

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15024975	CEIP Pío XII	Santiago de Compostela	2022/2023

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación primaria	Matemáticas	1º Pri.	5	175

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	7
4.1. Concrecións metodolóxicas	25
4.2. Materiais e recursos didácticos	26
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	27
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	27
6. Medidas de atención á diversidade	29
7.1. Concreción dos elementos transversais	29
7.2. Actividades complementarias	30
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	30
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	31
9. Outros apartados	31

1. Introducción

No referente a área de Matemáticas, as aprendizaxes abórdanse desde dous puntos de vista:

- A comprensión das rutinas vinculadas coa numeración e coas operacións, achegando ó alumnado a estes conceptos de forma natural e asociados á vida cotiá, de forma que a súa interiorización sexa máis efectiva.
- A reflexión sobre o contorno matemático desde diferentes perspectivas: xeometría, medida, solución de problemas e tratamento da información.

Os números forman parte da nosa vida diaria. Para poder enfrentarnos con éxito ás situacións que se nos presentan cada día é imprescindible saber interpretalos, combinalos e operar con eles.

Como paso previo á abstracción dos números e á realización por escrito de calquera actividade, é necesario experimentar coas cantidades e traballar de forma oral e colectiva para comprender cómo se construe o sistema numérico. Interesa que o alumnado practique de forma constante ata dominar con soltura e habilidade os números.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Interpretar situacións da vida cotiá proporcionando unha representación matemática destas mediante conceptos, ferramentas e estratexias, para analizar a información máis relevante.			1-2-4	2	5		1-3	4
OBX2 - Resolver situacións problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estratexias e formas de razoamento, para explorar distintas maneiras de proceder, obter solucións e asegurar a súa validez desde un punto de vista formal e en relación co contexto exposto.			1-2		4-5		3	
OBX3 - Explorar, formular e comprobar conxecturas sinxelas ou formular problemas de tipo matemático en situacións baseadas na vida cotiá, de forma guiada, recoñecendo o valor do razoamento e a argumentación, para contrastar a súa validez, adquirir e integrar novo coñecemento.	1		1-2	1-3-5			3	
OBX4 - Utilizar o pensamento computacional, organizando datos, descompoñendo en partes, recoñecendo patróns, xeneralizando e interpretando, modificando e creando algoritmos de forma guiada, para modelizar e automatizar situacións da vida cotiá.			1-2-3	1-3-5			3	
OBX5 - Recoñecer e utilizar conexións entre as diferentes ideas matemáticas, así como identificar as matemáticas noutras áreas ou na vida cotiá, interrelacionando conceptos e procedementos, para interpretar situacións e contextos diversos.			1-3	3-5		4		1

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX6 - Comunicar e representar, de forma individual e colectiva, conceptos, procedementos e resultados matemáticos, utilizando a linguaxe oral, escrito, gráfico, multimodal e a terminoloxía matemática apropiados, para dar significado e permanencia ás ideas matemáticas.	1-3		2-4	1-5			3	4
OBX7 - Desenvolver destrezas persoais que axuden a identificar e xestionar emocións ao enfrontarse a retos matemáticos, fomentando a confianza nas propias posibilidades, aceptando o erro como parte do proceso de aprendizaxe e adaptándose ás situacións de incerteza, para mellorar a perseveranza e gozar na aprendizaxe das matemáticas.			5		1-4-5		2-3	
OBX8 - Desenvolver destrezas sociais, recoñecendo e respectando as emocións, as experiencias das e dos demais e o valor da diversidade, participando activamente en equipos de traballo heteroxéneos, mixtos e diversos con roles asignados, para construír unha identidade positiva como estudante de matemáticas, fomentar o benestar persoal e crear relacións saudables.	5	3	3		1-3	2-3		

