



3º EPO

MATEMÁTICAS

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2025-2026

CEIP PABLO PICASSO

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

3º 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):

El centro está situado en Estella del Marqués, una pedanía a muy pocos kilómetros de Jerez, lo que determina alguna de sus características.

Gran parte de la población del pueblo desarrolla su trabajo en Jerez. Las familias presentan diversos niveles socioeconómicos, funcionarios, empleados y obreros de diversos oficios, con estudios primarios y medios y algunos universitarios.

La cercanía a Jerez facilita que podamos aprovechar las numerosas ofertas educativas que pueda ofrecer la ciudad; ya que contamos incluso con línea regular de autobuses urbanos.

Otra característica es el nivel de cercanía con las familias en aspectos tales como el grado de comunicación y participación en la vida académica a través de las tutorías y la colaboración en la organización de actividades complementarias y extraescolares, a través de la AMPA la Paloma.

El Centro se coordina con el Instituto de Educación Secundaria de referencia IES Almunia en cuanto a la gestión y organización del programa de tránsito.

Por último, mencionar también la relación con el Ayuntamiento de Jerez y de Estella en la colaboración del mantenimiento del recinto y en actividades que bien nos son ofertadas o que solicitamos para desempeñar nuestra labor diaria.

Se imparten las enseñanzas de Educación Infantil, Primaria y 1º y 2º de Secundaria. En este curso escolar la ratio de este nivel es de 13 alumnos/as.

El centro ofrece aula matinal, servicio de comedor, actividades extraescolares, PROA, PREX e Investiga y Descubre.

Además participa en diferentes planes y programas de innovación educativa ofertados por la Junta de Andalucía como guía y orientación al mismo tiempo que enriquecimiento de la intervención docente: Plan de Igualdad de Género en Educación, Plan de apertura de centros docentes, Plan de Salud Laboral y P.R.L., Organización y Funcionamiento de las Bibliotecas Escolares, Bienestar y Protección Infancia y Adolescencia/Convivencia Escolar, Prácticum Grado Maestro, Red Andaluza Escuela: "Espacio de Paz", Transformación Digital Educativa, huerto y Programa Escolar de Consumo de Frutas, Hortalizas y Leche.

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.

3. Organización del equipo de ciclo:

Una de las funciones de los Equipos de Ciclo es revisar las programaciones didácticas y las propuestas pedagógicas, a fin de que se aseguren las líneas pedagógicas generales del centro.

Para ello, se establece de manera orientativa un calendario de reuniones para el (poner nuestra etapa o ciclo), donde se elaborarán y revisarán conjuntamente las programaciones didácticas, además de coordinar la acción tutorial entre los distintos niveles del ciclo o consensuar las actividades complementarias/extraescolares, entre otras funciones. Este calendario se encuentra en el Drive de Centro y el cual se puede consultar a la vez que modificarse por diversas cuestiones relativas al funcionamiento.

Una de las funciones de los Equipos de Ciclo es revisar las programaciones didácticas y las propuestas pedagógicas, a fin de que se aseguren las líneas pedagógicas generales del centro.

Para ello, se establece de manera orientativa un calendario de reuniones para el (poner nuestra etapa o ciclo), donde se elaborarán y revisarán conjuntamente las programaciones didácticas, además de coordinar la acción tutorial entre los distintos niveles del ciclo o consensuar las actividades complementarias/extraescolares, entre otras funciones. Este calendario se encuentra en el Drive de Centro y el cual se puede consultar a la vez que modificarse por diversas cuestiones relativas al funcionamiento.

El primer ciclo está compuesto por dos tutoras (1º y 2º de EPO), y la especialista de Religión, siendo la coordinadora la tutora de 1º EPO.

El segundo ciclo se compone de dos tutoras, 3º y 4º, siendo la de cuarto de EPO, la coordinadora del ciclo. También pertenece al mismo, la maestra especialista de PT.

El tercer ciclo está formado por una tutora de 5º, que es la coordinadora de ciclo y un tutor de 6º, además de la maestra encargada del área de Valores.

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 hombre, 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.»

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 seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.

CONCRECIÓN ANUAL**3º de Educ. Prima. Matemáticas****1. Evaluación inicial:**

Dicha evaluación ha sido realizada por el equipo docente del alumnado, durante el primer mes del curso escolar, que se ha convertido el punto de referencia para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y la situación de partida del alumnado. Como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, se han adoptado las medidas pertinentes de ajuste curricular, así como de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o para el conjunto del grupo-clase. Para ello, al inicio del curso se han realizado actividades para activar en el alumnado las competencias, los conocimientos y las destrezas trabajadas con anterioridad, desarrollando los aspectos fundamentales que el alumnado debería conocer hasta el momento. De igual modo, se han analizado y tenido en cuenta: ¿ Los informes del alumnado del curso anterior a fin de conocer aspectos relevantes de los procesos educativos previos y garantizar la continuidad de las medidas de atención a la diversidad adoptadas anteriormente, si se hubiesen adoptado. ¿ Cualquier otra información relevante proporcionada por la familia y, en su caso, los informes médicos, psicológicos, pedagógicos y sociales que revistan interés para la vida escolar. ¿ Otros datos obtenidos por profesorado sobre el punto de partida desde el que el alumno o alumna inicia los nuevos aprendizajes, para lo que se usará principalmente la observación diaria.

2. Principios Pedagógicos:

Los principios pedagógicos son: 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 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. ¿ Se pondrá especial énfasis en garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones. Con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), 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 de dicho alumnado 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. Se potenciará el aprendizaje significativo que promueva la autonomía y la reflexión. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas. ¿ La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Por ello, todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. A fin de fomentar el hábito y el dominio de la lectura, todos los centros educativos dedicarán un tiempo diario a la misma, en los términos recogidos en su proyecto educativo y se promoverán planes de fomento de la lectura y de alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes. Para ello se contará, en su caso, con la colaboración de las familias o tutores legales y del voluntariado, así como con el intercambio de buenas prácticas. Asimismo, se fomentará que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria. ¿ Desde las distintas áreas se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación. ¿ 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. ¿ 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. De igual modo, desde todas las áreas se promoverá la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible y la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual. ¿ Con objeto de promover la igualdad de género, 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. ¿ 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. ¿ Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa, la acción tutorial y la educación

en valores. ¿ El patrimonio cultural y natural de Andalucía, 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 sus mujeres y hombres a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo. ¿ En el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera, la lengua española se utilizará solo como apoyo. En dicho proceso, se priorizará la comprensión, la expresión y la interacción oral. ¿ Con objeto de fomentar la integración de las competencias 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.

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

Se empleará una metodología que, partiendo de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, se ajusten al nivel competencial inicial de este y tenga en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. La actividad y participación del alumnado será uno de los activos básicos que debemos fomentar en esta metodología de tal modo que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura, la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión, integrando referencias a la vida cotidiana del alumnado y a su entorno. Se emplearán metodologías activas, como veremos en el siguiente apartado, que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas dotando de funcionalidad y transferibilidad los aprendizajes. Igualmente se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizar el aula mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. En todos estos procesos se utilizarán las tecnologías de la información y de la comunicación de manera habitual tanto en los procesos de enseñanza como en los de aprendizaje. La práctica educativa se abordará desde situaciones-problema de progresiva complejidad, partiendo de la propia experiencia del alumnado y mediante la reflexión, la realización de debates e intercambio de ideas, procesos de investigación-experimentación, visitas a lugares de especial interés, etc. Uno de los elementos fundamentales en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del profesorado, más activo, facilitador y promotor de generar en el alumnado la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias.

