicos, científicos y ambientales y para evaluar modos de solución viables.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

Atendiendo al artículo 7 del Decreto 101 de 2023 la metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales mediante la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, al respeto a las diferencias individuales, a la inclusión y al trato no discriminatorio, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

Es por ello que nuestras SdAs fusionarán aspectos de carácter más cultural, científico, igualitario y con un gran peso moral con aspectos más lúdicos, familiares y atractivos al alumnado que no se riñe en ningún caso con el primero. Es evidente que ambos aspectos se ensamblen para conseguir una mayor motivación e implicación y se vivencie día a día sin mermar cada uno de los aspectos implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado. En su planteamiento se garantizará el funcionamiento coordinado de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

Tal y como se establece en el artículo 3 de la Orden de 30 de mayo de 2023 las programaciones didácticas contemplarán situaciones de aprendizaje en las que se integren los elementos curriculares de las distintas áreas

para garantizar que la práctica educativa atienda a la diversidad, a las características personales, a las necesidades, a los intereses, a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y al estilo cognitivo del alumnado; como se ha nombrado anteriormente, enlazados con nuestro Plan de Centro.

Por otra parte, atendiendo al Anexo IV de la citada orden, podemos citar que la metodología que desarrollaremos tendrá entre otras las siguientes características:

- Reconocerá al alumnado como agente de su propio proceso de aprendizaje.
- Se partirá de experiencias previas, estar convenientemente contextualizadas y ser respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades, así como las diferentes formas de comprender la realidad en cada momento de la etapa.
- Se plantearán retos o problemas de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades, haciendo uso de materiales didácticos diversos.
- Se fomentará el trabajo en grupo y en equipo para desarrollar una actitud cooperativa y aprender a resolver de manera adecuada los posibles conflictos que puedan surgir.
- Se tendrán en cuenta las condiciones personales, sociales o culturales del alumnado, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión

Además de todo lo expuesto y teniendo en cuenta nuestra legislación educativa las actividades tendrán un carácter manipulativo y vivencial y serán contextualizadas en el entorno más próximo, para que el alumnado sea capaz de aplicar lo aprendido en diferentes contextos y situaciones. Además, se realizarán actividades de gran impacto emocional.

Tal y como se recoge en el artículo 5 del Real Decreto 157/2022, las medidas metodológicas que se adopten se regirán por los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

El DUA es un modelo de enseñanza que proporciona diversas opciones didácticas para que los alumnos se transformen en personas que aprenden a aprender y estén motivados por su aprendizaje y, por tanto, que estén preparados para continuar aprendiendo durante sus vidas. De esta manera, fomenta procesos pedagógicos que sean accesibles para todos mediante un currículo flexible que se ajusta a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje.

Los tres principios en los que se sustenta el DUA son:

- I. Proporcionar múltiples formas de representación: estrategias que orientan el qué estamos enseñando.
- II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión: estrategias que orientan el cómo vamos a enseñarlo.
- III. Proporcionar múltiples formas de motivación: Estrategias que orientan el porqué de lo que se está enseñando.

Nuestra programación gira a través del trabajo por proyectos, teniendo en cuenta que nuestro Proyecto Educativo alude a dicha metodología como parte presente del proceso educativo.

El trabajo por proyectos se plantea desde un punto de vista interdisciplinar y se nutre de una base de enfoque competencial/comunicativo que hace que nuestro alumnado dote de significatividad a sus aprendizajes con sus propias aportaciones de experiencias vividas, informaciones recibidas, aprendizajes adquiridos u emociones sentidas.

El aprendizaje basado en proyectos supone la aplicación al aula de los procedimientos habituales en la investigación científica y que permite desarrollar en el alumnado todas las competencias clave. Partiendo de una exploración de ideas previas en relación con un tema concreto, se formula una hipótesis que habrá de validar a lo largo de un proceso de investigación. El papel del docente se enfoca como orientador del proceso de búsqueda y de reflexión, garante del funcionamiento de los grupos de trabajo, apoyo en la selección de fuentes de información, estímulo del proceso... Todo proyecto finalizará con unas conclusiones y una difusión de las mismas.

Igualmente y fomentado desde el trabajo por proyectos debemos hablar del aprendizaje cooperativo el cual formará parte de nuestras prácticas educativas en todas las áreas.

Por otra parte, se ofrecen las siguientes orientaciones metodológicas:

El área debe abordarse de forma eminentemente experiencial, concediendo especial relevancia a la manipulación e impulsando progresivamente la utilización continua de recursos digitales, proponiendo al alumnado situaciones de aprendizaje que propicien la reflexión, el razonamiento, el establecimiento de conexiones, la comunicación y la representación.

El uso de materiales lúdicos, manipulativo y actividades de alto impacto emocional, como son los juegos de magia educativa, los juegos de mesa y los materiales manipulativos, están orientados a despertar la atención y el interés del alumnado, de manera que sirvan de elemento motivador del aprendizaje de determinados contenidos, llevando espontáneamente a la investigación y exploración.

Las metodologías activas son especialmente adecuadas en un enfoque competencial, ya que permiten construir el conocimiento y dinamizar la actividad del aula mediante el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.

4. Materiales y recursos:

Los materiales didácticos son los elementos que se emplean para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestro alumnado. La singularidad de nuestro centro educativo hace que contemos con gran variedad de materiales y recursos manipulativos y tecnológicos.

Para desarrollar nuestra labor docente contamos con:

- Material elaborado.
- Material fungible.
- Material audiovisual.
- Herramientas y recursos digitales.
- Recursos literarios (cuentos, libros de poesía, revistas, periódicos, comics)
- Biblioteca de aula.
- Biblioteca de centro.
- Diccionarios.
- Pizarra y pizarra digital.
- Pizarrines blancos
- Ordenador/PDI/Impresora
- Recursos multimedia (vídeos, juegos multimedia, liveworksheets, kahoot...)
- Programas de diseño informático (canva, genially...)
- Internet.
- Taller de radio.
- Altavoces.
- Fichas y cuentas.
- Plantillas de método aditivo.
- Regletas de Cuisenaire.
- Policubos.
- Geoplanos.
- Calculadoras.
- Recursos personales extras.

Además de los materiales y recursos mencionados, el juego, tendrá un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de un recurso didáctico aplicable en todas las áreas de la Educación Primaria. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños y niñas aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

El método de calificación de la materia es continua, con el modo: valor final de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo del modo valor final de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

Partiendo del Artículo 11 relativo a Decreto de Evaluación 101/2023 del 9 de mayo se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles, flexibles, coherentes con los criterios de evaluación. Se han de adaptar a las distintas situaciones de aprendizaje y han de permitir la valoración objetiva de todo el alumnado garantizando que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. El maestro o maestra llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada área.

Además, teniendo en cuenta el Artículo 9 sobre el carácter de la evaluación de la Orden del 30 de mayo de 2023 en el que la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas áreas del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje, integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo, pero sin impedir al profesorado realizar la evaluación de cada área de manera diferenciada en función de los criterios de evaluación que, relacionados de manera directa

con las competencias específicas, indicarán el grado de desarrollo de las mismas. La evaluación será continua con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias clave. También nos remitimos al artículo 10 de los Procedimientos e instrumentos de Evaluación de la Orden del 30 de mayo de 2023 y su correspondiente Anexo 2.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, global, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas áreas del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas, que se desarrollaran en las distintas Situaciones de Aprendizaje, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados a lo largo de las Situaciones de Aprendizaje del área. El alumnado será evaluado a lo largo de los distintos trimestres por diferentes criterios o los mismos criterios hasta completar la calificación de todos los programados durante un curso escolar.

La evaluación será continua y global por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus aprendizajes para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación.

El profesorado llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de las áreas.

En el procedimiento de evaluación se tendrá en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas de cada área, a través de la superación de los criterios de evaluación.

Estos tienen relación de manera directa con las competencias específicas e indicarán el grado de desarrollo de las mismas. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portafolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado, favoreciéndose la coevaluación y autoevaluación por parte del propio alumnado.

Además destacar que el carácter integrador de la evaluación no impedirá al profesorado realizar la evaluación de cada área de manera diferenciada, en función de los criterios de evaluación, como orientadores de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen, de igual manera o porcentaje al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

La evaluación tendrá una triple vertiente: inicial, continua y final.

Evaluación inicial:

La evaluación inicial se realizará por el equipo docente del alumnado con durante el primer mes del curso escolar, y tendrá en cuenta:

- El análisis de los informes personales de la etapa o el curso anterior
- Lectura de expedientes
- Dinámicas de grupo
- Escala de observación
- Análisis de lectura
- Observación de competencias orales
- Listas de cotejos
- Valoración de intervenciones entre iguales
- Manipulación de herramientas para el desarrollo de capacidades académicas
- Interiorización del lenguaje oral y escrito
- Competencias y relación con el grupo/clase
- Prueba de Evaluación Inicial

Dicha evaluación inicial será el punto de referencia del equipo docente para la toma de decisiones relativas al

desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado.

El equipo docente, como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, adoptará las medidas pertinentes de apoyo, refuerzo y recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Dicha evaluación Inicial constará de una calificación cualitativa no oficial en los documentos de evaluación del centro pero que nos servirá para obtener información del nivel de desempeño del alumnado mediante la realización de diversas actividades evaluables no calificativas que marcarán la organización y programación didáctica.

Evaluación continua:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado como los diferentes elementos del currículo.

Los criterios de evaluación serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias específicas y sus descriptores.

En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. Para la evaluación de los aprendizajes del alumnado se establecerán criterios de evaluación en los distintos instrumentos de evaluación.

Evaluación final:

Es la que se realiza al final de un periodo determinado del proceso de enseñanza-aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos, Competencias Específica y Criterios de Evaluación y, en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase.

Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de cada área, como el modo en que estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

En todos y cada uno de los procesos evaluadores los agentes evaluadores serán todos los miembros que participen en el proceso de enseñanza/aprendizaje, incluido los iguales y el propio alumno, existiendo autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

Durante este curso académico, y partiendo de la línea de trabajo establecida durante años en este centro educativo; planteamos el establecimiento de tres situaciones de aprendizajes que haremos coincidir con cada uno de los trimestres. No obstante, el equipo docente es consciente de la peculiaridad de trabajar por proyectos y como cada una de las temporalizaciones pueden verse afectadas.

Cada SDA planteada para este curso académico, lleva asociada unos saberes y criterios de evaluación los cuales pueden ser repetidos o no en cualquiera de las otras dos situaciones. Es por ello que el aprendizaje del alumnado puede ser reforzado en cualquiera de cada una de las situaciones, valorando esta posibilidad como algo muy positivo.

A su vez, y de vital importancia, cada una de las SdA han sido valoradas y elegidas por el equipo docente partiendo de las motivaciones del alumnado, de un sondeo y estudio previo de las inquietudes de la mayoría de los grupos junto con la formación y capacidad de transmitir los saberes de este nivel a través de estos hilos conductores.

Los títulos y números de SdA son:

SdA 1: ¿Qué es eso de la ciencia?

SdA 2: Paciencia con la ciencia

SdA 3: ¡Eureka!

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Con las manos en la masa
- ¡Eureka!

- Paciencia con la Ciencia
- ¿Qué es eso de la ciencia?

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Las actividades que proponemos en nuestra programación de manera extraescolar y complementaria potencian valores que consideramos imprescindibles en nuestro alumnado. Así, destacamos valores asociados a la socialización, cooperación, integración, tolerancia, respeto a la diversidad de opiniones, participación y responsabilidad. Por otra parte, favorecemos el desarrollo integral de los alumnos, para que se formen como ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad.

Mediante estas actividades, el Proyecto Educativo queda enriquecido, pues estamos propiciando una enseñanza flexible y abierta a nuestro entorno, presente en lo cotidiano, y no limitada al espacio-aula que, además, le brinda el lugar que merece al desarrollo de la creatividad. Y, todo esto, haciendo uso del Decreto 162/2011, de 11 de mayo que regula las actividades complementarias y extraescolares.

Planteamos las siguientes actividades, ya que las vemos adecuadas y enriquecedoras para las SdA a desarrollar:

PRIMER TRIMESTRE

- Ruta senderista Pico Jabalcuza.
- Taller y salida en bicicleta (entorno cercano al centro educativo).

SEGUNDO TRIMESTRE

- Visita al Parque de la Ciencias de Granada.
- Metro School, visita al metro de Málaga.

TERCER TRIMESTRE

- Actividades deportivas en la naturaleza (arborismo/ actividades náuticas).
- Feria de la Ciencia de Algeciras/Arroyo de la Miel.

Además de todas aquellas actividades que sean ofertadas y subvencionadas por el Ayuntamiento de Málaga.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Descriptorios operativos:

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y es capaz de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus puntos de vista aunque sean diferentes a los propios y usa estrategias sencillas que le ayudan en la toma de decisiones para gestionar las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Asume la adopción de determinados hábitos de vida saludable, valora la importancia de la higiene, la alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico y la prevención de enfermedades para su salud física y mental y detecta y reflexiona sobre la presencia de situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Identifica y respeta las emociones y sentimientos ajenos y muestra iniciativa por participar activamente en el trabajo en equipo, empleando estrategias de responsabilidad y de ayuda a las demás personas, tácticas de interacción positiva, y actitudes cooperativas que ayuden a mejorar el clima del grupo, al bienestar y a la consecución de los objetivos propuestos.

CPSAA4. Valora y reconoce el esfuerzo y la aportación individual ante las dificultades en la realización de pequeños trabajos planteados, y desarrolla una actitud de constancia, perseverancia, y postura crítica ante los retos que le llevan a la reflexión guiada.

CPSAA5. Desarrolla estrategias sencillas de aprendizaje de su autorregulación, y participa en la evaluación del proceso que se ha llevado a cabo, aceptando sus posibilidades y limitaciones para que le ayuden a ampliar sus conocimientos.

Competencia clave: Competencia emprendedora.
Descriptorios operativos:

CE1. Identifica, con indicaciones, problemas, necesidades y retos presentes en el mundo que le rodea, proponiendo ideas originales que le ayuden a tomar conciencia de los efectos que estas pueden producir en el entorno y que respondan a las posibles soluciones que se generen.

CE2. Reconoce y valora fortalezas y debilidades propias, distintos aspectos positivos y negativos para poder llevar a cabo el desarrollo de ideas originales y valiosas, y se inicia en el conocimiento de elementos financieros básicos y adecuados para la resolución de problemas de la vida cotidiana, empleando los recursos a su alcance para realizar acciones de colaboración y trabajo en equipo.

CE3. Plantea y formula preguntas y respuestas, con ideas creativas y realiza tareas previamente planificadas a través de un trabajo cooperativo, valorando los pasos seguidos en su desarrollo, así como los resultados obtenidos, que le permita desarrollar iniciativas emprendedoras mediante un espíritu innovador, considerando sus experiencias como oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia digital.
Descriptorios operativos:

CD1. Realiza pequeñas búsquedas guiadas en internet, utilizando diferentes medios y estrategias sencillas que facilitan el tratamiento de información (palabras clave, selección y organización de los datos...) relevante y comienza a reflexionar de forma crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea contenidos digitales sencillos de acuerdo a las necesidades del contexto educativo, mediante el uso de diversas herramientas digitales utilizando distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo...) para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos y contenidos que utiliza.

CD3. Participa en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten comunicarse de forma efectiva, trabajar en equipo y desenvolverse en un ambiente digital conocido y supervisado de forma segura, mostrando una actitud responsable.