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	A aldea dos duendes	Medir ¿ Posicións: encima-debaixo; dentro-fora; diante-detrás. Contar ¿ Números de 0 a 10; asociación número-cantidad; composición. ¿ Os nomes dos números. Operar e calcular ¿ Sumas en horizontal. Resolver problemas ¿ Situacións de suma: Cantos hai en total?	11	19	X		
2	A árbore do parque	Medir ¿ Geometría: líneas rectas e líneas curvas. ¿ Lonxitudes. Contar ¿ O número 10, composición e descomposición. ¿ Decenas e unidades; estimacións: máis de unha decena-menos de unha decena. ¿ Números ata o 15; asociación número-cantidad; composición; os nomes dos números.	11	19	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
2	A árbore do parque	Operar e calcular ¿ Sumas en horizontal e en vertical. ¿ Sumas na recta numérica. Resolver problemas ¿ Situacións de suma: Cantos hai ó final? ¿ Enunciados gráficos. Representación de datos.	11	19	X		
3	A fábrica das festas	Medir ¿ Xeometría: líneas rectas, líneas curvas e líneas poligonales, líneas abertas e pechadas. ¿ Lonxitudes. Contar ¿ Números ata o 19; asociación número-cantidad; composición; os nomes dos números. ¿ Decenas ata 90. ¿ Comparación de números. Operar e calcular ¿ Restas en horizontal e en vertical. ¿ Restas na recta numérica. Resolver problemas ¿ Situacións de suma e situacións de resta: Cantos hai en total? Cantos quedan? Cantos máis hai? ¿ Enunciados gráficos. Estimación de resultados (haberá máis-haberá menos).	11	19	X		
4	O mapa do tesouro	Medir ¿ Figuras planas: triángulo, círculo, retángulo, cadrado. ¿ Medidas naturais: pé, palmo, paso. ¿ Unidades de lonxitude: o centímetro. Contar ¿ Números ata o 29; decenas e unidades; os nomes dos números. ¿ Decenas ata o 90. Operar e calcular ¿ Sumas e restas en horizontal e con apoio da recta numérica. ¿ Sumas de tres díxitos. Resolver problemas ¿ Situacións de suma: cantos hai en total? ¿ Situacións de resta: cantos quedan?	11	19		X	
5	A carreira de trineos	Medir ¿ Comparación de capacidades. ¿ O litro. Contar ¿ Números ata o 49. Operar e calcular ¿ Sumas e restas de decenas completas. ¿ Sumas en vertical con números de dúas cifras.	11	19		X	

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
5	A carreira de trineos	Resolver problemas ¿ Situaciones de resta: cantos quedan?, cantos sobran? ¿ Enunciados gráficos. Representación de datos.	11	19		X	
6	A caravana do deserto	Medir ¿ Comparación de masas. ¿ O kilo. Contar ¿ Números ata o 69. ¿ Comparación de números. Operar e calcular ¿ Restas con números de dúas cifras. Resolver problemas ¿ Situacións de suma e situacións de resta: cantos quedan?, cantos sobran? ¿ Uso da recta numérica como apoio na solución de problemas. ¿ Enunciados gráficos: relacionar datos, interpretar gráficos.	11	20		X	
7	Unha gran chaira	Medir ¿ O calendario, semanas e meses. Contar ¿ Números ata o 99, composición, comparación. Operar e calcular ¿ Sumas de tres números de dúas cifras. ¿ Sumas levando. Resolver problemas ¿ Comprensión do enunciado e os datos. ¿ Búsqueda de datos en tablas.	11	20			X
8	Aventura nas montañas	Medir ¿ Horas e media. Medida de tempos. Contar ¿ Comparación de números. ¿ Números ordinais ata 10.º. Operar e calcular ¿ Sumas en horizontal e en vertical. ¿ Sumas na recta numérica. ¿ Propiedade conmutativa da suma. ¿ Suma e multiplicación. Resolver problemas ¿ Situacións de suma: cantos hai en total? ¿ Modelos: enunciados gráficos. ¿ Procesos: representación gráfica de datos.	11	20			X
9	Unha achega prehistórica	Medir ¿ Os euros e os céntimos de euro. ¿ Corpos xeométricos: prisma, esfera e pirámide. Contar ¿ As deceas. Operar e calcular ¿ Sumas de tres números levando.	12	20			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
9	Unha achega prehistórica	¿ Repartos en partes iguais. Resolver problemas ¿ Inventar problemas a partir de gráficos.	12	20			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	A aldea dos duendes	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participar e traballar en equipo	TI	100
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relacionar aspectos ou conceptos matemáticos na vida cotiá		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explicar procesos matemáticos sinxelos		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuindo á consecución dos obxectivos do grupo.	Aceptar e participar en tarefas de equipo		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Comprender as indicacións para a solución de problemas		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñecer a linguaxe matemática sinxela na vida cotiá		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Empregar patróns para as matemáticas de forma guiada		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñecer conexións entre elementos matemáticos.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Recoñecer aspectos matemáticos na vida cotiá		
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Solicitar axuda cando se precise		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Descubrir rutinas sinxelas da vida diaria que se realicen paso a paso.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Aceptar os erros e aprender deles		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Recoñecer aspectos matemáticos na vida cotiá		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñecer e adquirir vocabulario matemático específico.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Solicitar axuda cando sea preciso		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cálculo - Estratexias de cálculo e reconto a partir da vivencia, manipulación e representación en situacións cotiás con cantidades ata o 99 con explicación dos procesos. - Sentido das operacións. - Procesos para a resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, hipóteses de resolución, contraste de puntos de vista, realización de operacións, verificación e idoneidade do resultado e explicitación do proceso seguido. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude - Identificación de unidades convencionais (metro, centímetro, quilogramo, gramo, litro) presentes no seu contexto vivencial. - Utilización das medidas de tempo no relato das súas experiencias e na xestión das emocións (tempos de espera e momentos de calma). - Estimación e relacións - Resolución de problemas cotiás que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada. - Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións - Identificación en contextos próximos do punto xeométrico, liñas abertas e pechadas, liñas rectas e curvas. - Localización e sistemas de representación - Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados. - Padróns - Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás. - Modelo matemático - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. - Organización e análise de datos - Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiás, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción - Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos. - Crenzas, actitudes e emocións - Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas.