4. Materiales y recursos:

os materiales didácticos se caracterizan por su variedad, polivalencia y capacidad de motivación o estímulo, de manera que permitan la manipulación, la observación y la elaboración creativa. Además, se proporcionarán múltiples formas de representación de la información y del contenido, aportando al alumnado variedad de opciones de acceso real al aprendizaje. Para el desarrollo del área se considerarán diferentes materiales y recursos didácticos: reales, digitales, manipulativos, ilustrativos¿

Entre los materiales para este ciclo utilizaremos:

- El libro de texto: Matemáticas. Operación Mundo. 1º y 2º de Primaria
- Tarjetas de números
- Contadores.
- Diagrama partes-todo.
- Bloques lógicos.
- Elementos contables.
- Policubos.
- Cuadrícula de operaciones.
- Tableros decimales.
- Recta numérica
- Bloques base 10.
- Geoplanos.
- Monedas y billetes.
- Material de dibujos (regla, cartabón, compas, ¿)
- Materiales de medida.
- Materiales para medir el tiempo (calendarios, relojes, ¿)
- Formas geométricas.
- Vídeos de diversos temas.
- Material manipulativo diverso y del propio entorno.
- Material de atención a la diversidad.

- Protagonistas STEAM.
- o Audio poemas.
- o Video animaciones.
- o Elementos gamificadores.

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación adquiere un papel determinante en el cambio metodológico hacia un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias. Se concibe como un proceso fundamental en un doble sentido: por un lado, para la identificación y seguimiento de los aprendizajes del alumnado, sus logros, el ritmo de adquisición, la regulación de las dificultades y errores, las particularidades de su evolución, el desarrollo del proceso y los resultados del aprendizaje, y por otro, para facilitar al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado. La evaluación del aprendizaje del alumnado, entendida ésta como el proceso de obtención de información a través del desarrollo de una serie de actividades que el docente pone en práctica desde su área es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que nos permite conocer y valorar los diversos aspectos que nos encontramos en el proceso educativo. En Educación Primaria, diremos que la evaluación presenta las siguientes características: continua, global, formativa, integradora, diferenciada, criterial y objetiva. ¿ Continua, por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje 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 que permitan al alumnado continuar su proceso educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que precise. ¿ Global, ya que en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de los descriptores operativos del perfil competencial de las competencias clave y los objetivos de la etapa. Para ello se tendrán en cuenta las competencias específicas de las distintas áreas y cómo se conectan estas a los descriptores operativos. El grado de desempeño de estas competencias específicas se valorará a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados. ¿ Formativa, es decir, proporcionando una información constante que permita mejorar tanto los procesos de enseñanza y aprendizaje como los resultados de la intervención educativa. Todo ello desde el inicio de dicho proceso y durante su desarrollo, para adoptar las decisiones que mejor favorezcan la consecución de los objetivos educativos y la adquisición de las competencias clave, todo ello, teniendo en cuenta las características propias del alumnado y el contexto del centro docente. ¿ Integradora, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. 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 tiene asociados y los saberes básicos que precisa para su consecución. ¿ Diferenciadora, ya que el carácter integrador de la evaluación no impedirá al profesorado realizar la evaluación de cada área de forma diferenciada, en función de los criterios de evaluación que, relacionados de forma directa con las competencias específicas, indicarán el grado de desarrollo de las mismas. ¿ Criterial, por tomar como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas curriculares. ¿ Objetiva, dado que 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 evaluaciones, para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. La evaluación debe considerarse, en consecuencia, un elemento inseparable de la práctica educativa, que permite conocer la situación en la que se encuentra el alumnado para poder realizar los juicios de valor oportunos que faciliten la toma de decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

- 1-Mat. Mercado del trueque.- Septiembre
- 2 Mat Somos diferentes, aunque somos iguales.- octubre- noviembre
- 3-Mat. Plantar árboles es plantar vida.-noviembre-diciembre
- 4-Mat. Un centro educativo para todos.enero
- 5-Mat. Un planeta más sano. Febrero
- 6-Mat. Campaña de recogida de alimentos. Marzo
- 7-Mat. Garantizar agua para todos.-Abril
- 8-Mat. La salud es un tesoro, ¡cuídala!-Mayo, Junio

9-Mat. Riqueza bajo el mar.

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Mat SdA 1: Mercado del trueque.
- Mat SdA 2: Somos diferentes, aunque somos iguales.
- Mat SdA 3: Mat. Plantar árboles es plantar vida.
- Mat SdA 4: Mat. Un centro educativo para todos.
- Mat SdA 5: Mat. Un planeta más sano.
- Mat SdA 6: Mat. Campaña de recogida de alimentos.
- Mat SdA 7: Mat. Garantizar agua para todos.
- Mat SdA 8: La salud es un tesoro, ¡cuidala!
- Mat SdA 9: Riqueza bajo el mar.

7. Actividades complementarias y extraescolares:

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.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
- 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 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.

Descriptores 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.

Descriptores 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.

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 plurilingüe.

Descriptores 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.

Descriptores 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.

Descriptores 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.

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.

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.

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. 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, policubos, 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 sencillos, 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						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.

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 1: Mercado del trueque.

Temporalización: septiembre-octubre.

Justificación: La situación de aprendizaje pretende, a través de una técnica de pensamiento, provocar una reflexión transformadora que dé respuesta al ¿Objetivo en acción?: Crear normas para proteger la naturaleza. Desde una perspectiva básica, tras identificar las actividades humanas que someten a la naturaleza, la idea es que el alumnado proponga soluciones para velar por la conservación y el restablecimiento de los ecosistemas, frenando la alteración que sufre el medio natural. De igual modo, esta situación de aprendizaje podemos relacionarla con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) no 12 de Consumo y producción sostenibles, que pone el foco en la necesidad de conseguir una responsabilidad social y un cambio de hábitos real de la población para conseguir un equilibrio ambiental que garantice su supervivencia en el largo plazo.

En concreto se centra en uno de los principales factores de desequilibrio, que es la generalización de la sociedad de consumo que, por principio, requiere un aumento continuo del suministro de una oferta barata de todo tipo de productos. La necesidad de comprar y acumular provocada por la publicidad.

Este aumento del consumo implica una presión creciente tanto a los ecosistemas de donde se extraen las materias primas como a las sociedades en las que lleva a cabo los procesos de producción. La fabricación de todos estos productos genera contaminación, pobreza y desigualdad.

La solución a este problema parte por un cambio de perspectiva de la sociedad, en la que los consumidores tomen conciencia de su papel como factor determinante en este proceso de autodestrucción y tomen sus decisiones de consumo considerando el impacto ambiental y social que produce. Es lo que se denomina consumo responsable.

El título de la situación de aprendizaje hace referencia a uno de los principios de este consumo responsable, que es el fomento de la economía circular. El trueque es una forma tradicional de intercambio que permite consumir sin producir, conseguir nuevos bienes con un impacto ambiental mínimo y fomentando además las interacciones sociales.

Los trueques son además una forma ideal de poner en práctica las matemáticas para resolver problemas cotidianos, como llevar un registro de datos, interpretarlos, distribuir espacios, hacer mediciones, estimar el valor de objetos, etc.