CD4. Identifica y toma conciencia de los riesgos asociados a un uso inadecuado de los dispositivos y recursos digitales, adoptando con la ayuda del docente, medidas preventivas de seguridad dirigidas a un buen uso de estos, y se inicia en el desarrollo de hábitos y prácticas seguras, saludables y sostenibles de las tecnologías digitales.

CD5. Identifica problemas o necesidades concretas en el uso de diferentes herramientas y recursos digitales y se inicia en el desarrollo de soluciones sencillas y sostenibles (iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...), pidiendo ayuda al docente cuando no puede solucionarlos.

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptorios operativos:

CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera clara y ajustada, con cierta autonomía, ideas, hechos, conceptos, sentimientos y opiniones que le generan las diferentes situaciones de comunicación y

participa de manera comprensible en conversaciones, dinámicas de grupo sociales y diálogos breves entre iguales que le ayudan a establecer interacciones basadas en el respeto, la tolerancia, la cooperación y la aceptación en el grupo a los que pertenece.

CCL2. Comprende, identifica e interpreta el sentido general de textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos de los ámbitos personal, social y educativo, progresando en su valoración, para participar activamente en actividades cooperativas y para construir conocimiento.

CCL3. Busca, localiza y selecciona, de manera dirigida, información de distintos tipos de textos, procedente de hasta dos fuentes documentales, e interpreta y valora la utilidad de la información, incidiendo en el desarrollo de la lectura para ampliar conocimientos y aplicarlos en trabajos personales aportando el punto de vista personal y creativo, identificando los derechos de autor.

CCL4. Lee diferentes textos apropiados a su edad y cercanos a sus gustos e intereses, seleccionados con creciente autonomía, utilizando estrategias básicas de comprensión lectora como fuente de disfrute, deleite y ampliación de los conocimientos, apreciando la riqueza de nuestro patrimonio literario, y creando textos sencillos basados en su experiencia y conocimientos previos con intención cultural y literaria a partir de pautas o modelos dados.

CCL5. Participa activamente en prácticas comunicativas y en actividades cooperativas con actitud de respeto y escucha, progresando en la gestión dialogada de conflictos que favorezcan la convivencia, evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales, que ayuden a realizar juicios morales fundamentados y a favorecer un uso adecuado y ético de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.

Descriptorios operativos:

CP1. Reconoce y emplea, de manera guiada, expresiones breves y sencillas de uso cotidiano y de relevancia personal que respondan a necesidades educativas sencillas, próximas a su experiencia y adecuadas a su nivel de desarrollo de, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, mostrando interés y respeto por las distintas lenguas de su entorno personal, social y educativo.

CP2. Identifica y aprecia la diversidad lingüística de su entorno y, de forma dirigida, utiliza ciertas estrategias elementales que le faciliten la comprensión y la comunicación en una lengua extranjera en contextos comunicativos cotidianos y habituales, ampliando su vocabulario.

CP3. Conoce y aprecia la diversidad lingüística y cultural de su entorno, facilitando el desarrollo de estrategias comunicativas, el enriquecimiento personal, la mejora del diálogo, la convivencia pacífica y el respeto por los demás.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Identifica y resuelve problemas, de manera pautada, relacionados con el entorno para realizar pequeñas experiencias de trabajo referidos a cálculo, medidas, geometría, reflexionando sobre las decisiones tomadas, utilizando diferentes estrategias y procedimientos de resolución, expresando de forma razonada, el proceso realizado.

STEM2. Reflexiona sobre los problemas resueltos, buscando respuestas adecuadas que le ayuden a resolver los cálculos numéricos, y a explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, utilizando, con indicaciones, herramientas e instrumentos que faciliten la realización de experimentos sencillos.

STEM3. Realiza de forma guiada proyectos, siendo capaz de seguir los pasos del proceso de pequeños experimentos e investigaciones, que impliquen la participación activa y responsable en el trabajo en equipo, utilizando el acuerdo como forma de resolver los conflictos y anticipando los posibles resultados que permitan evaluar el producto final creado.

STEM4. Comunica de manera ordenada y organizada con un lenguaje científico básico el proceso y los resultados obtenidos en las tareas y trabajos realizados, utilizando diferentes formatos (dibujos, gráficos, esquemas, tablas...) y fuentes de información extraídas de diversas herramientas digitales que le ayuden a compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Identifica posibles consecuencias de comportamiento que influyan positiva o negativamente sobre la salud, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente y pone en práctica hábitos de vida sostenible, consumo responsable y de cuidado, respeto y protección del entorno.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

CCEC1. Reconoce y muestra interés por los elementos característicos propios del patrimonio cultural y artístico de

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

diversos entornos y se inicia en la comprensión de las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas en un entorno intercultural.
CCEC2. Identifica y muestra interés por algunas de las manifestaciones artísticas y culturales más relevantes del patrimonio, reconociendo distintos soportes, así como elementos básicos característicos de diferentes lenguajes artísticos utilizados en dichas manifestaciones.
CCEC3. Se inicia en el desarrollo de su propia identidad mediante las posibilidades expresivas y de comunicación de su propio cuerpo, a través del empleo de distintos lenguajes en la expresión de manifestaciones artísticas y culturales básicas, mostrando confianza en sus propias capacidades con una actitud abierta y empática y aumentando las posibilidades de interactuar con el entorno.
CCEC4. Participa en el proceso de creación de producciones artísticas y culturales elementales, iniciándose en la experimentación con distintas técnicas de expresión artística (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales), mostrando disfrute, empatía y respeto en el proceso creativo.

Competencia clave: Competencia ciudadana.

Descriptorios operativos:

CC1. Identifica los procesos históricos y sociales relevantes de su entorno, y demuestra respeto, interés y aprecio por participar en la vida cultural y artística en diversos contextos, respetando las normas básicas de convivencia.
CC2. Participa dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, y mostrando actitudes que fomenten en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, la resolución pacífica de conflictos, la igualdad de género, conductas no sexistas, el reconocimiento de modelos positivos en el entorno cercano, valorando la diversidad cultural y reflejando conductas en favor de la sostenibilidad.
CC3. Usa el diálogo y la comunicación para reflexionar sobre valores y problemas relativos a cuestiones éticas y sociales, justificando sus actuaciones en base a conductas que le ayuden a apreciar la diversidad cultural, rechazando prejuicios y estereotipos, creencias e ideas y el respeto a cualquier forma de discriminación y violencia.
CC4. Adopta conductas respetuosas para proteger y realizar acciones e identificar problemas ecosociales, propone soluciones y pone en práctica hábitos de vida sostenible, tomando conciencia de ser consecuentes con el respeto, cuidado, protección y conservación del entorno local y global.

10. Competencias específicas:

Denominación
MAT.3.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
MAT.3.2. 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.
MAT.3.3. 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.
MAT.3.4. 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.
MAT.3.5. 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.
MAT.3.6. 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.
MAT.3.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.
MAT.3.8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Cód.Centro: 29011412

Fecha Generación: 14/02/2026 10:33:42

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: MAT.3.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

Criterios de evaluación:

MAT.3.1.1. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.3.1.2. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.2. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.3.2.1. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.3.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.3. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.3.3.1. Realizar y comenzar a analizar conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada, explorando fenómenos y ordenando ideas con sentido.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.3.3.2. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.4. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.3.4.1. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.3.4.2. Iniciarse en el manejo de las herramientas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.5. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.3.5.1. Comenzar a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.3.5.2. Comenzar a Identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.6. 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.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 29011412

Fecha Generación: 14/02/2026 10:33:42

Criterios de evaluación:
MAT.3.6.1.Reconocer el lenguaje matemático sencillo e identificar mensajes presentes en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico, utilizando terminología matemática apropiada de forma oral. Método de calificación: Media aritmética.
MAT.3.6.2.Comenzar a analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales. Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.7.Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

Criterios de evaluación:
MAT.3.7.1.Reconocer y comenzar a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda sólo cuando sea necesario y mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de sus emociones. Método de calificación: Media aritmética.
MAT.3.7.2.Expresar y mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración y desarrollando actitudes participativas. Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.3.8.Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Criterios de evaluación:
MAT.3.8.1.Participar y comenzar a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, afianzando la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos. Método de calificación: Media aritmética.
MAT.3.8.2.Adoptar alguna decisión en el reparto de tareas, respetando las responsabilidades individuales asignadas y comenzando a emplear estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos y a desarrollar una escucha activa. Método de calificación: Media aritmética.

12. Saberes básicos:

A. Sentido numérico.
1. Conteo.
1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 9999.
2. Cantidad.
1. Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).
2. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.
3. Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.
4. Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.
5. Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.
6. Explicación del proceso de resolución y resultado.
7. Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.
8. Reconocimiento de los números romanos formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.

3. Sentido de las operaciones.
1. Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.
2. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.
3. Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.
4. Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.
5. Fases de resolución de un problema: comprensión del enunciado; elaboración de un plan de resolución; ejecución del plan siguiendo las estrategias más adecuadas; comprobación de la solución.
6. Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.
7. Desarrollo de estrategias para tantear soluciones antes de realizar operaciones: resolución mental, datos que sobran, posibles soluciones, comparación con las soluciones previas de los compañeros y compañeras.
8. Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.
4. Relaciones.
1. Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
2. Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
3. Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
5. Educación financiera.
1. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.
B. Sentido de la medida.
1. Magnitud.
1. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).
2. Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.
3. Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.
2. Medición.
1. Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.
2. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).
3. Estimación y relaciones.
1. Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml): aplicación de equivalencias entre unidades en problemas de la vida cotidiana que impliquen convertir en unidades más pequeñas.
2. Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.
3. Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.
C. Sentido espacial.
1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.
1. Figuras geométricas de dos o tres dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.
2. Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas de dos dimensiones por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo (regla y escuadra) y aplicaciones informáticas.
3. Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.
4. Propiedades de figuras geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, polícubos, magia educativa, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).
2. Localización y sistemas de representación.
1. Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).
2. Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.
3. Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.

3. Movimientos y transformaciones.
1. Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.
2. Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.
4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.
1. Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
2. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
3. Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.
D. Sentido algebraico.
1. Patrones.
1. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.
2. Modelo matemático.
1. Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.
2. Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.
3. Relaciones y funciones.
1. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades.
2. La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos.
3. Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos .
4. Pensamiento computacional.
1. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillas, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).
2. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para la comprensión y asimilación de contenidos matemáticos, obtención de información y realización de cálculos numéricos, resolución de problemas o investigaciones sencillas y presentación de resultados.
E. Sentido estocástico.
1. Organización y análisis de datos.
1. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.
2. Estrategias sencillas para la recogida, clasificación y organización de datos cualitativos o cuantitativos discretos en muestras pequeñas mediante calculadora y aplicaciones informáticas sencillas. Frecuencia absoluta: interpretación.
3. Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.
4. La moda: interpretación como el dato más frecuente.
5. Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.
2. Incertidumbre.
1. La probabilidad como medida subjetiva de la incertidumbre. Reconocimiento de la incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana y mediante la realización de experimentos.
2. Identificación de suceso seguro, suceso posible y suceso imposible.
3. Comparación de la probabilidad de dos sucesos de forma intuitiva.
3. Inferencia.
1. Formulación de conjeturas a partir de los datos recogidos y analizados, dándoles sentido en el contexto de estudio.
F. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones.
1. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.
2. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.
3. Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.

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

1. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.
2. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.
3. Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.
4. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
5. Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.
6. Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.
7. Reparto y aceptación de tareas en proyectos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde su perspectiva matemática: gráficas de barras sobre el consumo de agua, pérdida de biodiversidad en un parque nacional o natural andaluz.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
MAT.3.1						X				X		X									X	X	X		X									
MAT.3.2												X										X	X							X	X			
MAT.3.3					X		X		X			X	X									X	X											
MAT.3.4					X		X		X			X										X	X	X										
MAT.3.5				X			X		X									X				X	X											
MAT.3.6					X				X			X	X		X						X		X		X									
MAT.3.7											X	X													X	X			X	X				
MAT.3.8	X	X															X							X		X	X							X

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 29011412

Fecha Generación: 14/02/2026 10:33:42

CONCRECIÓN ANUAL

4º de Educ. Prima. Matemáticas

1. Evaluación inicial:

Los resultados obtenidos en la evaluación inicial de matemáticas de 4º de Primaria han sido satisfactorios en los distintos apartados de la materia, incluyendo cálculo, operaciones, numeración y resolución de problemas. El alumnado demuestra una buena competencia matemática, evidenciando un dominio adecuado de los conceptos básicos trabajados hasta el momento. No obstante, es importante continuar trabajando y reforzando estas habilidades a lo largo del curso para afianzar conocimientos y mejorar en aquellas áreas que aún requieren mayor atención.

2. Principios Pedagógicos:

El currículo del área de Matemáticas se encamina a conseguir, por un lado, el desarrollo máximo de las potencialidades en todo el alumnado y por otra, la alfabetización matemática, la adquisición de los conocimientos, las habilidades y las herramientas para poder resolver problemas planteados, interpretar las soluciones en el contexto y tomar decisiones estratégicas. Las matemáticas tienen un marcado carácter instrumental que las vincula con la mayoría de las áreas de conocimiento: las ciencias de la naturaleza, la ingeniería, la tecnología, las ciencias sociales e incluso el arte o la música. Además, las matemáticas poseen un valor propio, constituyendo un conjunto de ideas y formas de actuar que permiten conocer y estructurar la realidad, analizarla y obtener información nueva y conclusiones que inicialmente no estaban explícitas. A su vez integran características como el dominio del espacio, el tiempo, la proporción, la optimización de recursos, el análisis de la incertidumbre o el manejo de la tecnología digital. También promueven el razonamiento, la argumentación, la comunicación, la perseverancia, la toma de decisiones o la creatividad. Actualmente, cobran especial interés los elementos relacionados con el manejo de datos e información y el pensamiento computacional, que proporcionan instrumentos eficaces para afrontar el nuevo escenario que plantean los retos actuales. Por todo ello, las matemáticas desempeñan un papel esencial ante los actuales desafíos sociales y medioambientales a los que el alumnado tendrá que enfrentarse en su futuro, como instrumentos para analizar y comprender mejor el entorno cercano y global, los problemas sociales, económicos, científicos y ambientales y para evaluar modos de solución viables.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

Atendiendo al artículo 7 del Decreto 101 de 2023 la metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales mediante la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, al respeto a las diferencias individuales, a la inclusión y al trato no discriminatorio, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

Es por ello que nuestras SdAs fusionarán aspectos de carácter más cultural, científico, igualitario y con un gran peso moral con aspectos más lúdicos, familiares y atractivos al alumnado que no se riñe en ningún caso con el primero. Es evidente que ambos aspectos se ensamblen para conseguir una mayor motivación e implicación y se vivencie día a día sin mermar cada uno de los aspectos implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado. En su planteamiento se garantizará el funcionamiento coordinado de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

Tal y como se establece en el artículo 3 de la Orden de 30 de mayo de 2023 las programaciones didácticas contemplarán situaciones de aprendizaje en las que se integren los elementos curriculares de las distintas áreas para garantizar que la práctica educativa atienda a la diversidad, a las características personales, a las necesidades, a los intereses, a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y al estilo cognitivo del alumnado; como se ha nombrado anteriormente, enlazados con nuestro Plan de Centro.