UD	Título da UD	Duración
2	A árbore do parque	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa no traballo en equipo respetando a súa quenda.	TI	100
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	É quen de aplicar estratexias de resolución de problemas.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Recoñece a importancia das matemáticas na vida cotiá.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre distintos elementos matemáticos.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre distintos elementos matemáticos aplicando experiencias propias.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Recñece as emocións básicas ao abordar novos retos pedindo axuda cando sexa necesario.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Proporciona exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxeñas que axudan na resolución dun problema cotiá.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias adecuadas na resolución de problemas.		
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obtén solucións de a problemas aplicando estratexias aprendidas.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realiza conxeturas matemáticas sinxelas.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando experiencias propias.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución de problemas ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprender.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende as preguntas expostas a través de distintas ferramentas recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obten solucións a problemas aplicando estratexias básicas de forma guiada.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece a linguaxe matemática sinxela adquirindo un vocabulario específico básico.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas matemáticas sinxelas e os seus resultados de forma verbal ou gráfica.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Recoñece as emocións básicas ao abordar novos retos pedindo axuda se o precisa.		
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Expresa actitudes positivas ante novos retos matemáticos.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa no traballo en equipo de forma respetuosa.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cantidade - Composición, descomposición e equivalencias entre os números dunha cifra para descubrir propiedades e relacións entre cantidades. Explicación do proceso. - Representación dunha mesma cantidade de distintas formas (manipulativa, gráfica ou numérica) e elección da representación adecuada para cada situación, reto ou problema da vida cotiá. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude - Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima. - Identificación de unidades non convencionais (palmo, pé, paso, cullerada, puñado, chisco) presentes no seu contexto próximo. - Identificación, ordenación e clasificación das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día e hora) en situacións cotiás persoais e sociais. - Localización e sistemas de representación - Modelo matemático - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. - Organización e análise de datos - Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción. - Incerteza - Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián. - Crenzas, actitudes e emocións - Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas. - Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza, confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.

UD	Título da UD	Duración
3	A fábrica das festas	19

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende as preguntas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	TI	100
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Proporciona exemplos de representacións de situacións problematizadas sinsexas con recursos manipulativos ou gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.		
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas ou procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obtén posibles solucións a problemas, de forma guiada.		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	Da exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.		
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa no traballo en equipo de forma pacífica.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realiza conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas que se realizan paso a paso utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os elementos matemáticos aplicando experiencias propias.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos seguindo os pasos na resolución de problemas ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Proporciona exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axudan na resolución dun problema da vida cotiá.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá paso a paso utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias adecuadas na resolución de problemas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática e a adquire como vocabulario específico.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos seguindo os pasos e os resultados os transmite de forma verbal ou gráfica.		
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o seu rol no equipo ou traballo cumprindo coas súas responsabilidades e conseguindo os obxectivos asignados.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos seguindo os pasos e os resultados os transmite de forma verbal ou gráfica.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cantidade - Estimación razoada de cantidades ata o 99 en problemas cotiáns con estratexias variadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora. - Identificación, lectura, escritura e representación en recta numérica, ábaco, regras con obxectos cotiáns de números naturais ata o 99. - Sentido das operacións. - Estratexias de cálculo mental de sumas e restas con números naturais ata o 99 en contextos significativos, explicación oral das estratexias seguidas e valoración do erro como parte da aprendizaxe. - Relacións