Esta actividad también conecta con el resto de las competencias, especialmente con la competencia lingüística y la competencia ciudadana y, por supuesto, la competencia emprendedora, permitiendo al alumnado tener presente que es posible emprender desde una perspectiva social y ambiental.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.

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.

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.

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

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

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.

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.

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.

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.

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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.1.1.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.

MAT.3.A.2.1.Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

MAT.3.A.2.2.Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

MAT.3.A.2.4.Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.

MAT.3.A.2.5.Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

MAT.3.A.2.7.Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

MAT.3.A.2.8.Reconocimiento de los números romanos formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.6.Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.

MAT.3.A.3.7.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.

MAT.3.A.4.1.Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.4.3.Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.B.1.1.Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).

MAT.3.B.2.1.Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.

MAT.3.B.2.2.Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).

MAT.3.B.3.1.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.

MAT.3.B.3.2.Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.

MAT.3.B.3.3.Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.

MAT.3.C.1.1.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.

MAT.3.C.1.2.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.

MAT.3.C.1.3.Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.

MAT.3.C.1.4.Propiedades de figuras geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, policubos, magia educativa, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).

MAT.3.C.2.3.Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.

MAT.3.C.4.3.Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

MAT.3.D.1.1.Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.D.2.2.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.

MAT.3.D.3.1.Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades.

MAT.3.D.3.2.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.

MAT.3.D.3.3.Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos .

MAT.3.D.4.1.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.).

MAT.3.D.4.2.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.

MAT.3.F.1.2.Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.

MAT.3.F.2.1.Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

MAT.3.F.2.2.Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.

MAT.3.F.2.3.Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.

MAT.3.F.2.4.Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: un mercadillo de trueque

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: El mercado (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Mercado del trueque: Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 12: Producción y consumo responsable a través de la elaboración de un mercadillo de trueque.	
EJERCICIOS	
(pág. 23)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Sé qué on las unidades de mil (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 41-42) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la grafía y la representación gráfica de los números hasta los millares. ¿ Introducir la secuencia. ¿ Repasar los símbolos de mayor a menor.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Sé qué son las unidades de mil (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.7.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.	
CRITERIOS	
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. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué relación tienen los números (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 43-44) ¿ Ejercicios y actividades para analizar las relaciones entre los números hasta el 3999. ¿ Analizar las relaciones existentes entre los números hasta el 3999. ¿ Jugar con los policubos: manipulación y representación. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Material manipulativo: policubos. ¿ Otros materiales: pizarra personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué relación tienen los números (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	TRAZABILIDAD
	ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo puedo contar más rápido (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 45-46) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar el conteo con material manipulativo. ¿ Conteo de monedas y billetes. ¿ Jugar con las monedas y billetes: manipulación e identificación. Actividades 1, 3.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinked Learning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: billetes y monedas, pizarra personal. ¿ Material manipulativo: regla.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se resuelve una suma con (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4»	
EJERCICIOS	
(págs. 87-88) ¿ Ejercicios y actividades para repasar la suma con llevadas aplicando diferentes estrategias. ¿ Repasar la suma con llevadas.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se resuelve una suma con (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué propiedades tiene la suma (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico.	
EJERCICIOS	
(págs. 89-90) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la propiedad conmutativa y asociativa de la suma a través de ejemplos y recursos. ¿ Jugar con material manipulativo: manipulación y representación de cantidades. Actividad 3. ¿ Mediante la Actividad 5 podemos comprobar que el alumnado distingue las propiedades de la suma. ¿ Jugar con los dados. Actividad 7.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. ¿ Material descargable: dados de números. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal, cartulinas

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué propiedades tiene la suma (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo llevo más de una? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico	
EJERCICIOS	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Números». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se pueden trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
METODOLOGÍA	
(págs. 91-92) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para repasar la sumas de tres cifras y las llevadas de más de una unidad. ¿ Diagrama de partes-todo. Actividad 6	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. ¿ Material descargable: datos de números. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal, cartulinas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo llevo más de una? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Para qué sirve aprender a medi (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 139-140) 2, 3, 4, 6 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la resolución de problemas relacionados con magnitudes (longitudes). ¿ Dramatizar un problema matemático con material manipulativo. Actividad 4	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: flexómetro, pizarra personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.3.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	
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. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Por qué mido la masa de los ob (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Números». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
págs. 141-142)	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Por qué mido la masa de los ob (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la resolución de problemas relacionados con magnitudes (masa). ¿ Diagrama de partes-todo. Actividad 4	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.4.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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Sé diferencias los tipos de r (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Números». o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4».	
EJERCICIOS	
págs. 209-210) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar los tipos de ángulos: componentes y clasificación. ¿ Experimentar con material manipulativo: transportador de ángulos. Actividad 3.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Sé diferencias los tipos de r (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	Espacial: ¿Cuántos tipos de ángulos existen? (págs. 209-210) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar los tipos de ángulos: componentes y clasificación. ¿ Experimentar con material manipulativo: transportador de ángulos. Actividad 3. ¿ Metodologías activas: o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.3.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	
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. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cuántas formas geométricas me (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Círculos de punto de vista»	
EJERCICIOS	
págs. 211-212) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar conceptos básicos sobre las figuras geométricas. ¿ Introducir el concepto ¿forma geométrica¿.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
011	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cuántas formas geométricas me (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Material manipulativo: figuras geométricas. ¿ Otros materiales: pizarra personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué figura se ha formado? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 213-214) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la representación de figuras geométricas. ¿ Introducir los conceptos ¿composición-descomposición¿. ¿ Jugar con el tangram: manipulación y construcción de figuras. Actividad 4	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
012	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. ¿ Material descargable: tangram. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: el mercadillo final (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
¿ Metodologías activas: o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
013	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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. MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: el mercadillo final (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
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. 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. 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. 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.
TRAZABILIDAD
Prueba escrita
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)
LIGA DE LOS PROBLEMAS : concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.
EJERCICIOS
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4
METODOLOGÍA
1-2-4 Activa y colaborativa.
TEMPORALIZACIÓN
4 sesiones
RECURSOS
Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.6.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.
CRITERIOS
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. 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.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 2: Somos diferentes, aunque somos iguales.

Temporalización: Noviembre

Justificación: La desigualdad entre hombres y mujeres es una de las principales injusticias de nuestra sociedad. Una situación que se prolonga desde hace milenios, está presente en la práctica totalidad de sociedades humanas y que es totalmente insostenible e injustificable en los tiempos actuales. El título de la Situación de aprendizaje hace referencia a la necesidad de romper con los arquetipos tradicionales de confrontación entre sexos tan habituales, que precisamente comienzan a construirse entre el alumnado de esta edad y que en muchos casos son perpetuados en forma de discriminación de género. Las diferencias entre géneros deben ser reconocidas y consideradas como complementarias. En ningún caso justifican situaciones de injusticia o desigualdad. A pesar de sus diferencias, hombres y mujeres deben de ser iguales, tanto en sus derechos como en la lucha contra esta injusticia histórica. De igual modo, esta situación de aprendizaje podemos relacionarla con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) no 5 de Igualdad de género que pone el foco en la necesidad de facilitar a las mujeres y niñas igualdad en el acceso a la educación y atención médica. La colaboración, la amistad y el compañerismo entre personas, independientemente de si son niños o niñas, no solo son recomendables, sino que son necesarios para construir una sociedad igualitaria en la que se aproveche el potencial de todos sus miembros. Este objetivo requiere el reconocimiento de las desigualdades que se producen en la actualidad, el reconocimiento del papel de los individuos en la sociedad más allá de los arquetipos de género y el trabajo en equipo de hombres y mujeres para resolver estas situaciones de injusticia. Esta actividad también conecta con el resto de las competencias, especialmente con la competencia lingüística y la competencia ciudadana y, por supuesto, la competencia emprendedora, permitiendo al alumnado tener presente que es posible emprender desde una perspectiva social y ambiental.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.