Por otra parte, atendiendo al Anexo IV de la citada orden, podemos citar que la metodología que desarrollaremos tendrá entre otras las siguientes características:

- Reconocerá al alumnado como agente de su propio proceso de aprendizaje.
- Se partirá de experiencias previas, estar convenientemente contextualizadas y ser respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades, así como las diferentes formas de comprender la realidad en cada momento de la etapa.
- Se plantearán retos o problemas de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades, haciendo uso de materiales didácticos diversos.
- Se fomentará el trabajo en grupo y en equipo para desarrollar una actitud cooperativa y aprender a resolver de

manera adecuada los posibles conflictos que puedan surgir.

- Se tendrán en cuenta las condiciones personales, sociales o culturales del alumnado, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión

Además de todo lo expuesto y teniendo en cuenta nuestra legislación educativa las actividades tendrán un carácter manipulativo y vivencial y serán contextualizadas en el entorno más próximo, para que el alumnado sea capaz de aplicar lo aprendido en diferentes contextos y situaciones. Además, se realizarán actividades de gran impacto emocional.

Tal y como se recoge en el artículo 5 del Real Decreto 157/2022, las medidas metodológicas que se adopten se registrarán por los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

El DUA es un modelo de enseñanza que proporciona diversas opciones didácticas para que los alumnos se transformen en personas que aprenden a aprender y estén motivados por su aprendizaje y, por tanto, que estén preparados para continuar aprendiendo durante sus vidas. De esta manera, fomenta procesos pedagógicos que sean accesibles para todos mediante un currículo flexible que se ajusta a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje.

Los tres principios en los que se sustenta el DUA son:

- I. Proporcionar múltiples formas de representación: estrategias que orientan el qué estamos enseñando.
- II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión: estrategias que orientan el cómo vamos a enseñarlo.
- III. Proporcionar múltiples formas de motivación: Estrategias que orientan el porqué de lo que se está enseñando.

Nuestra programación gira a través del trabajo por proyectos, teniendo en cuenta que nuestro Proyecto Educativo alude a dicha metodología como parte presente del proceso educativo.

El trabajo por proyectos se plantea desde un punto de vista interdisciplinar y se nutre de una base de enfoque competencial/comunicativo que hace que nuestro alumnado dote de significatividad a sus aprendizajes con sus propias aportaciones de experiencias vividas, informaciones recibidas, aprendizajes adquiridos u emociones sentidas.

El aprendizaje basado en proyectos supone la aplicación al aula de los procedimientos habituales en la investigación científica y que permite desarrollar en el alumnado todas las competencias clave. Partiendo de una exploración de ideas previas en relación con un tema concreto, se formula una hipótesis que habrá de validar a lo largo de un proceso de investigación. El papel del docente se enfoca como orientador del proceso de búsqueda y de reflexión, garante del funcionamiento de los grupos de trabajo, apoyo en la selección de fuentes de información, estímulo del proceso... Todo proyecto finalizará con unas conclusiones y una difusión de las mismas.

Igualmente y fomentado desde el trabajo por proyectos debemos hablar del aprendizaje cooperativo el cual formará parte de nuestras prácticas educativas en todas las áreas.

Por otra parte, se ofrecen las siguientes orientaciones metodológicas:

El área debe abordarse de forma eminentemente experiencial, concediendo especial relevancia a la manipulación e impulsando progresivamente la utilización continua de recursos digitales, proponiendo al alumnado situaciones de aprendizaje que propicien la reflexión, el razonamiento, el establecimiento de conexiones, la comunicación y la representación.

El uso de materiales lúdicos, manipulativo y actividades de alto impacto emocional, como son los juegos de magia educativa, los juegos de mesa y los materiales manipulativos, están orientados a despertar la atención y el interés del alumnado, de manera que sirvan de elemento motivador del aprendizaje de determinados contenidos, llevando espontáneamente a la investigación y exploración.

Las metodologías activas son especialmente adecuadas en un enfoque competencial, ya que permiten construir el conocimiento y dinamizar la actividad del aula mediante el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.

4. Materiales y recursos:

Los materiales didácticos son los elementos que se emplean para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestro alumnado. La singularidad de nuestro centro educativo hace que contemos con gran variedad de materiales y recursos manipulativos y tecnológicos.

Para desarrollar nuestra labor docente contamos con:

- Material elaborado.
- Material fungible.
- Material audiovisual.
- Herramientas y recursos digitales.
- Recursos literarios (cuentos, libros de poesía, revistas, periódicos, comics)
- Biblioteca de aula.

- Biblioteca de centro.
- Diccionarios.
- Pizarra y pizarra digital.
- Pizarrines blancos
- Ordenador/PDI/Impresora
- Recursos multimedia (vídeos, juegos multimedia, liveworksheets, kahoot...)
- Programas de diseño informático (canva, genially...)
- Internet.
- Taller de radio.
- Altavoces.
- Fichas y cuentas.
- Plantillas de método aditivo.
- Regletas de Cuisenaire.
- Policubos.
- Geoplanos.
- Calculadoras.
- Recursos personales extras.

Además de los materiales y recursos mencionados, el juego, tendrá un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de un recurso didáctico aplicable en todas las áreas de la Educación Primaria. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños y niñas aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

El método de calificación de la materia es continua, con el modo: valor final de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo del modo valor final de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

Partiendo del Artículo 11 relativo a Decreto de Evaluación 101/2023 del 9 de mayo se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles, flexibles, coherentes con los criterios de evaluación. Se han de adaptar a las distintas situaciones de aprendizaje y han de permitir la valoración objetiva de todo el alumnado garantizando que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. El maestro o maestra llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada área.

Además, teniendo en cuenta el Artículo 9 sobre el carácter de la evaluación de la Orden del 30 de mayo de 2023 en el que la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas áreas del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje, integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo, pero sin impedir al profesorado realizar la evaluación de cada área de manera diferenciada en función de los criterios de evaluación que, relacionados de manera directa con las competencias específicas, indicarán el grado de desarrollo de las mismas. La evaluación será continua con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias clave. También nos remitimos al artículo 10 de los Procedimientos e instrumentos de Evaluación de la Orden del 30 de mayo de 2023 y su correspondiente Anexo 2.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, global, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas áreas del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas, que se desarrollarán en las distintas Situaciones de Aprendizaje, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados a lo largo de las Situaciones de Aprendizaje del área. El alumnado será evaluado a lo largo de los distintos trimestres por diferentes criterios o los mismos criterios hasta completar la calificación de todos los programados durante un curso escolar.

La evaluación será continua y global por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus aprendizajes para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación.

El profesorado llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de las áreas.

En el procedimiento de evaluación se tendrá en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas de cada área, a través de la superación de los criterios de evaluación.

Estos tienen relación de manera directa con las competencias específicas e indicarán el grado de desarrollo de las mismas. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado, favoreciéndose la coevaluación y autoevaluación por parte del propio alumnado.

Además destacar que el carácter integrador de la evaluación no impedirá al profesorado realizar la evaluación de cada área de manera diferenciada, en función de los criterios de evaluación, como orientadores de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen, de igual manera o porcentaje al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

La evaluación tendrá una triple vertiente: inicial, continua y final.

Evaluación inicial:

La evaluación inicial se realizará por el equipo docente del alumnado con durante el primer mes del curso escolar, y tendrá en cuenta:

- El análisis de los informes personales de la etapa o el curso anterior
- Lectura de expedientes
- Dinámicas de grupo
- Escala de observación
- Análisis de lectura
- Observación de competencias orales
- Listas de cotejos
- Valoración de intervenciones entre iguales
- Manipulación de herramientas para el desarrollo de capacidades académicas
- Interiorización del lenguaje oral y escrito
- Competencias y relación con el grupo/clase
- Prueba de Evaluación Inicial

Dicha evaluación inicial será el punto de referencia del equipo docente para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado.

El equipo docente, como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, adoptará las medidas pertinentes de apoyo, refuerzo y recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Dicha evaluación Inicial constará de una calificación cualitativa no oficial en los documentos de evaluación del centro pero que nos servirá para obtener información del nivel de desempeño del alumnado mediante la realización de diversas actividades evaluables no calificativas que marcarán la organización y programación didáctica.

Evaluación continua:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado como los diferentes elementos del currículo.

Los criterios de evaluación serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias específicas y sus descriptores.

En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del

curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. Para la evaluación de los aprendizajes del alumnado se establecerán criterios de evaluación en los distintos instrumentos de evaluación.

Evaluación final:

Es la que se realiza al final de un periodo determinado del proceso de enseñanza-aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos, Competencias Específica y Criterios de Evaluación y, en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase.

Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de cada área, como el modo en que estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

En todos y cada unos de los procesos evaluadores los agentes evaluadores serán todos los miembros que participen en el proceso de enseñanza/aprendizaje, incluido los iguales y el propio alumno, existiendo autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

Durante este curso académico, y partiendo de la línea de trabajo establecida durante años en este centro educativo; planteamos el establecimiento de tres situaciones de aprendizajes que haremos coincidir con cada uno de los trimestres. No obstante, el equipo docente es consciente de la peculiaridad de trabajar por proyectos y como cada una de las temporalizaciones pueden verse afectadas.

Cada SDA planteada para este curso académico, lleva asociada unos saberes y criterios de evaluación los cuales pueden ser repetidos o no en cualquiera de las otras dos situaciones. Es por ello que el aprendizaje del alumnado puede ser reforzado en cualquiera de cada una de las situaciones, valorando esta posibilidad como algo muy positivo.

A su vez, y de vital importancia, cada una de las SdA han sido valoradas y elegidas por el equipo docente partiendo de las motivaciones del alumnado, de un sondeo y estudio previo de las inquietudes de la mayoría de los grupos junto con la formación y capacidad de transmitir los saberes de este nivel a través de estos hilos conductores.

Los títulos y números de SdA son:

SdA 1: ¿Qué es eso de la ciencia?

SdA 2: Paciencia con la ciencia

SdA 3: ¡Eureka!

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- EF SDA 7 NOS ORIENTAMOS
- EF SDA 7 NOS ORIENTAMOS
- SdA1: ¿QUÉ ES ESO DE LAS CIENCIAS?
- SdA1: ¿QUÉ ES ESO DE LAS CIENCIAS?
- SdA2: PACIENCIA CON LA CIENCIA
- SdA2: PACIENCIA CON LAS CIENCIAS
- SdA3: ¡EUREKA!
- SdA3: ¡EUREKA!

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Las actividades que proponemos en nuestra programación de manera extraescolar y complementaria potencian valores que consideramos imprescindibles en nuestro alumnado. Así, destacamos valores asociados a la socialización, cooperación, integración, tolerancia, respeto a la diversidad de opiniones, participación y responsabilidad. Por otra parte, favorecemos el desarrollo integral de los alumnos, para que se formen como

ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad.

Mediante estas actividades, el Proyecto Educativo queda enriquecido, pues estamos propiciando una enseñanza flexible y abierta a nuestro entorno, presente en lo cotidiano, y no limitada al espacio-aula que, además, le brinda el lugar que merece al desarrollo de la creatividad.

Y, todo esto, haciendo uso del Decreto 162/2011, de 11 de mayo que regula las actividades complementarias y extraescolares.

Planteamos las siguientes actividades, ya que las vemos adecuadas y enriquecedoras para las SdA a desarrollar:

PRIMER TRIMESTRE

- Ruta senderista Pico Jabalcuza.
- Taller y salida en bicicleta.

SEGUNDO TRIMESTRE

- Visita al Parque de la Ciencias de Granada.
- Metro School, visita al metro de Málaga.

TERCER TRIMESTRE

- Actividades deportivas en la naturaleza (arborismo/ actividades náuticas).
- Feria de la Ciencia de Algeciras/Arroyo de la Miel.
- Todos aquellos que sean ofertados y subvencionados por el Ayuntamiento de Málaga.
- Convivencia/acampada 4º de primaria.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptores operativos:
CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera clara y ajustada, con cierta autonomía, ideas, hechos, conceptos, sentimientos y opiniones que le generan las diferentes situaciones de comunicación y participa de manera comprensible en conversaciones, dinámicas de grupo sociales y diálogos breves entre iguales que le ayudan a establecer interacciones basadas en el respeto, la tolerancia, la cooperación y la aceptación en el grupo a los que pertenece.
CCL2. Comprende, identifica e interpreta el sentido general de textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos e informaciones sobre temas habituales y concretos de los ámbitos personal, social y educativo, progresando en su valoración, para participar activamente en actividades cooperativas y para construir

conocimiento.
CCL3. Busca, localiza y selecciona, de manera dirigida, información de distintos tipos de textos, procedente de hasta dos fuentes documentales, e interpreta y valora la utilidad de la información, incidiendo en el desarrollo de la lectura para ampliar conocimientos y aplicarlos en trabajos personales aportando el punto de vista personal y creativo, identificando los derechos de autor.
CCL4. Lee diferentes textos apropiados a su edad y cercanos a sus gustos e intereses, seleccionados con creciente autonomía, utilizando estrategias básicas de comprensión lectora como fuente de disfrute, deleite y ampliación de los conocimientos, apreciando la riqueza de nuestro patrimonio literario, y creando textos sencillos basados en su experiencia y conocimientos previos con intención cultural y literaria a partir de pautas o modelos dados.
CCL5. Participa activamente en prácticas comunicativas y en actividades cooperativas con actitud de respeto y escucha, progresando en la gestión dialogada de conflictos que favorezcan la convivencia, evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales, que ayuden a realizar juicios morales fundamentados y a favorecer un uso adecuado y ético de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia clave: Competencia emprendedora.
Descriptorios operativos:
CE1. Identifica, con indicaciones, problemas, necesidades y retos presentes en el mundo que le rodea, proponiendo ideas originales que le ayuden a tomar conciencia de los efectos que estas pueden producir en el entorno y que respondan a las posibles soluciones que se generen.
CE2. Reconoce y valora fortalezas y debilidades propias, distintos aspectos positivos y negativos para poder llevar a cabo el desarrollo de ideas originales y valiosas, y se inicia en el conocimiento de elementos financieros básicos y adecuados para la resolución de problemas de la vida cotidiana, empleando los recursos a su alcance para realizar acciones de colaboración y trabajo en equipo.
CE3. Plantea y formula preguntas y respuestas, con ideas creativas y realiza tareas previamente planificadas a través de un trabajo cooperativo, valorando los pasos seguidos en su desarrollo, así como los resultados obtenidos, que le permita desarrollar iniciativas emprendedoras mediante un espíritu innovador, considerando sus experiencias como oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.
Descriptorios operativos:
CP1. Reconoce y emplea, de manera guiada, expresiones breves y sencillas de uso cotidiano y de relevancia personal que respondan a necesidades educativas sencillas, próximas a su experiencia y adecuadas a su nivel de desarrollo de, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, mostrando interés y respeto por las distintas lenguas de su entorno personal, social y educativo.
CP2. Identifica y aprecia la diversidad lingüística de su entorno y, de forma dirigida, utiliza ciertas estrategias elementales que le faciliten la comprensión y la comunicación en una lengua extranjera en contextos comunicativos cotidianos y habituales, ampliando su vocabulario.
CP3. Conoce y aprecia la diversidad lingüística y cultural de su entorno, facilitando el desarrollo de estrategias comunicativas, el enriquecimiento personal, la mejora del diálogo, la convivencia pacífica y el respeto por los demás.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Descriptorios operativos:
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y es capaz de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus puntos de vista aunque sean diferentes a los propios y usa estrategias sencillas que le ayudan en la toma de decisiones para gestionar las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.
CPSAA2. Asume la adopción de determinados hábitos de vida saludable, valora la importancia de la higiene, la alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico y la prevención de enfermedades para su salud física y mental y detecta y reflexiona sobre la presencia de situaciones violentas o discriminatorias.
CPSAA3. Identifica y respeta las emociones y sentimientos ajenos y muestra iniciativa por participar activamente en el trabajo en equipo, empleando estrategias de responsabilidad y de ayuda a las demás personas, tácticas de interacción positiva, y actitudes cooperativas que ayuden a mejorar el clima del grupo, al bienestar y a la consecución de los objetivos propuestos.
CPSAA4. Valora y reconoce el esfuerzo y la aportación individual ante las dificultades en la realización de pequeños trabajos planteados, y desarrolla una actitud de constancia, perseverancia, y postura crítica ante los retos que le llevan a la reflexión guiada.