Contidos

- Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (ata o 99) e a súa aplicación nas operacións de suma e resta.
- Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns de forma guiada.
- Educación financeira
- Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE.
- Magnitude
- Construción do calendario para a comprensión das conexións entre diferentes unidades de tempo.
- Medición
- Medición individual e en equipo para experimentar con medidas non convencionais mediante repetición da mesma unidade en situacións diversas da vida cotiá.
- Medición individual e en equipo con instrumentos non convencionais e convencionais (regras, cintas métricas, balanzas, xerras graduadas, calendarios, reloxos) para resolver problemas cotiáns e achegarse á medición eficaz. Explicación verbal e gráfica do proceso seguido: selección de instrumento, precisión na medida e uso correcto de unidades.
- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
- Descrición de obxectos cotiáns cun vocabulario xeométrico básico referido a figuras sinxelas (triángulo cadrado, rectángulo e círculo) e os seus elementos (lados e vértices).
- Localización e sistemas de representación
- Descrición de posicións e movementos de obxectos e persoas no espazo con relación a un mesmo ou a puntos de referencia co vocabulario adecuado (arriba, abaixo, diante, detrás, preto, lonxe, á beira). Interpretación de mensaxes que conteñan esa información espacial con contraste en equipo dos datos e emprego do xogo como recurso.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
- Construción de modelos sinxelos a partir de figuras xeométricas dadas.
- Patróns
- Modelo matemático
- Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións.
- Relacións e funcións
- Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
- Organización e análise de datos
- Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción
- Incerteza
- Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián.
- Crenzas, actitudes e emocións

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas. - Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade - Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas.

UD	Título da UD	Duración
4	O mapa do tesouro	19

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obtén posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	TI	100
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realizar conxecturas matemáticas sinxelas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos de forma verbal ou gráfica.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Describe a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Recoñece as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso de forma guiada.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realiza conxecturas matemáticas sinxelas de forma guiada.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos de forma verbal ou gráfica.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende as preguntas expostas recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realiza conxecturas matemáticas sinxelas de forma guiada.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Recoñece as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Sentido das operacións. - Resolución de problemas da vida cotiá de forma individual e en equipo que impliquen a comprensión da utilidade das sumas e restas e o uso de forma guiada dos procesos adecuados. - Relacións - Comparación e ordenación de números cardinais (ata o 99) e ordinais (ata o 5º) como solución de problemas de situacións cotiás. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE.

Contidos

- Magnitude
- Utilización das medidas de tempo no relato das súas experiencias e na xestión das emocións (tempos de espera e momentos de calma).
- Estimación e relacións
- Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe.
- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
- Experimentación lúdica con figuras e elementos xeométricos para buscar regularidades, descubrir propiedades, comparar, compoñer, descompoñer e clasificar mediante materiais manipulables (xeoplanos, bloques xeométricos, mosaico de petiscos), con adestramento da constancia, perseveranza ante os retos e interese por descubrir.
- Construción individual e en equipo de figuras xeométricas sinxelas con recursos funxibles e non funxibles como pezas de construción, bloques, xeoplanos, xogos de figuras...
- Localización e sistemas de representación
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
- Recoñecemento de elementos, figuras e relacións xeométricas na arte, contorna física, xogos e planos do seu contexto próximo.
- Modelo matemático
- Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións.
- Relacións e funcións
- Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Pensamento computacional
- Interpretación de algoritmos sinxelos en situacións cotiás (rutinas diarias, instrucións por pasos ou fases ordenadas) con emprego de estratexias básicas guiadas.
- Organización e análise de datos
- Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción.
- Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Incerteza
- Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián.
- Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade
- Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
- Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas.
- Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

UD	Título da UD	Duración
5	A carreira de trineos	19

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	TI	100
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obten posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Baleiro	0
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.			

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude - Utilización das medidas de tempo no relato das súas experiencias e na xestión das emocións (tempos de espera e momentos de calma). - Localización e sistemas de representación - Modelo matemático - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. - Organización e análise de datos - Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos,

Contidos
- encaixables, bloques, pezas de construción

UD	Título da UD	Duración
6	A caravana do deserto	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	TI	100
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Describe verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Baleiro	0
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.			