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.

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.

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

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

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.

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

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.

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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.1.1.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.

MAT.3.A.2.1.Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

MAT.3.A.2.2.Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.2.4.Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.

MAT.3.A.2.5.Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

MAT.3.A.2.7.Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

MAT.3.A.2.8.Reconocimiento de los números romanos formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.5.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.

MAT.3.A.3.6.Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.

MAT.3.A.3.7.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.

MAT.3.A.3.8.Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.

MAT.3.A.4.1.Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.4.3.Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.B.1.1.Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).

MAT.3.B.1.2.Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.B.1.3.Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.

MAT.3.B.2.1.Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.

MAT.3.B.2.2.Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).

MAT.3.B.3.1.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.

MAT.3.B.3.2.Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.

MAT.3.B.3.3.Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.

MAT.3.C.1.1.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.

MAT.3.C.1.2.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.

MAT.3.C.1.3.Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.

MAT.3.C.1.4.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.).

MAT.3.C.2.1.Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).

MAT.3.C.2.2.Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.

MAT.3.C.2.3.Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.

MAT.3.C.3.1.Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.C.3.2.Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.

MAT.3.C.4.1.Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.C.4.2.Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.

MAT.3.C.4.3.Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

MAT.3.D.1.1.Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.D.2.2.Inventiva 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.

MAT.3.D.3.1.Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades.

MAT.3.D.3.2.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.

MAT.3.D.3.3.Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos $>$ y $<$.

MAT.3.D.4.1.Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).

MAT.3.D.4.2.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.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.E.2.1.La probabilidad como medida subjetiva de la incertidumbre. Reconocimiento de la incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana y mediante la realización de experimentos.

MAT.3.E.2.2.Identificación de suceso seguro, suceso posible y suceso imposible.

MAT.3.E.2.3.Comparación de la probabilidad de dos sucesos de forma intuitiva.

MAT.3.E.3.1.Formulación de conjeturas a partir de los datos recogidos y analizados, dándoles sentido en el contexto de estudio.

MAT.3.F.1.1.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.

MAT.3.F.1.2.Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.

MAT.3.F.1.3.Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.

MAT.3.F.2.1.Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

MAT.3.F.2.2.Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.

MAT.3.F.2.3.Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.

MAT.3.F.2.4.Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.

MAT.3.F.2.5.Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.

MAT.3.F.2.6.Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Manual

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Somos diferentes, aunque somos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 5: Igualdad de género a través de la elaboración de un mural reivindicativo de igualdad de género.	
EJERCICIOS	
(pág. 25)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sé representar un número en ba (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 47-48) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la descomposición y utilizar el sistema de numeración en base 10. ¿ Utilizar el material manipulativo: policubos para la resolución de actividades	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Numeración: ¿Cómo descompongo un número? (págs. 49-50) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para reforzar la descomposición de números hasta el 5 999. ¿ Repasar concepto de descomposición como separación de los

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sé representar un número en base 10 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	componentes de un todo. ¿ Jugar con las tarjetas de números: manipulación y representación. Actividad 2. ¿ Metodologías activas: o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Policubos
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.4.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.3.7.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	
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma guiada, implicándose en la resolución. 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 guiada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital. 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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo descompongo un número (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Policubos Recursos impresos:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo descompongo un número (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Tarjetas de números. Numeración: ¿Par	
EJERCICIOS	
págs. 49-50) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para reforzar la descomposición de números hasta el 5 999. ¿ Repasar concepto de descomposición como separación de los componentes de un todo. ¿ Jugar con las tarjetas de números: manipulación y representación. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Policubos Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Tarjetas de números.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.7.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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Para qué sirven los números (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo coo	
EJERCICIOS	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Para qué sirven los números (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
(págs. 50-51) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la representación gráfica, cifras y recta numérica hasta el número 7999. ¿ Jugar con regletas o policubos: manipulación e identificación. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Policubos Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Tarjetas de números.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.7.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Para qué sirve restar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 93-94) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para practicar la función de la resta y el algoritmo	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Para qué sirve restar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Operaciones: ¿Sé resolver restas con llevadas? (págs. 95-96) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para practicar el algoritmo de las restas con llevadas. ¿ Trabajar con diagramas de datos. Actividad 5. ¿ Metodologías activas: o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Números». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. ¿ Material descargable: datos de números. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sé resolver restas con llevada (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Números». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»
EJERCICIOS
(págs. 95-96) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para practicar el algoritmo de las restas con llevadas. ¿ Trabajar con diagramas de datos. Actividad 5.
METODOLOGÍA

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sé resolver restas con llevada (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
6	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. ¿ Material descargable: dados de números. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo compruebo una resta (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se pueden trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 97-98) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para repasar los términos de la resta y su prueba. ¿ Jugar con los dados. Actividad 6.	
METODOLOGÍA	
7	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: dados
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.7.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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo compruebo una resta (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
frustración en el ensayo y error.	
CRITERIOS	
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué selecciono del enunciado (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 7 se pueden trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 8 se pueden trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»	
EJERCICIOS	
(págs. 143-144) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la comprensión de los enunciados, analizando los datos. ¿ Representación: diagrama de flechas.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo uso el diagrama partes-t (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4»
EJERCICIOS

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo uso el diagrama partes-t (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
(págs. 145-146) 2, 3, 4, 6 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar el uso de diagramas ¿partes-todo¿.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.4.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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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 guiada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué me piden en un problema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico.	
EJERCICIOS	
(págs. 147-148) 2, 3, 4, 6 ¿ Ejercicios y actividades para aprender a identificar palabras clave. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Actividad 6.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.1.Realizar y comenzar a analizar conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada, explorando fenómenos y ordenando ideas con sentido.	
TRAZABILIDAD	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué me piden en un problema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Es importante observar para cr (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	
(págs. 149-150) 2, 3, 4, 6 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la elaboración e invención de problemas a partir de una imagen. ¿ Diagrama de flechas. Actividad 4.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
011	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: cuadrilátero es paralelogram (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	
págs. 215-216) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la clasificación de los tipos de cuadriláteros en paralelogramos y no paralelogramos. ¿ Construcción de cuadriláteros con palillos y bolitas de plastilinas. ¿ Dinámica ¿Compara-contrastaz. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
012	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: cuadrilátero es paralelogram (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tipos de triángulos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
(págs. 217-218) 1, 2, 3, 4, 6 ¿ Ejercicios y actividades para distinguir las características de los triángulos y saber clasificarlos. ¿ Experimentar con material manipulativo: transportador de ángulos. Actividad 3.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
013	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: círculo y circunferencia? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	
págs. 219-220) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la diferencia entre círculo y circunferencia.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: círculo y circunferencia? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
¿ Dinámica ¿ Compara-contrasta¿.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
014	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: polígonos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	
(págs. 221-222) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para aprender a distinguir y clasificar polígonos regulares e irregulares. ¿ Experimentar con el compás. Actividad 3.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
015	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Prueba escrita (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Aprendizaje lúdico.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Prueba escrita (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
pág. 26) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
016	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba escrita	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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.	
CRITERIOS	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)
como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
CRITERIOS
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. 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.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 3: Mat. Plantar árboles es plantar vida.