CPSAA5. Desarrolla estrategias sencillas de aprendizaje de su autorregulación, y participa en la evaluación del proceso que se ha llevado a cabo, aceptando sus posibilidades y limitaciones para que le ayuden a ampliar sus conocimientos.

Competencia clave: Competencia digital.

Descriptorios operativos:

CD1. Realiza pequeñas búsquedas guiadas en internet, utilizando diferentes medios y estrategias sencillas que facilitan el tratamiento de información (palabras clave, selección y organización de los datos...) relevante y comienza a reflexionar de forma crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea contenidos digitales sencillos de acuerdo a las necesidades del contexto educativo, mediante el uso de diversas herramientas digitales utilizando distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo...) para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos y contenidos que utiliza.

CD3. Participa en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten comunicarse de forma efectiva, trabajar en equipo y desenvolverse en un ambiente digital conocido y supervisado de forma segura, mostrando una actitud responsable.

CD4. Identifica y toma conciencia de los riesgos asociados a un uso inadecuado de los dispositivos y recursos digitales, adoptando con la ayuda del docente, medidas preventivas de seguridad dirigidas a un buen uso de estos, y se inicia en el desarrollo de hábitos y prácticas seguras, saludables y sostenibles de las tecnologías digitales.

CD5. Identifica problemas o necesidades concretas en el uso de diferentes herramientas y recursos digitales y se inicia en el desarrollo de soluciones sencillas y sostenibles (iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...), pidiendo ayuda al docente cuando no puede solucionarlos.

Competencia clave: Competencia ciudadana.

Descriptorios operativos:

CC1. Identifica los procesos históricos y sociales relevantes de su entorno, y demuestra respeto, interés y aprecio por participar en la vida cultural y artística en diversos contextos, respetando las normas básicas de convivencia.

CC2. Participa dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, y mostrando actitudes que fomenten en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, la resolución pacífica de conflictos, la igualdad de género, conductas no sexistas, el reconocimiento de modelos positivos en el entorno cercano, valorando la diversidad cultural y reflejando conductas en favor de la sostenibilidad.

CC3. Usa el diálogo y la comunicación para reflexionar sobre valores y problemas relativos a cuestiones éticas y sociales, justificando sus actuaciones en base a conductas que le ayuden a apreciar la diversidad cultural, rechazando prejuicios y estereotipos, creencias e ideas y el respeto a cualquier forma de discriminación y violencia.

CC4. Adopta conductas respetuosas para proteger y realizar acciones e identificar problemas ecosociales, propone soluciones y pone en práctica hábitos de vida sostenible, tomando conciencia de ser consecuentes con el respeto, cuidado, protección y conservación del entorno local y global.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Identifica y resuelve problemas, de manera pautada, relacionados con el entorno para realizar pequeñas experiencias de trabajo referidos a cálculo, medidas, geometría, reflexionando sobre las decisiones tomadas, utilizando diferentes estrategias y procedimientos de resolución, expresando de forma razonada, el proceso realizado.

STEM2. Reflexiona sobre los problemas resueltos, buscando respuestas adecuadas que le ayuden a resolver los cálculos numéricos, y a explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, utilizando, con indicaciones, herramientas e instrumentos que faciliten la realización de experimentos sencillos.

STEM3. Realiza de forma guiada proyectos, siendo capaz de seguir los pasos del proceso de pequeños experimentos e investigaciones, que impliquen la participación activa y responsable en el trabajo en equipo, utilizando el acuerdo como forma de resolver los conflictos y anticipando los posibles resultados que permitan evaluar el producto final creado.

STEM4. Comunica de manera ordenada y organizada con un lenguaje científico básico el proceso y los resultados obtenidos en las tareas y trabajos realizados, utilizando diferentes formatos (dibujos, gráficos, esquemas, tablas...) y fuentes de información extraídas de diversas herramientas digitales que le ayuden a compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Identifica posibles consecuencias de comportamiento que influyan positiva o negativamente sobre la

salud, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente y pone en práctica hábitos de vida sostenible, consumo responsable y de cuidado, respeto y protección del entorno.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

CCEC1. Reconoce y muestra interés por los elementos característicos propios del patrimonio cultural y artístico de diversos entornos y se inicia en la comprensión de las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas en un entorno intercultural.

CCEC2. Identifica y muestra interés por algunas de las manifestaciones artísticas y culturales más relevantes del patrimonio, reconociendo distintos soportes, así como elementos básicos característicos de diferentes lenguajes artísticos utilizados en dichas manifestaciones.

CCEC3. Se inicia en el desarrollo de su propia identidad mediante las posibilidades expresivas y de comunicación de su propio cuerpo, a través del empleo de distintos lenguajes en la expresión de manifestaciones artísticas y culturales básicas, mostrando confianza en sus propias capacidades con una actitud abierta y empática y aumentando las posibilidades de interactuar con el entorno.

CCEC4. Participa en el proceso de creación de producciones artísticas y culturales elementales, iniciándose en la experimentación con distintas técnicas de expresión artística (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales), mostrando disfrute, empatía y respeto en el proceso creativo.

10. Competencias específicas:

Denominación

MAT.4.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

MAT.4.2. 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.

MAT.4.3. 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.

MAT.4.4. 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.

MAT.4.5. 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.

MAT.4.6. 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.

MAT.4.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

MAT.4.8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: MAT.4.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

Criterios de evaluación:

MAT.4.1.1. Reconocer e Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, e interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.1.2. Producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.2. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.4.2.1. Comparar y emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución y tomando decisiones.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando, tanteando y realizando analogías.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.2.3. Demostrar y describir la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, argumentando la respuesta.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.3. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.4.3.1. Realizar y analizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada, explorando fenómenos, ordenando ideas con sentido y argumentando conclusiones.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.3.2. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando preguntas y comenzando a argumentar sobre las conclusiones.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.4. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.4.4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y definiendo la actividad o rutina.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.5. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.4.5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.5.2. Identificar e interpretar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios y su interrelación con situaciones contextuales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.6.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.

Criterios de evaluación:

MAT.4.6.1.Reconocer el lenguaje matemático sencillo e identificar y comprender mensajes presentes en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico, utilizando dicho lenguaje para expresar ideas matemáticas elementales de forma oral y escrita.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.6.2.Analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal y gráfico a través de medios tradicionales o digitales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.7.Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

Criterios de evaluación:

MAT.4.7.1.Reconocer e identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y desarrollando así la autoconfianza, la perseverancia y el control de sus emociones. .

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.7.2.Expresar y mostrar actitudes positivas y colaborativas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración y desarrollando una actitud participativa.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.4.8.Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Criterios de evaluación:

MAT.4.8.1.Participar y colaborar activa y respetuosamente en el trabajo en equipo, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, afianzando la autoconfianza para participar en situaciones de convivencia coeducativa.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.4.8.2.Participar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias sencillas de trabajo en equipo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos, desarrollando destrezas de escucha activa y una comunicación efectiva.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 9999.

2. Cantidad.

1. Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

2. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

3. Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

4. Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.

5. Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

6. Explicación del proceso de resolución y resultado.

7. Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

8. Reconocimiento de los números romanos formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.
3. Sentido de las operaciones.
1. Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.
2. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.
3. Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.
4. Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.
5. Fases de resolución de un problema: comprensión del enunciado; elaboración de un plan de resolución; ejecución del plan siguiendo las estrategias más adecuadas; comprobación de la solución.
6. Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.
7. Desarrollo de estrategias para tantear soluciones antes de realizar operaciones: resolución mental, datos que sobran, posibles soluciones, comparación con las soluciones previas de los compañeros y compañeras.
8. Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.
4. Relaciones.
1. Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.
2. Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
3. Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
5. Educación financiera.
1. Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.
B. Sentido de la medida.
1. Magnitud.
1. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).
2. Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.
3. Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.
2. Medición.
1. Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.
2. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).
3. Estimación y relaciones.
1. Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml): aplicación de equivalencias entre unidades en problemas de la vida cotidiana que impliquen convertir en unidades más pequeñas.
2. Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.
3. Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.
C. Sentido espacial.
1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.
1. Figuras geométricas de dos o tres dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.
2. Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas de dos dimensiones por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo (regla y escuadra) y aplicaciones informáticas.
3. Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.
4. Propiedades de figuras geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, polígonos, magia educativa, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).
2. Localización y sistemas de representación.
1. Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).

2. Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.
3. Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.
3. Movimientos y transformaciones.
1. Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.
2. Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.
4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.
1. Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
2. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
3. Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.
D. Sentido algebraico.
1. Patrones.
1. Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.
2. Modelo matemático.
1. Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.
2. Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.
3. Relaciones y funciones.
1. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y \neq entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades.
2. La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos.
3. Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos $>$ y $<$.
4. Pensamiento computacional.
1. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillas, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).
2. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para la comprensión y asimilación de contenidos matemáticos, obtención de información y realización de cálculos numéricos, resolución de problemas o investigaciones sencillas y presentación de resultados.
E. Sentido estocástico.
1. Organización y análisis de datos.
1. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.
2. Estrategias sencillas para la recogida, clasificación y organización de datos cualitativos o cuantitativos discretos en muestras pequeñas mediante calculadora y aplicaciones informáticas sencillas. Frecuencia absoluta: interpretación.
3. Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.
4. La moda: interpretación como el dato más frecuente.
5. Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.
2. Incertidumbre.
1. La probabilidad como medida subjetiva de la incertidumbre. Reconocimiento de la incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana y mediante la realización de experimentos.
2. Identificación de suceso seguro, suceso posible y suceso imposible.
3. Comparación de la probabilidad de dos sucesos de forma intuitiva.
3. Inferencia.
1. Formulación de conjeturas a partir de los datos recogidos y analizados, dándoles sentido en el contexto de estudio.
F. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones.
1. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.

2. Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.
3. Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.
2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.
1. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.
2. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.
3. Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.
4. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
5. Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.
6. Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.
7. Reparto y aceptación de tareas en proyectos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde su perspectiva matemática: gráficas de barras sobre el consumo de agua, pérdida de biodiversidad en un parque nacional o natural andaluz.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
MAT.4.1						X				X		X									X	X	X		X									
MAT.4.2												X										X	X						X	X				
MAT.4.3					X		X		X			X	X									X	X											
MAT.4.4					X		X		X			X										X	X	X										
MAT.4.5				X			X		X									X				X	X											
MAT.4.6					X				X			X	X		X						X		X		X									
MAT.4.7											X	X													X	X			X	X				
MAT.4.8	X	X															X							X		X	X							X

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

CONCRECIÓN ANUAL

5º de Educ. Prima. Matemáticas

1. Evaluación inicial:

La evaluación inicial constituye el punto de partida del proceso de planificación y desarrollo de la enseñanza en el área de Matemáticas, tal y como se establece en la Orden de 30 de mayo de 2023, en su artículo 11. Su finalidad es obtener información significativa sobre el nivel de competencia matemática del alumnado, sus estrategias de razonamiento, hábitos de trabajo, motivación hacia el área y factores personales o contextuales que puedan influir en su progreso académico.

Durante las dos primeras semanas del curso se ha desarrollado una evaluación inicial de carácter diagnóstico, competencial y orientador, previa al inicio del proyecto interdisciplinar anual *¿Pokémon: Atrapa el Conocimiento?*. Se han utilizado diferentes instrumentos *¿observación directa, pruebas escritas, ejercicios manipulativos y diálogo con el alumnado?* que han permitido identificar el punto de partida del grupo y ajustar las medidas metodológicas y organizativas posteriores.

Los resultados reflejan un nivel medio en numeración y cálculo, con dominio general de las operaciones básicas con números naturales y comprensión adecuada del valor posicional, si bien se observa la necesidad de reforzar la resolución de problemas y el razonamiento lógico-argumentativo. El grupo evidencia una actitud positiva hacia las matemáticas y una buena disposición al trabajo en equipo, aunque precisa consolidar la autonomía en la aplicación de estrategias de cálculo y el uso correcto del lenguaje matemático.

En relación con los criterios de evaluación abordados durante esta fase inicial, cabe destacar:

Criterio 2.2.b (Aplicación de operaciones básicas y estrategias de cálculo): La mayoría del alumnado demuestra dominio funcional de las operaciones fundamentales (suma, resta, multiplicación y división) con números naturales. Se observa, no obstante, la necesidad de afianzar la estimación y el control del error en operaciones combinadas y problemas contextualizados.

Criterio 2.3.b (Verificación y razonamiento de soluciones): El alumnado tiende a centrarse en el resultado numérico, sin justificar los procedimientos empleados. Se considera necesario reforzar la argumentación matemática y la explicación de los pasos seguidos en la resolución de problemas.

Criterio 5.1.b (Interpretación de información gráfica y tabular): La comprensión de gráficos y tablas simples es adecuada, aunque algunos alumnos presentan dificultades en la lectura de escalas y la relación entre datos y representaciones. Se prevé un trabajo sistemático en el tratamiento de la información y la comunicación de conclusiones.

Criterio 6.1.b (Comunicación matemática): El alumnado expresa correctamente resultados y procedimientos sencillos, pero precisa mejorar el uso del vocabulario matemático específico y la argumentación oral de los procesos de resolución.

En conjunto, la evaluación inicial permite concluir que el grupo presenta una base sólida en numeración y cálculo, aunque hay alumnado que muestra dificultades, un nivel medio - adecuado de comprensión de magnitudes y representación de datos, y necesidad de refuerzo en la resolución de problemas, la argumentación matemática y la justificación de estrategias. Estos resultados orientan la planificación de la intervención didáctica, priorizando el desarrollo del razonamiento, la aplicación práctica de los aprendizajes y la comunicación matemática en contextos significativos.

2. Principios Pedagógicos:

La enseñanza de las Matemáticas en la etapa de Educación Primaria se fundamenta en los principios pedagógicos recogidos en el artículo 6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, y en la Orden de 30 de mayo de 2023, que orientan la acción educativa hacia una enseñanza competencial, inclusiva y significativa.

En coherencia con el Proyecto Educativo del Centro, reconocido como Comunidad de Aprendizaje, y con el proyecto interdisciplinar *¿Pokémon: Atrapa el Conocimiento?*, la programación del área se sustenta en los siguientes principios rectores:

Enfoque competencial del aprendizaje.

La enseñanza se organiza en torno al desarrollo de las competencias específicas del área, vinculadas a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). El aprendizaje matemático se

concibe como un proceso activo de exploración, razonamiento y comunicación, orientado a la resolución de problemas reales.

Carácter globalizado e interdisciplinar.

Los contenidos se abordan de manera integrada, conectando las matemáticas con el resto de áreas a través del Proyecto Pokémon, que actúa como eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. Se promueve la aplicación de los saberes matemáticos a contextos científicos, sociales y creativos: la creación de la Pokédex, la representación de mapas de regiones o el diseño de un Escape Room.