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Relacións - Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (ata o 99) e a súa aplicación nas operacións de suma e resta. - Comparación e ordenación de números cardinais (ata o 99) e ordinais (ata o 5º) como solución de problemas de situacións cotiás. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación, ordenación e clasificación das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día e hora) en situacións cotiás persoais e sociais. - Localización e sistemas de representación - Modelo matemático - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. - Organización e análise de datos - Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción

UD	Título da UD	Duración
7	Unha gran chaira	20

Cráterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Proporciona exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos ou gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	TI	100
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obten posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realiza conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obten posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Recoñece as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Recoñece as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cálculo - Relacións - Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (ata o 99) e a súa aplicación nas operacións de suma e resta. - Educación financeira <ul style="list-style-type: none"> - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude <ul style="list-style-type: none"> - Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima. - Localización e sistemas de representación - Modelo matemático <ul style="list-style-type: none"> - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. - Organización e análise de datos - Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción? - Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos. - Incerteza - Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián. - Crenzas, actitudes e emocións

UD	Título da UD	Duración
8	Aventura nas montañas	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Realiza conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	TI	100
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica deas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.		

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.		Baleiro	0

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cantidade - Relacións - Comparación e ordenación de números cardinais (ata o 99) e ordinais (ata o 5º) como solución de problemas de situacións cotiás. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude - Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima. - Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións - Localización e sistemas de representación - Visualización, razoamento e modelización xeométrica - Modelo matemático - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. - Organización e análise de datos - Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiás, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción.

UD	Título da UD	Duración
9	Unha achega prehistórica	20

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Obten posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	TI	100
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Recoñece conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.		
CA5.1.1. - Valoración positiva cara os erros	Valora os erros como forma de aprendizaxe.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Recoñece linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Baleiro	0
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.			

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cantidade - Estimación razoada de cantidades ata o 99 en problemas cotiáns con estratexias variadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Magnitude - Identificación de unidades non convencionais (palmo, pé, paso, cullerada, puñado, chisco) presentes no seu contexto próximo. - Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións - Localización e sistemas de representación - Visualización, razoamento e modelización xeométrica - Modelo matemático - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións.

Contidos

- Organización e análise de datos
- Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción

4.1. Concrecións metodolóxicas

A metodoloxía en educación primaria debe acercar o proceso de ensinanza/aprendizaxe aos contextos reais do alumnado. No caso das metodoloxías activas a súa fortaleza reside, principalmente, no seu atractivo para o alumnado, na súa fácil combinación entre elas, na utilización das novas tecnoloxías como recurso, na toma de conciencia e reflexión co entorno, na colaboración con outros axentes, na aprendizaxe autónoma, na flexibilidade e versatilidade e, sobre todo, no axuste co desenvolvemento competencial do alumnado.

A metodoloxía activa parte dunha serie de principios metodolóxicos e utiliza unha serie de estratexias que pretenden como obxectivo fundamental que os alumnos/as aprendan dunha maneira autónoma e se desenvolvan en todas as facetas da súa personalidade.

Na educación primaria a metodoloxía debe ser activa, participativa e flexible, partindo do nivel de desenvolvemento do alumnado, nos seus distintos aspectos, para construír, a partir de aí, outras aprendizaxes.

A acción educativa procurará a integración das distintas experiencias e aprendizaxes do alumnado e terá en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe, favorecendo a capacidade de aprender por sí mesmos e promovendo o traballo en equipo.

O alumno/a é protagonista activo nesta programación; investiga, descubre, manipula, participa, cuestiona e responde.

As liñas metodolóxicas da nosa programación son as seguintes:

-A globalización: pretendendo estimular o desenvolvemento de todas as capacidades, tanto físicas como afectivas, intelectuais e sociais dunha forma global, xa que calquera actividade realizada polos nenos e nenas pon en xogo mecanismos afectivos, psicomotores, comunicativos, cognitivos, somáticos, de imaxinación, de creatividade, de atención.

Así pois, a perspectiva globalizadora do proxecto, a través do que chamamos situacións de aprendizaxe, interrelaciona as distintas áreas para organizar e articular os coñecementos con sentido e intencionalidade en contextos que permitan a súa significatividade, provocando a entrada en xogo de todos os mecanismos da personalidade do neno e nena.