Temporalización: Noviembre- diciembre.

Justificación: La situación de aprendizaje pretende, a través de una técnica de pensamiento, provocar una reflexión transformadora. Ningún ser vivo puede sobrevivir de forma aislada. Todas las especies viven conectadas con otros seres vivos y su medio formando complejas redes ecológicas. El ser humano no es diferente en este aspecto al resto de seres vivos y es dependiente de su entorno para sobrevivir.

Pese a que la naturaleza resulta vital para nuestra supervivencia, se encuentra sometida a una presión cada vez mayor por la actividad humana, viéndose alterado negativamente casi el 75% de la superficie natural terrestre.

De igual modo, esta situación de aprendizaje podemos relacionarla con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) no 15 de Vida en ecosistemas terrestres, que pone el foco en las plantas, ya que suponen la base de estos ecosistemas terrestres, en concreto en los árboles, como símbolos monumentales que constituyen visual y ecológicamente los pilares mismos de la naturaleza. Además, los árboles, con sus estructuras radicales y sus copas enrevesadas suponen un símil de los ecosistemas en su conjunto, donde sus distintos elementos se combinan y entremezclan, siendo casi imposible y hasta cierto punto irrelevante, saber dónde empiezan y donde acaban.

Los árboles aportan infinidad de beneficios al medio, la inmensa mayoría de sus interacciones con otros seres vivos son mutualistas. Como individuos proporcionan cobijo y alimento, como población, los bosques son capaces de crear ecosistemas y cambiar el clima de un lugar. Allí donde se establecen, los árboles contribuyen a la proliferación de la vida de forma armónica y constante.

Por estos motivos, los árboles son la referencia perfecta sobre cuál debería ser la influencia de la humanidad sobre su entorno. Implicarse como individuos y como sociedad para mejorar los ecosistemas, integrarse de forma equilibrada en su entorno y preservar los delicados equilibrios de la naturaleza.

Esta situación también conecta con el resto de las competencias, especialmente con la competencia la emprendedora desde una perspectiva filantrópica y ambiental o la social y cívica.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.5.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.3.8.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.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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. 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. 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. 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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.1.1.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.

MAT.3.A.2.2.Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.2.5.Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

MAT.3.A.2.7.Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.5.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.

MAT.3.A.3.7.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.

MAT.3.B.1.2.Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.B.1.3.Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.

MAT.3.B.2.1.Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.

MAT.3.B.3.1.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.

MAT.3.B.3.2.Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.

MAT.3.B.3.3.Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.

MAT.3.C.1.1.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.

MAT.3.C.1.2.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.

MAT.3.C.1.3.Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.

MAT.3.C.2.1.Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).

MAT.3.C.2.2.Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.

MAT.3.C.3.1.Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.C.3.2.Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.

MAT.3.C.4.1.Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.C.4.2.Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.

MAT.3.C.4.3.Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.F.2.1.Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

MAT.3.F.2.2.Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.

MAT.3.F.2.3.Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.

MAT.3.F.2.4.Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Cartel

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Plantar árboles es plantar vida (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres a través de la elaboración de una campaña de reforestación.	
EJERCICIOS	
(pág. 27)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. 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.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: par e impar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 53-54) ¿ Ejercicios y actividades para recordar los conceptos anterior y posterior.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: par e impar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
¿ Libro de texto.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: números hasta el 8999 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
págs. 55-56) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la numeración hasta el 8999. ¿ Jugar con los policubos: manipulación y representación. Actividad 3.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Resuelvo operaciones combinada (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Resuelvo operaciones combinada (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
págs. 99-100) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para comprender la función de los paréntesis y aplicarlos en distintas operaciones. ¿ Trabajar el cálculo mental	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué es la multiplicación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
(págs. 101-102) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para explicar qué es la multiplicación y practicar su algoritmo. ¿ Trabajar el cálculo mental.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué es la multiplicación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
planteado. 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.	
CRITERIOS	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Conozco las tablas del 1, 2 y (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	
(págs. 103-104) ¿ Ejercicios y actividades para repasar las tablas de multiplicar.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué es importante en el enunci (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué es importante en el enunci (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
(págs. 151-152) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a resolver problemas mediante la utilización de dibujos aclaratorios y otras estrategias. ¿ Incorporación de nuevo vocabulario al glosario personal o colectivo. Actividad 2. ¿ Utilizar material manipulativo para resolver un problema matemático. Actividad 6.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: El enunciado 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.	
EJERCICIOS	
págs. 153-154) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la resolución de problemas relacionados con magnitudes (longitudes). ¿ Incorporación de nuevo vocabulario al glosario personal o colectivo. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
MAT.3.5.Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: El enunciado 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: mide el tiempo (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
(págs. 155-156) ¿ Ejercicios y actividades para profundizar en la resolución de problemas utilizando la magnitud: tiempo. ¿ Incorporación de nuevo vocabulario al glosario personal o colectivo. Actividad 2. ¿ Utilizar un diagrama para resolver el problema. Actividad 4. ¿ Representación del tiempo con material manipulativo. Actividad 5.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: medir de los objetos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
(págs. 193-194) 1, 2, 3, 4 ¿ Introducir conceptos de ¿magnitud¿.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: medir de los objetos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
¿ Experimentar con material manipulativo: transportador de ángulos. Manipulación. Actividad 4	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: mido la distancia (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
págs. 195-196) 1, 2, 3, 4 ¿ Introducir conceptos de ¿longitud¿ y experimentar con material manipulativo: calibres, flexómetros o reglas. ¿ Experimentar con material manipulativo: calibres, flexómetros o reglas. Actividad 4	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
011	recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: mido la distancia (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
CRITERIOS
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.
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.
TRAZABILIDAD
Cuaderno
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: El cartel (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo
EJERCICIOS
pág. 28) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1
METODOLOGÍA
TEMPORALIZACIÓN
012
RECURSOS
recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación de hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.5.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.3.8.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
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. 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. 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. 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.
TRAZABILIDAD
Mural / Póster
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)
CRITERIOS
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.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 4: Mat. Un centro educativo para todos.

Temporalización: Enero.

Justificación: El sistema educativo es uno de los mayores avances de la sociedad actual. Las regiones en las que se ha implantado se han transformado completamente. La educación es una de las principales herramientas para combatir la desigualdad socioeconómica y es un elemento clave para salir de la pobreza. El colegio favorece sociedades más justas e igualitarias. Sin embargo, no es un avance que alcance a todo el planeta, alrededor de 260 millones de niños no tienen acceso a la escolarización y más de la mitad de los jóvenes no alcanzan la competencia básica mínima en lectoescritura y matemáticas.

La escolarización no es una garantía de igualdad para el alumnado. Las escuelas son reflejos de las sociedades en las que se encuentran, por lo que las diferencias socioeconómicas de sus integrantes también forman parte de la realidad de sus aulas. Los jóvenes de países más pobres, en muchas ocasiones disponen de recursos más limitados o distribuidos de forma desigual. Sus alumnos se ven obligados a estudiar en situaciones que serían consideradas injustificadas en países con sistemas económicos más desarrollados.

El título de la unidad hace referencia a esa doble realidad. Por un lado, el papel del colegio como elemento de unidad, factor de equilibrio sociocultural que es fundamental para el avance de la sociedad. Todos pasamos por la escuela y forma una parte esencial de nuestras vidas, que nos prepara para vivir en comunidad y nos aporta la base de conocimientos a partir de las cuales construiremos nuestro futuro.