Atención a la diversidad e inclusión educativa.

El proceso de enseñanza se rige por los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando la accesibilidad cognitiva y metodológica. Se aplican medidas ordinarias de apoyo ¿agrupamientos flexibles, docencia compartida y adaptación de materiales¿ que aseguran la participación equitativa de todo el alumnado.

Metodologías activas y participativas.

Se prioriza el uso de metodologías basadas en la resolución de problemas, el razonamiento lógico, el aprendizaje cooperativo y la gamificación, en coherencia con las Instrucciones sobre el tratamiento del razonamiento matemático (2024). El alumnado se convierte en protagonista de su aprendizaje, explorando, conjeturando y comunicando resultados en contextos de aprendizaje motivadores.

Aprendizaje significativo y funcional.

Los contenidos se vinculan a situaciones reales y a contextos cercanos al alumnado, permitiendo comprender las matemáticas como herramienta para interpretar, describir y transformar su entorno.

Evaluación formativa y orientadora.

La evaluación se concibe como un proceso continuo que informa sobre el progreso y orienta la mejora. Se valoran tanto los resultados como los procesos seguidos, la argumentación y la comunicación de las ideas matemáticas.

Equidad, coeducación y desarrollo integral.

La enseñanza de las matemáticas contribuye a la formación de una ciudadanía crítica, colaborativa y responsable, fomentando valores de igualdad, respeto y sostenibilidad.

En conjunto, estos principios favorecen un aprendizaje matemático activo, reflexivo e inclusivo, que impulsa el desarrollo del pensamiento lógico y la competencia matemática como herramienta para comprender el mundo.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Matemáticas se fundamenta en un enfoque competencial, activo e inclusivo, orientado a la consecución de los aprendizajes esenciales a través de situaciones de aprendizaje (SdA) significativas, contextualizadas y funcionales. Estas situaciones se conciben como unidades integradoras de todos los elementos curriculares ¿competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos¿, constituyendo el eje vertebrador de la práctica docente en coherencia con las directrices recogidas en la Orden de 30 de mayo de 2023 y en las Instrucciones sobre el razonamiento matemático.

El planteamiento metodológico parte de la idea de que aprender matemáticas no consiste en la mera adquisición de procedimientos mecánicos, sino en el desarrollo de la capacidad de razonar, representar, comunicar y conectar conceptos en contextos reales y motivadores. Por ello, todas las propuestas didácticas del área giran en torno a la resolución de problemas, considerada no solo un contenido, sino también una metodología.

En coherencia con el Proyecto interdisciplinar ¿Pokémon: Atrapa el Conocimiento¿, las situaciones de aprendizaje integran los principios de contextualización, interdisciplinariedad y motivación, utilizando el universo Pokémon como escenario para la aplicación de los saberes matemáticos. Esta narrativa permite generar situaciones que implican la recogida y análisis de datos, la interpretación de gráficos, la resolución de operaciones, la medición de magnitudes o la representación espacial, conectando la abstracción matemática con experiencias significativas y estimulantes para el alumnado.

3.1. Enfoque metodológico general

El enfoque metodológico adoptado en el área de Matemáticas se caracteriza por los siguientes principios rectores:

Carácter activo y constructivo:

El alumnado es el verdadero protagonista del aprendizaje, asumiendo un papel participativo en la construcción del conocimiento matemático mediante la exploración, la observación, la formulación de conjeturas y la verificación de resultados. El docente actúa como guía y mediador, promoviendo el razonamiento y la autonomía.

Aprendizaje significativo y funcional:

Los nuevos contenidos se construyen sobre los conocimientos previos del alumnado y se vinculan con contextos

reales, de modo que las matemáticas adquieran sentido y utilidad práctica. El proyecto Pokémon se convierte en un marco idóneo para ello, al ofrecer un entorno de simulación donde las magnitudes, las operaciones y los datos tienen una función concreta.

Metodología inclusiva y equitativa:

En aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se ofrecen múltiples formas de representación (visual, manipulativa y simbólica), de acción y expresión (trabajo escrito, oral, digital o gráfico), y de implicación (retos, juegos, debates y tareas cooperativas).

Enfoque competencial y globalizado:

La enseñanza matemática se organiza en torno a las competencias específicas del área y su contribución a las competencias clave, especialmente la competencia STEM, la competencia digital y la competencia personal, social y de aprender a aprender. Se fomenta la transferencia del conocimiento mediante la conexión de los saberes matemáticos con otras áreas como Ciencias, Geografía o Lengua.

Reflexión y metacognición:

Se incorpora el trabajo sobre las estrategias cognitivas y metacognitivas, favoreciendo que el alumnado sea consciente de cómo aprende, evalúe sus propios progresos y regule su proceso de aprendizaje.

3.2. Metodologías activas específicas

El desarrollo de las situaciones de aprendizaje en Matemáticas se apoya en metodologías activas coherentes con los principios del currículo andaluz y con el carácter de Comunidad de Aprendizaje del centro:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Cada trimestre se articula en torno a un proyecto competencial ¿Pokédex científica, Mapa de Regiones Pokémon y Escape Room Pokémon¿ que integra distintos saberes y competencias. Estos proyectos implican la investigación, la organización de datos, el cálculo, la representación y la exposición oral de resultados, permitiendo que el alumnado construya el conocimiento de manera colaborativa y contextualizada.

Resolución de problemas y retos matemáticos:

En consonancia con las Instrucciones de la Consejería (2024), el razonamiento matemático se desarrolla mediante la resolución de problemas reales y de retos lógicos, que exigen aplicar estrategias diversas, justificar procesos y comunicar conclusiones. Se promueve la flexibilidad cognitiva y la búsqueda de distintas vías de solución.

Aprendizaje Cooperativo:

Se emplean estructuras cooperativas que fomentan la interdependencia positiva, la responsabilidad compartida y el diálogo matemático. Las tareas en grupo se organizan de manera que cada alumno o alumna asuma un rol activo (recogida de datos, cálculo, registro, control de tiempos o exposición).

Gamificación y aprendizaje lúdico:

A través del universo Pokémon se introducen dinámicas de juego, insignias, niveles y misiones que potencian la motivación intrínseca y la perseverancia ante los desafíos matemáticos. El aula se convierte en un espacio de experimentación y superación personal.

Pensamiento Computacional y uso de TAC:

Se incorporan herramientas digitales (Excel, GeoGebra, Genially) para el tratamiento de datos, la creación de gráficos y la simulación de fenómenos. Estas actividades desarrollan la competencia digital y el pensamiento lógico-secuencial.

Manipulación y experimentación:

Se favorece el uso de material manipulativo (regletas, bloques multibase, balanzas, cintas métricas, monedas, relojes, figuras geométricas) como paso previo a la abstracción simbólica, garantizando la comprensión real de los conceptos.

Aprendizaje-servicio y conexión con la comunidad:

En coherencia con el modelo de Comunidad de Aprendizaje, se promueve la participación de las familias y del entorno en actividades como exposiciones de la Pokédex, ferias matemáticas o talleres de juegos lógicos, fortaleciendo la relación entre escuela y comunidad.

3.3. Estructura y fases de las situaciones de aprendizaje

Cada situación de aprendizaje se organiza en cuatro fases fundamentales:

Inicio o activación:

Presentación del reto o producto final (por ejemplo, crear una Pokédex o diseñar un mapa a escala). Se activan los conocimientos previos, se formulan hipótesis y se comparten los objetivos.

Desarrollo:

Ejecución de tareas de exploración, experimentación y cálculo. El alumnado trabaja de forma cooperativa, aplicando estrategias matemáticas diversas y utilizando materiales manipulativos y digitales.

Cierre y comunicación:

Presentación del producto final o de los resultados obtenidos mediante exposiciones orales, murales, presentaciones digitales o demostraciones prácticas.

Reflexión y evaluación:

Análisis de los procedimientos utilizados, detección de errores, justificación de resultados y autoevaluación del aprendizaje mediante rúbricas o diarios matemáticos.

3.4. Atención a la diversidad metodológica

La atención a la diversidad se articula desde un enfoque preventivo, inclusivo y participativo, en coherencia con el Proyecto Educativo y el modelo de Comunidad de Aprendizaje. Se contemplan las siguientes medidas:

Medidas ordinarias de refuerzo: actividades graduadas, apoyo dentro del aula, uso de material manipulativo, visual y digital.

Medidas específicas de ampliación: resolución de retos de mayor complejidad, problemas abiertos y participación en actividades de profundización o concursos matemáticos.

Adaptaciones de acceso y apoyo individualizado: para alumnado con necesidades específicas, TDAH o TEA, mediante pautas visuales, apoyos tecnológicos, tiempo adicional y estructuración de tareas.

Tutoría entre iguales y grupos interactivos: como estrategia de cooperación y aprendizaje dialógico, potenciando la ayuda mutua y la inclusión social.

En definitiva, la metodología del área de Matemáticas se concibe como un proceso dinámico, reflexivo y contextualizado, que combina el rigor científico con la creatividad y la emoción del descubrimiento. Su finalidad es desarrollar en el alumnado el gusto por las matemáticas, la confianza en sus propias capacidades y la conciencia de que pensar matemáticamente es una herramienta para comprender y mejorar el mundo.

4. Materiales y recursos:

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Matemáticas se apoya en una planificación rigurosa y coherente de materiales y recursos que permitan el desarrollo integral de las competencias específicas del área, y de forma transversal, de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

La selección de los recursos responde a criterios de inclusión, accesibilidad, funcionalidad y motivación, garantizando la atención a la diversidad del alumnado de acuerdo con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y con los valores participativos que caracterizan a las Comunidades de Aprendizaje, según la Orden de 8 de junio de 2012.

La finalidad es asegurar que todo el alumnado pueda acceder a experiencias de aprendizaje significativas, manipulativas y aplicadas a la vida real, promoviendo la autonomía, la reflexión y el razonamiento lógico.

4.1. Recursos Humanos y Comunitarios

El CEIP Rectora Adelaida de la Calle, reconocido como Comunidad de Aprendizaje, fundamenta su acción educativa en la participación activa y corresponsable de todos los agentes implicados en el proceso de

enseñanza-aprendizaje.

Los recursos humanos y comunitarios constituyen un eje esencial para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje en el área de Matemáticas.

Profesorado del ciclo y especialistas del área, responsables del diseño, desarrollo y evaluación de las situaciones de aprendizaje, garantizando la coherencia con el currículo andaluz, el enfoque competencial y las orientaciones del Proyecto Educativo de Centro.

Equipo de Apoyo a la Inclusión (PT y AL), que colabora en la adaptación de materiales y actividades, el diseño de apoyos visuales y el acompañamiento del alumnado con necesidades educativas específicas, dificultades de aprendizaje, TDAH o TEA.

Voluntariado educativo y familias, cuya participación en el aula se enmarca en las Actuaciones Educativas de Éxito propias de las Comunidades de Aprendizaje: grupos interactivos, tertulias dialógicas matemáticas y comisiones mixtas. Su implicación contribuye a la mejora del rendimiento académico y a la equidad educativa.

Alumnado mediador y tutor de aula, que participa en dinámicas de tutoría entre iguales, resolución de retos conjuntos y apoyo a la inclusión, fortaleciendo la cooperación y la empatía.

Entidades culturales y científicas del entorno, tales como el Aula de la Naturaleza, la Universidad de Málaga o asociaciones de divulgación STEM, que colaboran en talleres, ferias y actividades complementarias de carácter científico y matemático.

Este modelo organizativo promueve una enseñanza matemática cooperativa, participativa y comprometida con la transformación social, en consonancia con el espíritu de las Comunidades de Aprendizaje.

4.2. Recursos Manipulativos y Materiales Didácticos

Los recursos manipulativos constituyen la base del aprendizaje significativo de las matemáticas, favoreciendo la comprensión conceptual y el razonamiento abstracto a partir de la experiencia concreta.

Entre los más relevantes se incluyen:

Material base diez, regletas Cuisenaire, ábacos y cubos multibase.

Figuras geométricas planas y cuerpos en 3D, tangram, geoplano y compás.

Relojes, cintas métricas, balanzas, vasos medidores y termómetros.

Tarjetas numéricas, monedas y billetes para el trabajo con el sistema decimal.

Juegos de cartas matemáticas y de cálculo mental (Pokémon Math Battle, operaciones combinadas, lógica y estrategia).

Material de creación propia, como cartas de Pokémon con estadísticas o fichas de ¿entrenadores matemáticos¿.

Estos recursos permiten la manipulación directa de los conceptos y fomentan la curiosidad, el descubrimiento y la motivación intrínseca.

4.3. Recursos Digitales y Tecnológicos

El uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y el desarrollo del pensamiento computacional forman parte esencial de la metodología del área.

Su incorporación contribuye a reforzar la competencia digital y a diversificar los canales de aprendizaje y evaluación.

Se emplean las siguientes herramientas:

Plataformas educativas institucionales (Google Classroom, Drive, iPasen, Séneca) como entornos virtuales de aprendizaje y comunicación.

Software matemático y científico: GeoGebra, Excel y Tinkercad, para la representación gráfica, el cálculo automatizado y el diseño de modelos.

Herramientas de gamificación y creación digital: Genially, Kahoot, Wordwall y Educaplay, empleadas en la resolución de retos y en la evaluación formativa.

Aplicaciones para el registro de datos y gráficos (hojas de cálculo) vinculadas al proyecto Pokédex científica.

Uso ético y seguro de la tecnología, garantizando la protección de datos personales y fomentando hábitos digitales saludables.

El empleo de estas herramientas promueve la autonomía del alumnado y facilita la visualización de los procesos matemáticos, permitiendo experimentar con modelos virtuales y representar fenómenos del entorno.

4.4. Recursos Textuales, Visuales y Organizativos

Las matemáticas también se abordan desde la lectura comprensiva y la interpretación de textos, gráficos y tablas, en coherencia con el Plan de Fomento de la Lectura.

Entre los recursos textuales y visuales más destacados se incluyen:

Textos informativos, divulgativos y científicos adaptados a la edad del alumnado.

Lecturas matemáticas en clave narrativa (por ejemplo, El número Pi y la aventura del cálculo).

Problemas contextualizados en la temática Pokémon, que combinan razonamiento lógico y creatividad.

Organizadores gráficos (diagramas de flujo, tablas, mapas de relaciones numéricas).

Murales, cartelería y paneles de aula con información visual sobre los procedimientos matemáticos básicos.

Cuaderno de Matemáticas y diario de aprendizaje, como soporte personal de trabajo reflexivo y registro de avances.

4.5. Recursos del Entorno y Actividades Complementarias

El entorno constituye un recurso didáctico de gran valor para el aprendizaje matemático. Por ello, la programación incluye experiencias fuera del aula que fomentan la observación, la aplicación práctica y la conexión entre matemáticas y vida cotidiana:

Participación en la Semana de la Ciencia y las Matemáticas, con exposiciones del proyecto Pokédex científica y talleres de resolución de retos.

Actividades de colaboración con familias y voluntariado, como grupos interactivos o talleres de cálculo mental y juegos de estrategia.

Proyectos de divulgación matemática, con creación de materiales audiovisuales para la web del centro o la exposición de productos del alumnado.

Estas actividades fortalecen la relación entre el aprendizaje matemático y la vida real, integrando la participación familiar y comunitaria dentro del modelo de Comunidad de Aprendizaje y promoviendo la implicación activa del alumnado.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación del área de Matemáticas se concibe como un proceso continuo, global, criterial y formativo, que permite valorar el grado de desarrollo de las competencias específicas del área a través de la observación sistemática del progreso del alumnado en relación con los criterios de evaluación establecidos en la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo de Educación Primaria en Andalucía.