- A aprendizaxe significativa: refírese á posibilidade de establecer vínculos substantivos entre o que hai que aprender (o novo contido) e o que sabe (os seus coñecementos previos). Todo novo coñecemento ten que partir das experiencias previas dos alumnos e alumnas. Para lograr estas aprendizaxes comezaremos cada unidade didáctica cunha avaliación inicial, para saber os seus coñecementos previos e, sobre eles, construír os novos.

- Ensino individualizado: axustándose ás características e peculiaridades individuais de cada un dos nosos alumnos e alumnas. A atención individualizada considera as características e diferenzas persoais atendendo as necesidades e proporcionando atención personalizada favorecendo os principios de igualdade e equidade.

- A afectividade: a seguridade que lles da o sentirse queridos contribúe, dunha maneira moi positiva, á formación dunha imaxe axustada e positiva de sí mesmos. Propoñemos que a relación entre o profesorado e o alumnado se realice dentro dun ambiente democrático, con relacións de comprensión, amor, aceptación, confianza mutua e respecto.

-A socialización e a comunicación: creando situacións de aprendizaxe nas que atopen momentos para agruparse cos seus iguais, compartir o material e sentir o apoio dos «outros» que lle axudarán a socializarse e comunicarse.

Estas situacións de aprendizaxe apóianse, na maioría dos casos, no xogo por consideralo un elemento básico e primordial para o desenvolvemento da atención, a memoria, a linguaxe, a imaxinación, a personalidade e ser o recurso metodolóxico por excelencia no traballo cos nenos e nenas desta idade.

A través do xogo, coñece o comportamento dos adultos e as normas sociais. Tamén contribúe ao desenvolvemento da socialización e a comunicación as actividades propostas nos recunchos, obradoiros e saídas.

- A autonomía e autoxestión: sendo este o protagonista das súas propias aprendizaxes considerando como importante o proceso e non só o resultado.

- Aprendizaxe cooperativa: favorecendo os encontros co grupo e a sociedade nun pulo pola convivencia, a paz e a inclusión.

- A manipulación: considerando o traballo manipulativo determinante para a o correcto paso entre os conceptos concretos e os abstractos e fundamental para vencellar as aprendizaxes curriculares coa realidade. Favorecerase en todo caso que o material cumpra o requisito de ser accesible.

- A liberdade e a creatividade: que favorecen os coñecementos potencialmente significativos e funcionais, potencian a autonomía e a produción persoal.

- A coeducación: considerando a actividade de todo xénero en detrimento de actividades asignadas ao xénero e en prol da ruptura de estereotipos.

- A metodoloxía activa: entendéndoa como un conxunto de estratexias didácticas que permiten e estimulan ao alumnado a participar realmente como suxeitos da súa propia aprendizaxe. O alumno/a é o verdadeiro/a protagonista do proceso de ensinanza-aprendizaxe, e o noso obxectivo fundamental é manter activa a súa mente a través das situacións de aprendizaxe, tratando de facer que analice e observe, á vez que critica, as diferentes situacións que se lle presentan.

- Aprendizaxe baseada na investigación, na resolución de problemas e descubrimentos: os alumnos/as aprenden a través da abordaxe ou de preguntas, da análise de probas, de conectar ditas probas con coñecementos preexistentes, de sacar conclusións e reflexionar sobre os seus achados. Serán actividades investigativas que permitan elaborar hipótesis, sacar conclusións e reforzar as aprendizaxes máis instrumentais, favorecendo o pensamento crítico e o pensamento científico.

- Aprendizaxe baseada en proxectos: resolvendo situacións, retos ou respondendo a preguntas, a través dos seus coñecementos, recursos, investigación, reflexión e cooperación activa.

- As medidas metodolóxicas rexiranse por principios do Deseño Universal para a Aprendizaxe (DUA): proporcionando diversas opcións didácticas para que os alumnos/as se transformen en persoas que aprenden a aprender e estén motivados pola súa aprendizaxe e, por tanto, que estean preparados para continuar aprendendo durante as súas vidas. Desta maneira, fomentaranse procesos pedagóxicos que sexan accesibles para todos mediante un currículo flexible que se axusta ás necesidades e diferentes ritmos de aprendizaxe.

- Aprendizaxe basada en retos: involucrando activamente ao alumnado nunha situación problemática real, relevante e de vinculación co entorno, a cal implica a definición dun reto e implementar para este unha solución.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Material funxible: cadernos, lapis, cartolina, folios, ceras, etc.
Manipulativos: que permitan experimentar, testar, probar, tocar, ulir, xogos, ábacos, xogos de regletas, figuras xeométricas, metro, etc.