Por otro lado, es una reivindicación, reconocer ese derecho de la infancia y conseguir que sea universal y deje de ser un privilegio ya que solo de esa manera podrá realizar su función. Esta reclamación se extiende también a los niños y niñas con algún tipo de dificultad de aprendizaje, para de esta manera garantizar la inclusión y de esta manera, convertir realmente la escuela en un lugar para todos.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.
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.
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.

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

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

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.

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

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.

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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.1.1.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.

MAT.3.A.2.1.Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

MAT.3.A.2.2.Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.2.4.Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.

MAT.3.A.2.5.Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

MAT.3.A.2.7.Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

MAT.3.A.2.8.Reconocimiento de los números romanos formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.5.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.

MAT.3.A.3.6.Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.

MAT.3.A.3.7.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.

MAT.3.A.3.8.Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.

MAT.3.A.4.1.Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.4.3.Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.B.1.1.Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).

MAT.3.B.1.2.Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.B.1.3.Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.

MAT.3.B.2.1.Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.

MAT.3.B.2.2.Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).

MAT.3.B.3.1.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.

MAT.3.B.3.2.Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.

MAT.3.B.3.3.Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.

MAT.3.C.1.1.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.

MAT.3.C.1.2.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.

MAT.3.C.1.3.Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.

MAT.3.C.1.4.Propiedades de figuras geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, policubos, magia educativa, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).

MAT.3.C.2.1.Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).

MAT.3.C.2.2.Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.

MAT.3.C.2.3.Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.

MAT.3.C.3.1.Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.C.3.2.Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.

MAT.3.C.4.1.Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.C.4.2.Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.

MAT.3.C.4.3.Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

MAT.3.D.1.1.Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.D.2.2.Inención 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.

MAT.3.D.3.1.Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades.

MAT.3.D.3.2.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.

MAT.3.D.3.3.Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos $>$ y $<$.

MAT.3.D.4.1.Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).

MAT.3.D.4.2.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.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.E.2.1.La probabilidad como medida subjetiva de la incertidumbre. Reconocimiento de la incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana y mediante la realización de experimentos.

MAT.3.E.2.2.Identificación de suceso seguro, suceso posible y suceso imposible.

MAT.3.E.2.3.Comparación de la probabilidad de dos sucesos de forma intuitiva.

MAT.3.E.3.1.Formulación de conjeturas a partir de los datos recogidos y analizados, dándoles sentido en el contexto de estudio.

MAT.3.F.1.1.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.
 MAT.3.F.1.2.Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.
 MAT.3.F.1.3.Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.
 MAT.3.F.2.1.Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.
 MAT.3.F.2.2.Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.
 MAT.3.F.2.3.Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.
 MAT.3.F.2.4.Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.
 MAT.3.F.2.5.Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.
 MAT.3.F.2.6.Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Investigación de las escuelas del mundo

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Campaña de recogida de semilla (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
¿ Campaña de recogida de semillas: Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 4: Educación de calidad a través de una investigación en equipo de cómo son las escuelas del mundo	
EJERCICIOS	
(pág. 29)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.4.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	
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. MAT.3.4.2.Iniciarse en el manejo de las herramientas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: las aproximaciones (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
(págs. 59-60) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a analizar para qué sirven las aproximaciones.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.3.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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: las aproximaciones (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: signo de mayor que y de menor (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
págs. 61-62) 1, 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la descomposición de números y los signos de mayor que y menor que.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: las unidades de millar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico.	
EJERCICIOS	
págs. 63-64) ¿ Ejercicios y actividades para continuar con el estudio de las unidades de millar. ¿ Utilizar material manipulativo para la resolución de la actividad 2	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: las unidades de millar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.7.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.	
CRITERIOS	
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. MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: el doble y el triple (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
págs. 105-106) 1, 2, 3, 4. ¿ Actividades y ejercicios para introducir y aplicar los conceptos de doble y triple. ¿ Utilizar material manipulativo para la resolución de la actividad 5.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: el doble y el triple (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: las tablas del 4, 5 y 6 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
(págs. 107*108) 1, 2, 3, 4.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
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 guiada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tablas del 7, 8, 9 y 10 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 109-110) ¿ Actividades y ejercicios para trabajar las tablas de multiplicar.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tablas del 7, 8, 9 y 10 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sé representar datos para reso (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.	
EJERCICIOS	
(págs. 157-158) ¿ Actividades y ejercicios para practicar distintas operaciones y la resolución de problemas mediante el empleo de materiales manipulativos.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8	Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.3.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	
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. 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. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sé representar datos para reso (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	TRAZABILIDAD
	ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Conozco las partes de un probl (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4»	
EJERCICIOS	
(págs. 159-160) ¿ Actividades y ejercicios para aprender a diferenciar las distintas partes de un problema como paso previo a su resolución.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
	ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Me interesa o no (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo	
EJERCICIOS	
págs. 161-162) 1, 2, 3, 4. ¿ Actividades y ejercicios para aprender a seleccionar los datos relevantes y los irrelevantes en un problema.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
MAT.3.3.Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Me interesa o no (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.
CRITERIOS
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.
TRAZABILIDAD
Cuaderno
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: elementos de una figura geomét (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo.
EJERCICIOS
págs. 225-226) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a identificar los distintos elementos de las figuras geométricas: vértice y lado. ¿ Utilizar las figuras geométricas del material manipulativo. Actividad 1.
METODOLOGÍA
TEMPORALIZACIÓN
011
RECURSOS
Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.8.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
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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.
TRAZABILIDAD
Cuaderno
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: evaluacion (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. Utilizar el gráfico ¿Compara y contrasta¿. Actividad 5.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: evaluación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
EJERCICIOS	
(pág. 30) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
012	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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. MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. MAT.3.4.2.Iniciarse en el manejo de las herramientas adecuadas en el proceso de resolución de problemas. 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. 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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: evaluación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
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. 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. 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. 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. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Mural / Póster	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
CRITERIOS	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ref.Doc.: InfProSitApreLomloe_2023

Cód. Centro: 11002471

Fecha de generación: 30/10/2025 13:36:37

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 5: Mat. Un planeta más sano.

Temporalización: Febrero

Justificación: La naturaleza está en un continuo proceso de cambio. Estas transformaciones afectan a todos los seres vivos que la constituyen, incluidos los seres humanos. Sin embargo, la velocidad de estos cambios se ha acelerado en las últimas décadas como consecuencia del desarrollo económico e industrial de las sociedades humanas. Estos procesos tienen como consecuencia graves problemas ambientales de consecuencias dramáticas e irreversibles para el medio natural en general y para las sociedades humanas en particular.

El principal problema ambiental al que se enfrenta el ser humano es la crisis climática. El incremento de la temperatura global causado por la emisión de gases de efecto invernadero, especialmente por la combustión de combustibles fósiles como la gasolina, el carbón o el gas natural. A pesar de los múltiples avisos lanzados de forma unánime por la comunidad científica, el aumento de emisión de estos gases sigue aumentando de forma descontrolada, provocando un calentamiento global sin precedentes y de consecuencias catastróficas e irreversibles.

La sociedad de consumo es una de las grandes responsables de estas emisiones. La necesidad de producir y transportar todo tipo de bienes a un precio bajo requiere grandes consumos de energía y reducir al mínimo las políticas de protección del medio ambiente. Del mismo modo, una de las principales herramientas para combatir este problema es la concienciación de la población de la necesidad de cambiar el modelo de consumo hacia otro que tenga como objetivo el desarrollo sostenible, es decir, aquel que tiene como objetivo fundamental, asegurarse que no compromete la viabilidad del entorno natural para las generaciones futuras.