5.1. Principios Generales de Evaluación

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, la evaluación será continua, global, competencial, formativa, integradora y diferenciada por áreas, constituyendo un instrumento fundamental para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, la práctica evaluadora en el área de Matemáticas se sustenta en los siguientes principios:

Continuidad: la evaluación acompaña todo el proceso de aprendizaje, recogiendo evidencias periódicas que reflejan el progreso y la evolución del alumnado, no únicamente los resultados finales.

Globalidad: tiene en cuenta la totalidad de las competencias implicadas en el área ¿conceptuales, procedimentales y actitudinales¿, considerando las dimensiones numérica, espacial, algebraica, estocástica y socioafectiva de la competencia matemática.

Competencialidad: los aprendizajes se evalúan en contextos funcionales y a través de tareas que exigen movilizar saberes, destrezas y actitudes para resolver situaciones reales.

Formatividad: la evaluación proporciona información útil y retroalimentación constante al alumnado y al profesorado, orientando la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Inclusión y equidad: la evaluación se adapta a las características, ritmos y necesidades del alumnado, conforme a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando la accesibilidad y la igualdad de oportunidades.

Transparencia y objetividad: los criterios, instrumentos y niveles de logro son conocidos previamente por el alumnado y las familias, asegurando la claridad y coherencia del proceso evaluador.

5.2. Referentes de Evaluación

Los criterios de evaluación constituyen los únicos referentes válidos para valorar el grado de adquisición de las competencias específicas del área. Cada criterio expresa el desempeño observable que permite evidenciar la aplicación de los saberes básicos en situaciones concretas.

La calificación final del área se obtiene a partir de la valoración de estos criterios, sin que puedan tenerse en cuenta factores ajenos al aprendizaje (comportamiento, esfuerzo, etc.) salvo que estén explícitamente incluidos en los mismos.

5.3. Procedimiento de Evaluación

El procedimiento de evaluación se estructura en tres momentos complementarios:

Evaluación inicial: de carácter diagnóstico y orientador, desarrollada al comienzo del curso, con el fin de determinar el punto de partida del alumnado y planificar la intervención pedagógica.

Evaluación continua: basada en la observación sistemática y en la recopilación de evidencias durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, valorando tanto los resultados como los procesos y estrategias utilizadas.

Evaluación final: que refleja el nivel de logro alcanzado en los criterios de evaluación al término del curso, constituyendo la base de la calificación del área.

El proceso evaluador se orienta, además, al desarrollo del razonamiento matemático, la comunicación de ideas y la verificación de soluciones, en coherencia con las orientaciones del programa AcompMatEdu y con las Instrucciones sobre el razonamiento matemático (2024).

5.4. Calificación del Área

La calificación final del área se expresará en función del grado de logro alcanzado por el alumnado en relación con los criterios de evaluación del currículo de 5.º curso.

Cada criterio de evaluación tendrá el mismo valor porcentual en la calificación final.

La nota global del área se obtendrá del promedio aritmético simple de los niveles de desempeño alcanzados en cada criterio.

En caso de que algún criterio no haya podido ser evaluado por causas justificadas, se indicará expresamente en el acta y no afectará a la calificación global.

La escala de valoración será la establecida por la normativa vigente:

Nivel Descripción

IN (Insuficiente) No alcanza los aprendizajes esperados en relación con los criterios.

SU (Suficiente) Alcanza parcialmente los aprendizajes esperados con apoyo o guía frecuente.

BI (Bien) Alcanza los aprendizajes previstos de forma adecuada y progresiva.

NT (Notable) Alcanza los aprendizajes de manera destacada, con razonamiento autónomo y correcto.

SB (Sobresaliente) Alcanza los aprendizajes con un dominio excelente, autonomía y creatividad.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

La programación didáctica del área de Matemáticas en 5.º de Primaria se estructura en torno a tres grandes Situaciones de Aprendizaje (SdA) que abarcan los tres trimestres del curso escolar. Estas situaciones constituyen el eje vertebrador del proyecto interdisciplinar *¿Pokémon: Atrapa el Conocimiento?*, integrando los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas del área.

Cada SdA responde a un reto competencial, articulado a partir de contextos cercanos y motivadores para el alumnado, en los que la matemática se presenta como herramienta para resolver problemas reales, comunicar ideas y tomar decisiones fundamentadas.

6.1. SdA 1 ¿ ¿La Pokédex científica del aula? (Primer trimestre)

Producto final:

Creación de una Pokédex científica, elaborada por el alumnado, en la que se registran los Pokémon diseñados por ellos mismos con información numérica, gráfica y textual.

Competencias específicas implicadas:

Aplicar los números naturales y las operaciones básicas para resolver problemas en contextos cotidianos y científicos.

Interpretar y representar datos mediante tablas, gráficos y diagramas.

Formular conjeturas, argumentar y justificar razonamientos matemáticos.

Comunicar ideas matemáticas de forma oral, escrita y gráfica.

Usar las herramientas digitales para el registro y tratamiento de la información.

Criterios de evaluación principales:

1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 4.2, 5.1, 6.1, 6.2.

Saberes básicos implicados:

Lectura, escritura y descomposición de números naturales hasta el millón.

Operaciones básicas y combinadas con números naturales.

Recogida y registro de datos.

Elaboración e interpretación de tablas y gráficos a mano.

Estrategias de cálculo mental y estimación.

Comunicación matemática y razonamiento lógico.

Descripción del proceso:

Durante el primer trimestre, el alumnado trabaja la numeración, el cálculo y la interpretación de datos a través del diseño y registro de su propio Pokémon. Cada ficha de la Pokédex incluye información cuantitativa (peso, altura, velocidad, puntos de ataque y defensa) que se utiliza para realizar operaciones, comparaciones y gráficos.

El proceso culmina con la exposición de las Pokédex y la explicación de las estrategias matemáticas empleadas, fomentando la argumentación oral y el uso del lenguaje matemático.

6.2. SdA 2 ¿ ¿Exploradores de las Regiones Pokémon¿ (Segundo trimestre)

Producto final:

Elaboración de un Mapa de las Regiones Pokémon, físico o digital, con representación de distancias, escalas, proporciones y elementos geográficos y matemáticos.

Competencias específicas implicadas:

Aplicar los conocimientos sobre magnitudes, medidas y escalas a la resolución de problemas espaciales.

Interpretar la información espacial y geométrica en contextos reales.

Utilizar el pensamiento computacional y las herramientas tecnológicas para representar y comunicar información matemática.

Establecer conexiones entre las matemáticas y el entorno natural, geográfico y social.

Trabajar cooperativamente en la planificación y ejecución de proyectos.

Criterios de evaluación principales:

1.2, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1, 5.2, 6.2, 7.1.

Saberes básicos implicados:

Medida de longitudes, masas y capacidades.

Uso de escalas, proporciones y equivalencias métricas.

Representación de figuras y cuerpos geométricos.

Localización de puntos en el plano (coordenadas cartesianas).

Razonamiento espacial y estimación de distancias.

Uso de herramientas digitales (GeoGebra, Excel, Genially) para el diseño y presentación de mapas.

Descripción del proceso:

En el segundo trimestre, el alumnado trabaja la geometría, la medida y la proporcionalidad a través de la creación cooperativa de un mapa de regiones Pokémon. Cada grupo diseña una región con sus coordenadas, distancias y elementos representativos, aplicando escalas y cálculos reales.

Se integran saberes de matemáticas, ciencias y geografía, y se potencia el uso de herramientas digitales y la comunicación matemática mediante presentaciones orales.

6.3. SdA 3 ¿ ¿Escape Room Pokémon: El Desafío Final¿ (Tercer trimestre)

Producto final:

Diseño y desarrollo de un Escape Room Matemático basado en la resolución de pruebas, enigmas y problemas que integran los contenidos del curso.

Competencias específicas implicadas:

Resolver problemas y retos matemáticos en contextos lúdicos y colaborativos.

Aplicar el razonamiento lógico y las estrategias de cálculo a la resolución de situaciones nuevas.

Representar, modelizar y comunicar procedimientos matemáticos.

Mostrar actitudes de esfuerzo, cooperación y perseverancia ante los desafíos.

Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y valorar la utilidad de las matemáticas.

Criterios de evaluación principales:

2.1, 2.3, 3.1, 4.1, 5.1, 6.1, 6.2, 7.2, 8.1, 8.2.

Saberes básicos implicados:

Operaciones con números decimales y fracciones.

Magnitudes y medidas: tiempo, capacidad, longitud y masa.

Representación de datos y porcentajes.

Cálculo mental y estimación.

Resolución de problemas de varias operaciones.

Diseño de algoritmos y secuencias lógicas (pensamiento computacional).

Descripción del proceso:

Durante el tercer trimestre, el alumnado pone en práctica todos los aprendizajes del curso mediante la creación de un Escape Room matemático. Las pruebas incluyen enigmas numéricos, cálculos cronometrados, descifrado de códigos y retos geométricos.

Esta situación de aprendizaje potencia la autonomía, la creatividad y la aplicación funcional de los saberes matemáticos, además de reforzar las competencias de trabajo en equipo, comunicación y pensamiento crítico. Cada SdA se implementa siguiendo un ciclo metodológico de activación ζ desarrollo ζ comunicación ζ reflexión, integrando las dimensiones del razonamiento matemático (representar, conectar, argumentar, modelizar y comunicar).

6.5. Evaluación de las Situaciones de Aprendizaje

La evaluación de las SdA se realiza mediante rúbricas específicas diseñadas a partir de los criterios de evaluación y descriptores competenciales del currículo.

Cada tarea incluye indicadores observables que permiten valorar el progreso individual y grupal.

Asimismo, se incorporan instrumentos de autoevaluación y coevaluación que favorecen la reflexión metacognitiva del alumnado sobre su propio proceso de aprendizaje.

Las evidencias obtenidas en las tres situaciones de aprendizaje constituyen la base del registro de evaluación continua del área, garantizando la coherencia entre los productos elaborados, los criterios evaluados y los niveles de desempeño.

En conjunto, las situaciones de aprendizaje del curso pretenden que el alumnado comprenda las matemáticas como una herramienta para interpretar, analizar y transformar el mundo que le rodea, fomentando el

pensamiento crítico, la creatividad y la cooperación.

El proyecto Pokémon: Atrapa el Conocimiento actúa como hilo conductor que conecta el rigor científico y el componente lúdico, promoviendo un aprendizaje significativo, inclusivo y duradero.

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- BUSCAMOS EL SENTIDO
- SDA 1 - Pokedex Científica
- SDA2 - Mapa de regiones Pokémon
- SDA3 - Escape Room Pokémon

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Las actividades complementarias y extraescolares del área de Matemáticas se conciben como experiencias educativas enriquecedoras que amplían los aprendizajes del aula, reforzando el desarrollo de las competencias específicas y favoreciendo la conexión de las matemáticas con la vida cotidiana, la ciencia, la tecnología y el entorno social.

Su planificación responde a los principios de inclusión, participación y apertura a la comunidad educativa, pilares fundamentales del modelo de Comunidad de Aprendizaje que caracteriza al centro.

Estas actividades buscan, además, potenciar el pensamiento matemático desde un enfoque lúdico y vivencial, promoviendo el trabajo cooperativo, la resolución de problemas en contextos reales y la valoración de las matemáticas como disciplina útil, creativa y universal.

7.1. Actividades vinculadas al Proyecto Pokémon

Dentro del marco del proyecto interdisciplinar ¿Pokémon: Atrapa el Conocimiento¿, las actividades complementarias adquieren un enfoque competencial e integrador.

A lo largo del curso se desarrollarán las siguientes experiencias:

Exposición ¿Pokédex científica¿ (1.º trimestre):

Presentación pública de las fichas elaboradas por el alumnado, con explicaciones sobre los cálculos, gráficos y representaciones estadísticas realizadas.

Feria Matemática ¿Exploradores Pokémon¿ (2.º trimestre):

Actividad en la que los grupos presentan sus Mapas de Regiones Pokémon en formato físico.

Escape Room Matemático ¿El Desafío Final¿ (3.º trimestre):

Dinámica de gamificación abierta a la comunidad educativa, en la que el alumnado de 5.º organiza un juego de retos matemáticos para sus compañeros y familias. Los enigmas incluirán fracciones, proporciones, geometría, medidas y razonamiento lógico.

Estas actividades permitirán visibilizar el trabajo competencial del área y fomentar la colaboración entre alumnado, profesorado y familias, en coherencia con los principios de participación activa de las Comunidades de Aprendizaje.

7.2. Actividades relacionadas con la Competencia Matemática y Científica

Además de las actividades integradas en el proyecto interdisciplinar, se llevarán a cabo otras de carácter general vinculadas a la promoción del pensamiento lógico y científico:

Semana de la Ciencia y las Matemáticas:

Desarrollo de talleres de experimentación, exposiciones de materiales manipulativos y demostraciones de experimentos que integran conceptos de medida, estadística y geometría.

Participación del alumnado en la organización de actividades y en la divulgación matemática a través de stands o demostraciones en el centro.

Celebración del Día Internacional de las Matemáticas (14 de marzo):

Actividades lúdicas, gymkanas y retos de razonamiento lógico para todos los niveles educativos, con pruebas diseñadas por el alumnado de 5.º.

Concurso de ¿Problemas Pokémon¿ con premios simbólicos, destinados a fomentar la creatividad, la perseverancia y la argumentación matemática.

Proyecto ¿Matemáticas y Lectura¿:

Integración de la competencia lectora y matemática mediante la lectura de textos divulgativos, cómics y biografías de matemáticos y científicas relevantes.

Elaboración de miniartículos sobre curiosidades numéricas y enigmas matemáticos para la revista digital del centro.

7.3. Actividades de apertura al entorno y colaboración con familias

La enseñanza de las matemáticas se extiende más allá del aula, promoviendo la participación de las familias, el voluntariado y las entidades del entorno en el proceso de aprendizaje.

Entre las acciones previstas se incluyen:

Talleres de juegos matemáticos con la participación de familias voluntarias, en los que se reforzarán el cálculo mental, la estrategia y la lógica a través de juegos de mesa y dinámicas cooperativas.

Salidas didácticas al entorno, como la salida al Museo del videojuego

Estas acciones contribuyen a integrar las matemáticas en la vida cotidiana, fomentando el aprendizaje experiencial y el sentido de pertenencia al centro y a la comunidad.

7.4. Finalidad y evaluación de las actividades

Las actividades complementarias y extraescolares tienen como finalidad:

Consolidar la aplicación práctica de los contenidos y competencias trabajadas en el aula.

Estimular la creatividad, el trabajo cooperativo y la resolución de problemas en entornos no formales.

Promover la igualdad de oportunidades y la participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa.

Favorecer la inclusión, la convivencia y el aprendizaje entre iguales.

La evaluación de las actividades se realizará mediante rúbricas de participación, observación directa y cuestionarios de autoevaluación del alumnado, valorando el nivel de implicación, la cooperación, el interés y la transferencia de los aprendizajes.

En síntesis, las actividades complementarias y extraescolares del área de Matemáticas refuerzan la dimensión práctica, social y vivencial de los aprendizajes, convirtiendo el aula en un espacio abierto al entorno.