Material impreso: material de elaboración propia, material de reforzo e ampliación, revistas,, folletos de supermercados, xornais, etc.
Recursos informáticos: ordenador de aula, encerado dixital interactivo, etc.
Calquera outro que atenda ás necesidades educativas do alumnado e sexa coherente coas propostas ofertadas.

Neste apartado farase referencia aos recursos empregados como medio para canalizar a acción docente durante o curso escolar.

Para facer unha boa elección de materiais didácticos debemos ter en conta unha serie de criterios:

1. O material ten que ser atractivo tanto estéticamente como funcionalmente, ten que chamar a atención do neno ou nena, invitándoo a interactuar con el.
2. Os materiais deben de ser adecuados ao momento evolutivo do alumnado, adaptados ás súas aptitudes, características e necesidades.
3. Que sexan asequibles e manipulables, que os nenos e nenas poidan utilizar o material de forma autónoma e independente.
4. Que potencie e favoreza a actividade motora, cognitiva, afectiva e social.
5. Que reúna as correspondentes normas de seguridade.
6. Que proporcione os estímulos correspondentes á súa elección.
7. Que non favoreza actitudes de discriminación de sexo nin belicistas.
8. Que posibilite ao alumnado todas as posibilidades de acción que este poida desenvolver.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación inicial do alumnado farase, en primeiro lugar, cos datos aportados polos titores de infantil dos/as alumnos/as no curso anterior, proporcionándonos deste xeito información relevante sobre o punto de partida dos nenos nesta nova etapa educativa.

En segundo lugar, a observación sistemática, a participación e o traballo do alumnado terá un papel primordial á hora de ubicalos nun punto determinado do proceso de ensino-aprendizaxe e poder observar deste xeito, como veñen os nenos da etapa de infantil e así, traballar con eles partindo deste punto.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	11	11	11	11	11	11	11	11	12	100
Táboa de indicadores	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Criterios de cualificación:

A avaliación da aprendizaxe do alumnado non pode axustarse a un só momento dado, senón que debe ser global e sistemática. O seu obxectivo non pode ser outro que valorar o progreso alcanzado no desenvolvemento das competencias e no grao de coñecementos adquiridos.

Ademais de global, tamén será continua e formativa. Ao longo do curso comprobarase o logro dos obxectivos propostos mediante os seguintes criterios de cualificación:

Actividades e tarefas sobre os contidos traballados na aula (40%):

- Responder axeitadamente, tanto de forma oral coma escrita, ao que se lle pregunta demostrando dominio na materia (30%)
- Escribe respectando regras matemáticas e a ordenación numérica(5%).
- Ter unha caligrafía lexible sen números en espello (5%)

Actividades de comprensión matemática(rexistros de lectura e comprensión) (20%):

- Asocia número a cantidade (10%).
- Comprende a operación matemática que ten que realizar en cada caso. (10%)

Actividades de razoamento (20%):

- Exprésase cunha linguaxe oral correcta usando o vocabulario matemático específico (vocabulario, comprensión da oración)(10%).
- Realiza traballos de forma creativa e orixinal e razoa as estratexias a seguir na creación dos mesmos (10%)

Traballo en equipo 10% (actitude e participación activa)

Traballo en clase: 10% (autonomía e presentación das actividades)

Criterios de recuperación:

Cando un alumno/a non alcance o nivel suficiente na área teranse en conta os seguintes criterios de recuperación:

- a) Tomar como referencia os contidos básicos de cada unidade didáctica.
- b) Se os contidos a recuperar son recurrentes e aparecen en unidades didácticas posteriores daranse por recuperados se o alumno/a obtén calificación positiva en ditos contidos. En todo caso, planifícanse actividades individuais de traballo.
- c) Se os contidos a recuperar son específicos dunha unidade didáctica planifícanse actividades individuais de traballo nas que o alumno/a demostre que supera ditos contidos.
- d) A resposta educativa para a recuperación reflexarase no Plan de Traballo Individualizado.
- e) Para obter unha calificación positiva teranse en conta:

- O nivel de coñecementos.
- O esforzo e a realización das actividades individuais de traballo propostas.