El título de la unidad hace referencia a esta doble perspectiva, por un lado, convierte al alumnado en ?médicos? del planeta, capaces de observar sus síntomas, en forma de desastres naturales, olas de calor, pérdida de biodiversidad, etc. y diagnosticar su enfermedad. A partir de ella es posible establecer un tratamiento, el desarrollo sostenible, que requiere un compromiso por parte del alumnado, como miembros activos de la sociedad capaz de influenciar en su entorno natural con sus decisiones de consumo y sostenibilidad y como habitantes del planeta del futuro, aquellos que deberán afrontar la peor parte de los problemas ambientales que se están generando ahora.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.6.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.3.8.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.3.1.1.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. 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. MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. 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. 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.
SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.2.1.Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.5.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.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.C.4.1.Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.C.4.2.Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.F.2.5.Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.

MAT.3.F.2.6.Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: campaña de concienciación sobre el reciclaje.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Presentación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 13. Cambio climático, desarrollo sostenible a través del diseño de una campaña de concienciación sobre el reciclaje.	
EJERCICIOS	
pág. 31)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: la composición y descomposición (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico.	
EJERCICIOS	
págs. 65-66) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a comprender las relaciones existentes entre la composición y descomposición de un número. ¿ Jugar con el material manipulativo sectores circulares para introducir las fracciones.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: la composición y descomposición (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: números hasta el 9999 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico.	
EJERCICIOS	
(págs. 67-68) ¿ Ejercicios y actividades para profundizar el conocimiento de la numeración hasta el 9999. ¿ Utilizar material manipulativo para repasar la representación de números. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: hasta el 9999 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 69-70) ¿ Ejercicios y actividades para continuar profundizando en el conocimiento de la numeración hasta el 9999.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
MAT.3.1.Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos,	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: hasta el 9999 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: propiedades de la multiplicaci (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 111-112) ¿ Ejercicios y actividades para plantear y comprender las propiedades de la multiplicación. ¿ Utilizar material manipulativo tarjetas de números y operaciones. Actividad 5.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se multiplica (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»	
EJERCICIOS	
(págs. 113-114) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a trabajar el algoritmo de la multiplicación por una cifra.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	4. Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se multiplica (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: multiplico por dos cifras (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio (págs. 115-116) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar el algoritmo de la multiplicación con dos cifras.	
EJERCICIOS	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación hojas de calculo Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: interpretar los datos de una g (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 163-164) ¿ Aprender a trabajar la interpretación de datos mediante su representación visual en forma de gráfica.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
	Recursos digitales:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: interpretar los datos de una g (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
8	¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación hojas de calculo - Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: crear un gráfico de barras (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4»	
EJERCICIOS	
(págs. 165-166) ¿ Aprender a interpretar datos presentados en forma de gráficas para resolver problemas matemáticos	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: errores puedo encontrar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico.	
EJERCICIOS	
(págs. 167-168) ¿ Actividades y ejercicios para aprender a revisar los datos incluidos en gráficos de barras para verificar si hay errores.	
METODOLOGÍA	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: errores puedo encontrar (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
010	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Aplicación hojas de cálculo. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: interpretar gráficas de barras (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». 1, 2, 3, 4. Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Espacial: ¿Sé interpretar	
EJERCICIOS	
(págs. 229-230) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar con datos y ser capaces de interpretar diagramas de barras.	
METODOLOGÍA	
011	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: interpretar gráficas de barras (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: conclusion (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Rompecabezas» o «Grupos de expertos».	
EJERCICIOS	
(pág. 32) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1. ¿ Visionar algún video relacionado con el cambio climático.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
012	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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.3.8.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	
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. 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. MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba escrita	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)

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.
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.

TRAZABILIDAD**ARCHIVO ADJUNTO****EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 6: Mat. Campaña de recogida de alimentos.

Temporalización: Febrero-marzo.

Justificación: La falta de alimento es la muestra más grave de la desigualdad socioeconómica en el planeta. Las estimaciones actuales calculan que aproximadamente 700 millones de personas están desnutridas. Aproximadamente un 9% de la población mundial. Tras décadas de disminución constante, el número de personas que pasan hambre ha vuelto a aumentar desde 2015, entre las causas principales se encuentran los conflictos armados, el cambio climático y las recesiones económicas. Uno de los principales objetivos de la agenda 2030 es el hambre cero, erradicar la desnutrición en el planeta a través de un cambio profundo en el sistema agroalimentario, que permita aumentar la producción y convertirla en sostenible, capaz de respetar su entorno natural para de esta manera garantizar este sustento en el futuro. Requiere además una concienciación social, hacer partícipes a las sociedades más privilegiadas de este grave problema y convertirlos en parte de la solución.

El título de esta situación de aprendizaje enlaza con este concepto. La campaña de recogida de alimento permite concienciar sobre esta situación de desigualdad y al mismo tiempo promueve el activismo social para la búsqueda de soluciones. En este caso, una redistribución de recursos desde los más privilegiados hacia aquellos que más lo necesitan.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.6. 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.3.8. 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.3.1.1. 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. 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. MAT.3.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. MAT.3.3.2. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. 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.
SABERES BÁSICOS
MAT.3.A.1.1. 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. MAT.3.A.2.1. Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). MAT.3.A.2.2. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.2.5.Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

MAT.3.A.2.7.Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.6.Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.

MAT.3.A.3.7.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.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.4.3.Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.B.1.1.Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.D.2.2.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.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.F.2.5.Desarrollo de estrategias personales para resolver problemas, investigaciones y pequeños proyectos de trabajo.

MAT.3.F.2.6.Iniciativa, participación respetuosa y colaboración activa en el trabajo cooperativo para investigar y resolver problemas.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: diseñar una campaña de recogida de productos de primera necesidad

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Campaña de recogida de aliment (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 2. Hambre y seguridad alimentaria a través del diseño de una campaña de recogida de alimentos de primera necesidad.	
EJERCICIOS	
(pág. 33)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: hasta 9 999? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 71-72) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la representación, recuento y escritura de los números.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: hasta 9 999? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: descompongo un número? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)

Aprendizaje lúdico.

o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».

o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro»

EJERCICIOS

(págs. 73-74) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la descomposición de números hasta 9999.

METODOLOGÍA

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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.

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.

TRAZABILIDAD

Cuaderno

ARCHIVO ADJUNTO
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: represento un número de cuatro (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)

Aprendizaje lúdico.

o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»

EJERCICIOS

(págs. 75-76) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la representación de números de cuatro cifras.

METODOLOGÍA

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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.

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.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: represento un número de cuatro (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	TRAZABILIDAD
	ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: términos uso cuando divido (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
o Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
págs. 117-118) ¿ Ejercicios y actividades para mostrar los términos de la división y practicar el algoritmo de esta operación.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: relacionan la multiplicación y (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»	
EJERCICIOS	
págs. 119-120) ¿ Ejercicios y actividades para mostrar la relación existente entre multiplicación y división	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: relacionan la multiplicación y (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué significa que una división (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 121-122) ¿ Ejercicios y actividades para diferenciar entre divisiones exactas e inexactas.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Material descargable: Datos de números. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tablas de doble entrada (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 169-170) ¿ Actividades y ejercicios para mostrar el funcionamiento de tablas de contingencia o tablas de doble entrada de datos, su interpretación y creación.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tablas de doble entrada (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
8	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Material descargable: Datos de números. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo invento un problema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. Las actividades 4 y 6 se pueden trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 171-172) ¿ Actividades y ejercicios para continuar la elaboración de problemas mediante imágenes.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: formas de obtener información (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: formas de obtener información (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
EJERCICIOS	
(págs. 233-234) ¿ Ejercicios y actividades para repasar la recogida de datos a través de distintos medios como la entrevista personal.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: control (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(pág. 34) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
012	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.6.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.3.8.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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: control (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.	
CRITERIOS	
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. 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. MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba escrita	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 7: Mat. Garantizar agua para todos.