Con ellas se pretende que el alumnado viva las matemáticas como una experiencia significativa, estimulante y transformadora, en coherencia con el carácter participativo e inclusivo del centro y con el espíritu innovador del proyecto Pokémon: Atrapa el Conocimiento.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptores operativos:

CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.

CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptores operativos:

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.

Descriptores operativos:

CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.

CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptores operativos:

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos¿) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

Competencia clave: Competencia digital.

Descriptorios operativos:

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos¿) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático¿) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa¿) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.

Descriptorios operativos:

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

personal, social y educativo, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptorios operativos:
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.

10. Competencias específicas:

Denominación
MAT.5.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
MAT.5.2. 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.
MAT.5.3. 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.
MAT.5.4. 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.
MAT.5.5. 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.
MAT.5.6. 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.
MAT.5.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.
MAT.5.8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Cód.Centro: 29011412

Fecha Generación: 14/02/2026 10:33:42

11. Criterios de evaluación:

<p>Competencia específica: MAT.5.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.5.1.1. Reconocer, interpretar e iniciarse en la comprensión de los problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica, comprendiendo y describiendo mensajes verbales, escritos o visuales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.5.1.2. Comenzar a elaborar y mostrar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada medioambiental o social, individualmente y cooperando entre iguales, comenzando a desarrollar una actitud de implicación. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.5.2. 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.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.5.2.1. Comparar, comenzar a seleccionar y emplear entre diferentes estrategias para resolver un problema tomando decisiones, aplicándose en la resolución y justificando la estrategia seleccionada. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.5.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma, tanteando, realizando analogías y comenzando a descomponer en partes los problemas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.5.2.3. Comprobar y demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, revisando durante la resolución la respuesta. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.5.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.5.3.1. Comenzar a formular conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada, desarrollando ideas con sentido, argumentando conclusiones y saber comunicarlo. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.5.3.2. Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente, proponiendo algunas ideas, planteando preguntas y argumentando conclusiones. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.5.4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.5.4.1. Comenzar a modelizar situaciones de la vida cotidiana, utilizando de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y describiendo las tareas en pasos más simples en situaciones cotidianas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.5.4.2. Comenzar a emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: MAT.5.5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>MAT.5.5.1. Comenzar a utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos, movilizandolos conocimientos y experiencias propias, aplicando las matemáticas en otras áreas y contextos cotidianos. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>MAT.5.5.2. Comenzar a utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver</p>

problemas en contextos no matemáticos, interpretando la información gráfica de diferentes medios e identificar su interrelación con las problemáticas medioambientales y sociales del entorno y de la Comunidad andaluza.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.5.6.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.

Criterios de evaluación:

MAT.5.6.1.Comenzar a interpretar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado, utilizando este lenguaje para expresar ideas matemáticas, mostrando comprensión del mensaje.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.5.6.2.Comenzar a comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado, con el propósito de Transmitir información matemática.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.5.7.Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

Criterios de evaluación:

MAT.5.7.1.Identificar y autorregular las emociones propias, comenzando a reconocer algunas fortalezas y debilidades propias y desarrollando así la autoconfianza al abordar nuevos retos matemáticos, valorando y reconociendo la importancia del bagaje cultural andaluz relacionado con las matemáticas.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.5.7.2.Identificar en uno mismo actitudes positivas, colaborativas, comenzando a desarrollar la crítica ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la responsabilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje y superando la frustración, empleando una actitud participativa y Creativa.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.5.8.Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Criterios de evaluación:

MAT.5.8.1.Participar, colaborar y ayudar respetuosa y responsablemente en el trabajo individual o colectivo, implicándose en retos matemáticos propuestos, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, mostrando autocontrol y comenzando a promover situaciones de convivencia coeducativa.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.5.8.2.Tomar iniciativas en el reparto de tareas, actuando en equipos heterogéneos con roles, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas, comunicando con destrezas de escucha activa y asertiva.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Saberes básicos:

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana. Diferencias entre números naturales, enteros, racionales y reales. Número Pi (π).

2. Cantidad.

1. Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números.
2. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.
3. Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales y decimales hasta las milésimas.
4. Fracciones y decimales para expresar cantidades en contextos de la vida cotidiana y elección de la mejor representación para cada situación o problema.

5. Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones y coherencia entre el resultado y el contexto del problema.
6. Comunicación y explicación oral de forma razonada del proceso de resolución y resultado.
7. Lectura de números ordinales y utilización en contextos reales.
8. Reconocimiento de los números romanos, formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.
3. Sentido de las operaciones.
1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales en contextos de resolución de problemas.
2. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples o combinadas (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones problematizadas.
3. Potencia como producto de factores iguales. Cuadrados y cubos.
4. Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.
5. Fases de resolución de un problema dado o elaborado por el alumnado: comprensión del enunciado, identificando los datos relevantes y relacionándolos con la pregunta; elaboración de un plan de resolución; ejecución del plan siguiendo las estrategias más adecuadas; comprobación de la solución.
6. Desarrollo del aprendizaje autónomo y de mecanismos de autocorrección en la resolución de problemas.
7. Desarrollo de estrategias para tantear soluciones antes de realizar operaciones: resolución mental, datos que sobran, posibles soluciones, comparación con las soluciones previas de los compañeros y compañeras.
8. Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.
4. Relaciones.
1. Sistema de numeración de base diez (números naturales y decimales hasta las milésimas): aplicación de las relaciones que se genera en las operaciones.
2. Números naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
3. Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
4. Relación de divisibilidad: múltiplos y divisores.
5. Relación entre fracciones sencillas, decimales y porcentajes.
5. Razonamiento proporcional.
1. Situaciones proporcionales y no proporcionales en problemas de la vida cotidiana: identificación como comparación multiplicativa entre magnitudes, usando herramientas informáticas de cálculo.
2. Resolución de problemas de proporcionalidad, porcentajes y escalas de la vida cotidiana, mediante la igualdad entre razones, la reducción a la unidad o el uso de coeficientes de proporcionalidad.
6. Educación financiera.
1. Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable (valor/precio, calidad/precio y mejor precio) y con el dinero: precios, intereses y rebajas; adaptación a diferentes contextos a la realidad económica de la Comunidad andaluza. Planificación del gasto personal. Préstamos y depósitos.
B. Sentido de la medida.
1. Magnitud.
1. Resolución de problemas en los que intervengan unidades convencionales del Sistema Métrico Decimal (longitud, masa, capacidad y superficie), tiempo y grado (ángulos) en contextos de la vida cotidiana: selección y uso de las unidades adecuadas.
2. Medición.
1. Instrumentos (analógicos o digitales) y unidades adecuadas para medir longitudes, objetos, ángulos y tiempos: selección y uso.
3. Estimación y relaciones.
1. Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud, aplicando las equivalencias entre unidades (sistema métrico decimal) en problemas de la vida cotidiana.
2. Relación entre el sistema métrico decimal y el sistema de numeración decimal.
3. Estimación de medidas de ángulos y superficies por comparación.
4. Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles.

C. Sentido espacial.
1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.

1. Figuras geométricas en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos
2. Técnicas de construcción de figuras geométricas por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas.
3. Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas.
4. Propiedades de figuras geométricas: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, policubos, magia educativa, etc.) y herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).

2. Localización y sistemas de representación.

1. Localización y desplazamientos en planos y mapas de la Comunidad andaluza a partir de puntos de referencia (incluidos los puntos cardinales), direcciones y cálculo de distancias (escalas): descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos y virtuales.
2. Descripción de posiciones y movimientos en el primer cuadrante del sistema de coordenadas cartesiano.

3. Movimientos y transformaciones.

1. Transformaciones mediante giros, traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras transformadas, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.
2. Semejanza en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras semejantes, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.

4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

1. Estrategias para el cálculo de áreas y perímetros de figuras planas en situaciones de la vida cotidiana.
2. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
3. Elaboración de conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando instrumentos de dibujo (compás y transportador de ángulos) y programas de geometría dinámica.
4. Las ideas y las relaciones geométricas en el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

D. Sentido algebraico.
1. Patrones.

1. Estrategias de identificación, representación en formato analógico o digital (verbal o mediante, tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.
2. Creación de patrones recurrentes a partir de regularidades o de otros patrones, utilizando números, figuras o imágenes.

2. Modelo matemático.

1. Proceso de modelización a partir de problemas de la vida cotidiana, usando representaciones matemáticas.
2. Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.

3. Relaciones y funciones.

1. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos $.$ Determinación de datos desconocidos (representados por medio de una letra o un símbolo) en expresiones sencillas relacionadas mediante estos signos y los signos $=$ y \neq .

4. Pensamiento computacional.

1. Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa, etc.).

E. Sentido estocástico.
1. Organización y análisis de datos.

1. Conjuntos de datos y gráficos estadísticos de la vida cotidiana: descripción, interpretación y análisis crítico.
2. Estrategias para la realización de un estudio estadístico sencillo: formulación de preguntas y recogida, registro y organización de datos cualitativos y cuantitativos procedentes de diferentes experimentos (encuestas, mediciones, observaciones, etc.). Tablas de frecuencias absolutas y relativas: interpretación.
3. Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras, diagrama de sectores, histograma, etc.): representación de datos mediante recursos tradicionales y tecnológicos y selección del más conveniente.
4. Medidas de centralización (media y moda): interpretación, cálculo y aplicación.
5. Medidas de dispersión (rango): cálculo e interpretación.

6. Calculadora y otros recursos digitales, como la hoja de cálculo, para organizar la información estadística y realizar diferentes visualizaciones de los datos.
7. Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: formulación de conjeturas, análisis de la dispersión y obtención de conclusiones.
2. Incertidumbre.
1. La incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana: cuantificación y estimación subjetiva y mediante experimentos aleatorios repetitivos.
2. Cálculo de probabilidades en experimentos, comparaciones o investigaciones en los que sea aplicable la regla de Laplace: aplicación de técnicas básicas del conteo.
3. Inferencia.
1. Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas relacionadas con diferentes contextos medioambientales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
F. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones propias.
1. Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas a través de proyectos cooperativos de investigación sobre mujeres matemáticas de Andalucía.
2. Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje.
3. Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.
4. Acercamiento al método de trabajo científico mediante planteamientos de hipótesis, recogida y registro de datos en contextos numéricos, geométricos o funcionales, y elaboración de conclusiones. Confianza en las propias capacidades para afrontar las dificultades del trabajo científico, tolerando la frustración como parte del proceso.
5. Desarrollo de actitudes básicas para el trabajo matemático: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y espíritu de superación, confianza en las propias posibilidades, iniciativa personal, curiosidad y disposición positiva.
2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.
1. Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. Valoración del esfuerzo del resto de miembros del grupo.
2. Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, aplicando estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula.
3. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
4. Planteamientos cooperativos para la resolución de problemas. Asignación a cada miembro del equipo una función en el desarrollo de la resolución mediante estructuras cooperativas adaptadas a la tarea.
5. Reparto y aceptación de tareas en proyectos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde su perspectiva matemática: estadística sobre la evolución de la pobreza, diferencias de temperatura durante un periodo de tiempo en un lugar del mundo, huella ecológica, etc.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
MAT.5.1						X				X		X									X	X	X		X									
MAT.5.2												X										X	X						X	X				
MAT.5.3					X		X		X			X	X									X	X											
MAT.5.4					X		X		X			X										X	X	X										
MAT.5.5				X			X		X									X				X	X											
MAT.5.6					X				X			X	X		X						X		X		X									
MAT.5.7											X	X														X	X			X	X			
MAT.5.8	X	X															X							X		X	X							X

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

CONCRECIÓN ANUAL

6º de Educ. Prima. Matemáticas

1. Evaluación inicial:

La evaluación inicial es un proceso fundamental que se llevará a cabo al comienzo del curso para diagnosticar el nivel de competencia matemática del alumnado, identificando tanto los conocimientos previos y destrezas adquiridas en el ciclo anterior (5º de Primaria) como las posibles lagunas o dificultades de aprendizaje. Se centrará en los contenidos esenciales y las competencias específicas del área, prestando especial atención a la numeración (incluyendo números naturales, enteros y fracciones/decimales), el cálculo mental y escrito (operaciones básicas), la resolución de problemas y los conocimientos básicos de geometría y medida. La información obtenida a través de pruebas escritas, la observación directa en el aula y la revisión de expedientes y trabajos previos permitirá tomar decisiones informadas para la programación didáctica, el diseño de actividades de refuerzo o profundización, y la atención a la diversidad del grupo, asegurando una adecuada contextualización del currículo a las necesidades reales del alumnado, tal como exige el Decreto 101/2023 de currículo andaluz.

2. Principios Pedagógicos:

El diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje en el área de Matemáticas se sustentarán en los principios pedagógicos establecidos por la legislación (LOMLOE y Decreto 101/2023), adoptando un enfoque competencial centrado en la funcionalidad del saber. La metodología se basará en el aprendizaje significativo y la contextualización, vinculando los contenidos a la realidad inmediata del alumnado de 6º de Primaria para asegurar que adquieran sentido. En coherencia con la Guía de Refuerzo de la Competencia Matemática de la Junta de Andalucía, se priorizará el uso de metodologías activas (como el Aprendizaje Basado en Problemas, el juego y la manipulación) para fomentar el razonamiento, la comunicación y la resolución de problemas auténticos como ejes de la actividad. Además, se garantizará una intervención inclusiva y flexible, poniendo el foco en el proceso más que en el resultado, y asegurando la atención a la diversidad mediante el diseño de actividades que permitan la individualización y la progresión en la adquisición de los saberes básicos, especialmente aquellos considerados esenciales para la promoción.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

La construcción de las Situaciones de Aprendizaje (SA) se guiará por un enfoque que garantice la funcionalidad de los saberes básicos y la adquisición de las Competencias Específicas del área. Metodológicamente, las SA se desarrollarán a través de metodologías activas, priorizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como eje central, en consonancia con el Decreto 101/2023.

En este contexto, y de forma específica para 6º de Primaria, el área de Matemáticas se integrará en el proyecto global del centro denominado "Conectados", donde el alumnado aplicará los saberes esenciales (cálculo, razonamiento proporcional, geometría) para crear contenidos curriculares en diferentes formatos digitales. Este enfoque:

- Contextualizado y Significativo: Emplea el reto digital como motor de aprendizaje, vinculando las Matemáticas a la competencia digital y a la realidad mediática del alumnado.

- Activo y Participativo: Fomenta el aprendizaje cooperativo y la investigación para la resolución de problemas matemáticos auténticos que surjan en la fase de creación del proyecto.

- Procesual y Reflexivo: Impulsa la explicitación del razonamiento y la metacognición al exigir al alumnado comunicar sus procesos matemáticos en un producto final digital. Se aplicarán los principios de la Guía de Refuerzo de la Competencia Matemática para ofrecer andamiaje y apoyo continuo.

- Inclusivo y Flexible: Permite la individualización y la atención a la diversidad al ofrecer múltiples roles y vías de expresión en la elaboración de los contenidos digitales.

4. Materiales y recursos:

Para garantizar un desarrollo curricular coherente con el enfoque competencial y el uso del ABP, se empleará una amplia y variada tipología de materiales y recursos didácticos.

- Materiales de Manipulación y Concreto: Fundamentales para la comprensión de los conceptos abstractos en 6º de Primaria, se utilizarán bloques multibase, regletas de Cuisenaire, material de geometría (escuadra, cartabón, compás, geoplanos), balanzas y pesas para el trabajo con medida, así como materiales cotidianos que permitan la

simulación de problemas reales.