6. Medidas de atención á diversidade

Non todo o alumnado aprende da mesma forma e ao mesmo ritmo, por iso realizaránse actividades a distinto nivel:

- Actividades programadas para todo o grupo.
- Actividades de reforzo para o alumnado cun ritmo lento e baixa comprensión.
- Actividades de ampliación para alumnado cunha aprendizaxe máis rápida.
- Xogos adicionais con cartas, taboleiros...

Porase énfase na detección temperá do alumnado que requira unha atención educativa diferente á ordinaria. Así, tan rápido como se detecten dificultades específicas de aprendizaxe farase un reforzo educativo coa finalidade de que este adquira os coñecementos necesarios para continuar o proceso educativo.

Tamén se farán adaptacións curriculares significativas para aquel alumnado que presente necesidades educativas especiais onde se reducen e simplifican actividades mostrando a forma máis sinxela de facelas.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión lectora	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Educación emocional e en valores	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Educación para o consumo responsable	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Educación para a paz e resolución pacífica de conflitos	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Igualdade entre homes e mulleres	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 9
ET.1 - Comprensión lectora	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X
ET.4 - Competencia dixital	X

	UD 9
ET.5 - Emprendemento	X
ET.6 - Educación emocional e en valores	X
ET.7 - Educación para o consumo responsable	X
ET.8 - Educación para a paz e resolución pacífica de conflitos	X
ET.9 - Igualdade entre homes e mulleres	X

Observacións:

Cos elementos transversais non se pretende exclusivamente afectar a unha área en concreto, senón que deben ser abordados ao longo de todas elas.

As CCSS serán un espazo ideal para que de xeito globalizado se traballen todos estes contidos mesturados cos propios da área.

Certos elementos transversais, como a expresión oral e escrita ou a resolución pacífica de conflitos estarán presentes ao longo de todas as unidades didácticas. Por outra banda, contidos como o desenvolvemento sostible, serán abordados en unidades didácticas en concreto.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición
Actividades de medición	Usamos o noso corpo para medir diferentes obxectos, para comparalo con outros seres vivos, etc.
Saídas a contorna	Contamos o número de follas, ramas que ten un árbore, asociandoas en unidades, decenas, docenas.

Observacións:

As actividades complementarias plantexadas buscan proporcionar ao alumnado unhas aprendizaxes vivenciadas, empregando recursos non tan habituais.

Resulta fundamental a planificación deste tipo de actividades para consolidar os contidos traballados ao longo do curso.

O feito de realizar actividades fora do entorno habitual de aprendizaxe ou mesmo con outras persoas implicadas, resulta moi motivante para o alumnado e serve de catalizador para a consolidación destas aprendizaxes.

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Adecuouse o deseño das UD ás características e necesidades do alumnado

Funcionalidade da PD revisouse ao longo do curso e foi práctica e útil para acadar os obxectivos propostos
Cumpríuse a temporalización inicialmente establecida
A persoa docente empregou as metodoloxías referidas na PD
Usáronse distintos instrumentos de avaliación
Leváronse a cabo as medidas de atención á diversidade e foron efectivas
Conseguíuse a participación activa de todo o alumnado
Apoiouse a implicación das familias no traballo do alumnado

Descrición:

Os indicadores de logro servirán como unha rúbrica para o propio proceso de ensino e a práctica docente co fin de mellorar.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Ao remate de cada trimestre revisárase a PD. Dita revisión terá en conta os seguintes puntos:

1. Seguimento da PD no apartado correspondente do PROENS:
 - Reunións trimestrais do equipo docente da coordinación de ciclo.
 - No tocante ás UD: data de inicio e final, número de sesións previstas e realizadas.
 - Grao de cumprimento da PD con carácter xeral dos indicadores de logro desta.
 - Propostas xerais de mellora e outras observacións.
2. Análise da situación no tocante ás dificultades atopadas no alumnado:
 - Se os resultados fosen positivos continuarase na mesma liña de traballo.
 - Se os resultados fosen negativos levaranse a cabo propostas de mellora.

Accións de mellora:

- Ofrécese ao alumnado as explicacións individualizadas.
- Elaboración de actividades atendendo ás dificultades mostradas.
- Probas de avaliación de distinta dificultade.
- Comentar co alumnado os fallos máis significativos dos traballos realizados.

En función do anterior:

- Revisión das necesidades de atención educativa (apoio, reforzo, ACS, etc.)

3. Actividades complementarias (realizadas ou non).

9. Outros apartados