- Recursos Digitales (TIC): Imprescindibles para el proyecto "Conectados", se hará uso de la Pizarra Digital Interactiva (PDI), ordenadores o tabletas (Chromebooks/portátiles del alumnado), y software específico como GeoGebra para la geometría y funciones, hojas de cálculo para el tratamiento de datos, y plataformas educativas (Séneca, Moodle o similares) para la gestión de las tareas y la evaluación. También se usarán herramientas de creación de contenido digital (vídeo, presentaciones interactivas, podcasts) como producto de las Situaciones de Aprendizaje.

- Recursos Impresos y de Apoyo: Aunque el enfoque es competencial, se emplearán fichas de trabajo específicas (diseñadas por el profesorado en función de las necesidades detectadas en la evaluación inicial y la Guía de Refuerzo), cuadernos de clase, bibliografía de aula especializada en resolución de problemas y recursos curriculares específicos (libros de texto de referencia, si se usan, como material de consulta y ampliación).

- Recursos del Entorno: El entorno del centro y del municipio se usará como laboratorio matemático para medir distancias, calcular superficies o aplicar porcentajes, haciendo las Matemáticas reales y funcionales.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación será continua, formativa e integradora, y se realizará en base al grado de adquisición de las Competencias Específicas del área, tal como establece el Decreto 101/2023. Los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica serán el referente principal para determinar el nivel de logro del alumnado.

Criterios de Calificación (Ponderación)

La calificación final de cada trimestre y la evaluación final se establecerán mediante la siguiente ponderación, orientada a evaluar el saber hacer en las Situaciones de Aprendizaje (SA):

- Tareas de Desempeño: Evaluación de la comprensión de Saberes Básicos y la capacidad de razonamiento y cálculo en contextos diversos.
- Producción de las Situaciones de Aprendizaje (ABP "Conectados"): Evaluación de la aplicación funcional de los saberes matemáticos en el reto final del proyecto, incluyendo la comunicación y la resolución de problemas (Competencia Específica 1).
- Observación Sistemática y Actitud : Evaluación del trabajo cooperativo, el uso adecuado de estrategias, la participación activa, el esfuerzo, la autocorrección y la metacognición durante el proceso.

Se usarán Rúbricas (para SA y ABP), Listas de Cotejo (para observación y actitud), Pruebas Escritas/Digitales (saberes básicos), Análisis de Producciones (cuadernos, productos digitales) e instrumentos de Autoevaluación/Coevaluación (Diarios de Aprendizaje). Todo se registrará en Séneca.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

SdA 1 "Identidad digital": Primer trimestre del curso

SdA 2 "Retos Digitales": Segundo Trimestre

SdA 2: "El gran lanzamiento": Tercer Trimestre

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- SdA1_Identidad Digital
- SdA2_Retos Digitales.
- SdA3_El Gran Lanzamiento.

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Es importante diferenciar entre:

a) Actividades escolares complementarias: Son aquellas que se realizan por los centros como complemento de la actividad escolar. Estas actividades pueden tener carácter ocasional, debiendo realizarse dentro del horario escolar, o carácter permanente, debiendo realizarse entonces fuera del horario escolar. Todo el alumnado del correspondiente grupo, curso, ciclo, etapa o nivel podrá participar en ellas.

b) Actividades extraescolares: Son actividades dirigidas al alumnado del centro que se realicen en el intervalo del tiempo comprendido entre la sesión de la mañana y la de tarde del horario escolar, así como las que se realicen antes o después del citado horario.

En el tercer ciclo de primaria, las actividades complementarias y extraescolares se irán actualizándose a lo largo del curso ya que se está esperando aprobación por parte de algunas entidades.

Entre las actividades extraescolares se destaca además, para el nivel de 6o de Primaria, la Visita del equipo de Google experto en ciberseguridad o la realización del viaje de estudios en el mes de mayo.

Igualmente se realizarán otras actividades complementarias ligadas a las diferentes efemérides a trabajar tales como como el Día de la Constitución, el Día de la Lectura en Andalucía, el Día del Flamenco o el día del libro entre otras.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Medidas de flexibilización temporal.
- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Descriptores operativos:
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.
CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia clave: Competencia ciudadana.
--

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 29011412

Fecha Generación: 14/02/2026 10:33:42

Descriptorios operativos:
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.
Descriptorios operativos:
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.
CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

Competencia clave: Competencia emprendedora.
Descriptorios operativos:
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.
CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.
CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.
Descriptorios operativos:
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptorios operativos:
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos

personal, social y educativo, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia clave: Competencia digital.
Descriptorios operativos:
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos¿) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático¿) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa¿) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Descriptorios operativos:
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.
STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos¿) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

10. Competencias específicas:

Denominación
MAT.6.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
MAT.6.2. 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.
MAT.6.3. 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.
MAT.6.4. 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.
MAT.6.5. 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.
MAT.6.6. 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.
MAT.6.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.
MAT.6.8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: MAT.6.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

Criterios de evaluación:

MAT.6.1.1. Reconocer, interpretar y comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica, comprendiendo y reformulando mensajes verbales, escritos o visuales.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.1.2. Elaborar y mostrar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada medioambiental o social, individualmente y cooperando entre iguales, desarrollando una actitud de implicación.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.2. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.6.2.1. Comparar, seleccionar y emplear entre diferentes estrategias para resolver un problema, tomando decisiones, aplicándose en la resolución y justificando la estrategia seleccionada.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma, tanteando, realizando analogías y descomponiendo en problemas más sencillos.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.2.3. Comprobar y demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, revisando durante la resolución y anticipando la respuesta.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.3. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.6.3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada, desarrollando ideas con sentido, generando nuevos conocimientos, argumentando conclusiones, contrastando su validez y saber comunicarlo.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.3.2. Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente, ordenando ideas, planteando preguntas y argumentando conclusiones, utilizando el análisis crítico.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.4. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.6.4.1. Modelizar situaciones de la vida cotidiana, utilizando de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y describiendo la descomposición en tareas más simples en situaciones cotidianas.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.5. 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.

Criterios de evaluación:

MAT.6.5.1. Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos, movilizando conocimientos y experiencias propias, gestionando y experimentando las matemáticas en contextos cotidianos vivenciados en otras áreas.

Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos, interpretando la información gráfica de diferentes medios, comprendiendo y

valorando las problemáticas medioambientales y sociales del entorno y de la Comunidad andaluza.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.6.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.

Criterios de evaluación:

MAT.6.6.1.Interpretar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado, utilizando dicho lenguaje matemático multimodal para expresar ideas matemáticas, demostrando la comprensión del mensaje.
Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.6.2.Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado, transmitiendo la información matemática en función de la audiencia y el propósito comunicativo.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.7.Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.

Criterios de evaluación:

MAT.6.7.1.Identificar y autorregular las emociones propias y reconocer algunas fortalezas y debilidades, desarrollando así la autoconfianza al abordar nuevos retos matemáticos, valorando, reconociendo y desarrollando tareas sobre la cultura andaluza relacionadas con las matemáticas.
Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.7.2.Identificar, elegir y potenciar en uno mismo y en los demás actitudes positivas, colaborativas, desarrollando la crítica ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la responsabilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración y ayudando a los demás, empleando una actitud participativa y creativa.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: MAT.6.8.Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

Criterios de evaluación:

MAT.6.8.1.Participar, colaborar y ayudar respetuosa y responsablemente en el trabajo individual o colectivo implicándose y mostrando iniciativa en retos matemáticos propuestos, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, demostrando autocontrol, promoviendo y creando situaciones de convivencia coeducativa y siendo crítico con la desigualdad.
Método de calificación: Media aritmética.

MAT.6.8.2.Colaborar en el reparto y la ejecución de tareas, interactuando en equipos heterogéneos con roles, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo y construyendo una identidad positiva como estudiante de matemáticas y sabiendo comunicar de forma efectiva y asertiva.
Método de calificación: Media aritmética.

12. Saberes básicos:

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana. Diferencias entre números naturales, enteros, racionales y reales. Número Pi (π).

2. Cantidad.

- 1. Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números.
- 2. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

3. Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales y decimales hasta las milésimas.
4. Fracciones y decimales para expresar cantidades en contextos de la vida cotidiana y elección de la mejor representación para cada situación o problema.
5. Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones y coherencia entre el resultado y el contexto del problema.
6. Comunicación y explicación oral de forma razonada del proceso de resolución y resultado.
7. Lectura de números ordinales y utilización en contextos reales.
8. Reconocimiento de los números romanos, formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.
3. Sentido de las operaciones.
1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales en contextos de resolución de problemas.
2. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples o combinadas (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones problematizadas.
3. Potencia como producto de factores iguales. Cuadrados y cubos.
4. Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.
5. Fases de resolución de un problema dado o elaborado por el alumnado: comprensión del enunciado, identificando los datos relevantes y relacionándolos con la pregunta; elaboración de un plan de resolución; ejecución del plan siguiendo las estrategias más adecuadas; comprobación de la solución.
6. Desarrollo del aprendizaje autónomo y de mecanismos de autocorrección en la resolución de problemas.
7. Desarrollo de estrategias para tantear soluciones antes de realizar operaciones: resolución mental, datos que sobran, posibles soluciones, comparación con las soluciones previas de los compañeros y compañeras.
8. Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.
4. Relaciones.
1. Sistema de numeración de base diez (números naturales y decimales hasta las milésimas): aplicación de las relaciones que se genera en las operaciones.
2. Números naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
3. Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
4. Relación de divisibilidad: múltiplos y divisores.
5. Relación entre fracciones sencillas, decimales y porcentajes.
5. Razonamiento proporcional.
1. Situaciones proporcionales y no proporcionales en problemas de la vida cotidiana: identificación como comparación multiplicativa entre magnitudes, usando herramientas informáticas de cálculo.
2. Resolución de problemas de proporcionalidad, porcentajes y escalas de la vida cotidiana, mediante la igualdad entre razones, la reducción a la unidad o el uso de coeficientes de proporcionalidad.
6. Educación financiera.
1. Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable (valor/precio, calidad/precio y mejor precio) y con el dinero: precios, intereses y rebajas; adaptación a diferentes contextos a la realidad económica de la Comunidad andaluza. Planificación del gasto personal. Préstamos y depósitos.
B. Sentido de la medida.
1. Magnitud.
1. Resolución de problemas en los que intervengan unidades convencionales del Sistema Métrico Decimal (longitud, masa, capacidad y superficie), tiempo y grado (ángulos) en contextos de la vida cotidiana: selección y uso de las unidades adecuadas.
2. Medición.
1. Instrumentos (analógicos o digitales) y unidades adecuadas para medir longitudes, objetos, ángulos y tiempos: selección y uso.
3. Estimación y relaciones.
1. Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud, aplicando las equivalencias entre unidades (sistema métrico decimal) en problemas de la vida cotidiana.

2. Relación entre el sistema métrico decimal y el sistema de numeración decimal.
3. Estimación de medidas de ángulos y superficies por comparación.
4. Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles.
C. Sentido espacial.
1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.
1. Figuras geométricas en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos
2. Técnicas de construcción de figuras geométricas por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas.
3. Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas.
4. Propiedades de figuras geométricas: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, policubos, magia educativa, etc.) y herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).
2. Localización y sistemas de representación.
1. Localización y desplazamientos en planos y mapas de la Comunidad andaluza a partir de puntos de referencia (incluidos los puntos cardinales), direcciones y cálculo de distancias (escalas): descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos y virtuales.
2. Descripción de posiciones y movimientos en el primer cuadrante del sistema de coordenadas cartesiano.
3. Movimientos y transformaciones.
1. Transformaciones mediante giros, traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras transformadas, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.
2. Semejanza en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras semejantes, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.
4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.
1. Estrategias para el cálculo de áreas y perímetros de figuras planas en situaciones de la vida cotidiana.
2. Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
3. Elaboración de conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando instrumentos de dibujo (compás y transportador de ángulos) y programas de geometría dinámica.
4. Las ideas y las relaciones geométricas en el arte, las ciencias y la vida cotidiana.
D. Sentido algebraico.
1. Patrones.
1. Estrategias de identificación, representación en formato analógico o digital (verbal o mediante, tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.
2. Creación de patrones recurrentes a partir de regularidades o de otros patrones, utilizando números, figuras o imágenes.
2. Modelo matemático.
1. Proceso de modelización a partir de problemas de la vida cotidiana, usando representaciones matemáticas.
2. Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.
3. Relaciones y funciones.
1. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos . Determinación de datos desconocidos (representados por medio de una letra o un símbolo) en expresiones sencillas relacionadas mediante estos signos y los signos = y $\dot{}$.
4. Pensamiento computacional.
1. Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa, etc.).
E. Sentido estocástico.
1. Organización y análisis de datos.
1. Conjuntos de datos y gráficos estadísticos de la vida cotidiana: descripción, interpretación y análisis crítico.
2. Estrategias para la realización de un estudio estadístico sencillo: formulación de preguntas y recogida, registro y organización de datos cualitativos y cuantitativos procedentes de diferentes experimentos (encuestas, mediciones, observaciones, etc.). Tablas de frecuencias absolutas y relativas: interpretación.

3. Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras, diagrama de sectores, histograma, etc.): representación de datos mediante recursos tradicionales y tecnológicos y selección del más conveniente.
4. Medidas de centralización (media y moda): interpretación, cálculo y aplicación.
5. Medidas de dispersión (rango): cálculo e interpretación.
6. Calculadora y otros recursos digitales, como la hoja de cálculo, para organizar la información estadística y realizar diferentes visualizaciones de los datos.
7. Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: formulación de conjeturas, análisis de la dispersión y obtención de conclusiones.
2. Incertidumbre.
1. La incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana: cuantificación y estimación subjetiva y mediante experimentos aleatorios repetitivos.
2. Cálculo de probabilidades en experimentos, comparaciones o investigaciones en los que sea aplicable la regla de Laplace: aplicación de técnicas básicas del conteo.
3. Inferencia.
1. Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas relacionadas con diferentes contextos medioambientales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
F. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones propias.
1. Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas a través de proyectos cooperativos de investigación sobre mujeres matemáticas de Andalucía.
2. Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje.
3. Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.
4. Acercamiento al método de trabajo científico mediante planteamientos de hipótesis, recogida y registro de datos en contextos numéricos, geométricos o funcionales, y elaboración de conclusiones. Confianza en las propias capacidades para afrontar las dificultades del trabajo científico, tolerando la frustración como parte del proceso.
5. Desarrollo de actitudes básicas para el trabajo matemático: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y espíritu de superación, confianza en las propias posibilidades, iniciativa personal, curiosidad y disposición positiva.
2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.
1. Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. Valoración del esfuerzo del resto de miembros del grupo.
2. Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, aplicando estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula.
3. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
4. Planteamientos cooperativos para la resolución de problemas. Asignación a cada miembro del equipo una función en el desarrollo de la resolución mediante estructuras cooperativas adaptadas a la tarea.
5. Reparto y aceptación de tareas en proyectos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde su perspectiva matemática: estadística sobre la evolución de la pobreza, diferencias de temperatura durante un periodo de tiempo en un lugar del mundo, huella ecológica, etc.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
MAT.6.1						X				X		X									X	X	X		X									
MAT.6.2												X										X	X						X	X				
MAT.6.3					X		X		X			X	X									X	X											
MAT.6.4					X		X		X			X										X	X	X										
MAT.6.5				X			X		X									X				X	X											
MAT.6.6					X				X			X	X		X						X		X		X									
MAT.6.7											X	X													X	X			X	X				
MAT.6.8	X	X															X							X		X	X							X

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.