Temporalización: Marzo-abril.

Justificación: Acciones cotidianas como abrir un grifo para beber agua o tirar de una cisterna no son posibles para una gran parte de la población mundial. En todo el planeta, una de cada tres personas no tiene acceso a agua potable y dos de cada cinco no tienen a su disposición una instalación básica con agua y jabón para lavarse las manos. Más de 4000 millones de personas no disponen de un retrete o una letrina.

El acceso adecuado a agua limpia, el saneamiento y la higiene son factores fundamentales para evitar el contagio y propagación de todo tipo de enfermedades. Lavarse las manos es una de las medidas más eficientes para reducir la propagación de patógenos y evitar infecciones.

La falta de agua supone además un factor de desigualdad de género, en el 80% de las comunidades sin agua disponible, son las niñas y las mujeres las responsables de proveerla mediante largos desplazamientos que limitan enormemente su escolaridad y empleabilidad. Afecta también gravemente al medio ambiente, ya que la falta de regulación e instalaciones depuradoras provoca graves procesos de sobreexplotación de los recursos hídricos por parte de las poblaciones que viven en cuencas fluviales.

El título de la situación de aprendizaje se centra en los dos aspectos claves de esta problemática, la importancia del agua como recurso básico, no solo como nutriente fundamental, sino como principal recurso de las sociedades humanas, necesario para todo tipo de aspectos fundamentales para garantizar la calidad de vida. Así mismo destaca la necesidad de considerarlo un bien universal, un derecho de todos los ciudadanos independientemente de su origen.

Al ser un recurso limitado, una buena manera de distribuirlo de forma equilibrada es fomentar el consumo responsable, evitar el desperdicio hídrico y propiciar las buenas prácticas relacionadas con este bien.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.3. 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.3.8. 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.3.1.1. 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. 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. MAT.3.3.2. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. MAT.3.4.2. Iniciarse en el manejo de las herramientas adecuadas en el proceso de resolución de problemas. 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. 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. 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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.2.1.Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.6.Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.4.3.Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.B.1.1.Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).

MAT.3.B.1.2.Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.B.1.3.Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.

MAT.3.C.2.1.Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).

MAT.3.C.2.2.Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.

MAT.3.C.3.1.Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.

MAT.3.C.3.2.Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.D.2.2.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.

MAT.3.D.4.2.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.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.F.2.1.Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

MAT.3.F.2.2.Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.

MAT.3.F.2.3.Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.

MAT.3.F.2.4.Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: divulgar y elaborar murales

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Presentación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Garantizar agua para todos: Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 2. Agua limpia y saneamiento a través de la elaboración de un mural que informe sobre la cantidad de agua que se derrocha.	
EJERCICIOS	
(pág. 35)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Diferencio los pares de los im (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4»	
EJERCICIOS	
(págs. 77-78) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a diferenciar números pares e impares	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se cuenta el dinero (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»	
EJERCICIOS	
(págs. 79-80)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: números hasta el 9 999 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 81-82) ¿ Ejercicios y actividades para repasar los conceptos de mayor, menor, anterior y posterior de los números hasta el 9999.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.4.2.Iniciarse en el manejo de las herramientas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: la prueba de la división (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
--

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: la prueba de la división (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
págs. 123-124) ¿ Actividades y ejercicios para continuar la práctica de las divisiones y mostrar cómo funciona la prueba de la división	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: son las fracciones (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 125-126) ¿ Actividades y ejercicios para repasar qué son las fracciones y las partes que las componen. ¿ Jugar con el material manipulativo: sectores circulares, para trabajar las fracciones. Actividad 3.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. ¿ Material descargable: dominó Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal. ¿ Sectores circulares.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
MAT.3.6.2.Comenzar a analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: son las fracciones (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cuánto valen los medios (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio	
EJERCICIOS	
(págs. 127-128) ¿ Actividades y ejercicios para repasar de forma práctica los conceptos de medio y tercio.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se relacionan las partes (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 175-176) ¿ Actividades y ejercicios para estudiar las fracciones a partir de la comparación de los denominadores. ¿ Jugar con el material manipulativo las regletas, juegos de construcción o recortes de cartulina. Actividad 1. ¿ Jugar con material manipulativo vasos reglados. Actividad 4.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Cómo se relacionan las partes (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	¿ Otros materiales: pizarra personal. ¿ Regletas, juegos de construcción, vasos reglados.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: datos de un problema teniendo (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 177-178) ¿ Actividades y ejercicios para aprender a diferenciar entre los términos mitad, tercio, cuarto y quinto en el contexto de problemas matemáticos.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
9	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: unidad de medida (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se pueden trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se pueden trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 197-198) ¿ Actividades y ejercicios para trabajar la magnitud masa y los instrumentos de medida que se utilizan para su medición. ¿ Utilizar instrumentos de medida no convencionales para medir (báscula). Actividad 5.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: unidad de medida (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal. ¿ Báscula.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: medida uso en la capacidad (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se pueden trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se pueden trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 199-200) ¿ Actividades y ejercicios para estudiar la magnitud de capacidad: unidad, instrumentos de medida y la práctica con objetos cotidianos. ¿ Utilizar instrumentos de medida no convencionales para medir.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
011	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal. ¿ Báscula.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: medida uso en la capacidad (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: control (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se pueden trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se pueden trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(pág. 36) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
013	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal. ¿ Báscula.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.
EJERCICIOS
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4
METODOLOGÍA
1-2-4 Activa y colaborativa.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 8: La salud es un tesoro, ¡cuidá!

Temporalización: Mayo.

Justificación: En las últimas décadas se han realizado grandes avances en la mejora de las condiciones sanitarias de la población mundial. Sin embargo, la crisis sanitaria mundial causada por la epidemia del COVID 19 ha propagado el sufrimiento humano, desestabilizado la economía mundial y cambiado la forma de vida de ininidad de personas. Mostrándonos la importancia vulnerabilidad de nuestras sociedades hacia la enfermedad y la importancia de garantizar la salud de toda la población.

La salud es uno de los principales factores de desigualdad social, los niños que nacen pobres tienen casi el doble de probabilidades de morir antes de los 5 años que los de las familias más ricas. Cuatro de cada cinco muertes de niños menores de 5 años suceden en las zonas desfavorecidas del África subsahariana y Asia meridional.

Mejorar las condiciones sanitarias de la población mundial requiere un enfoque global, precisa de grandes inversiones que permitan equipar con instalaciones y personal formado las zonas con menos recursos, pero también implica mejorar las condiciones higiénicas, el acceso a agua tratada y posibilitar la educación universal. Es una responsabilidad tanto de los sanitarios de primera línea que tratan las enfermedades, como de las sociedad en su conjunto, favoreciendo un reparto equitativo de los recursos,

El título de la situación de aprendizaje hace referencia a ese aspecto de la salud como un bien que no es universal, sino que supone un lujo, un privilegio que es necesario valorar y respetar. La primera medida de cuidado de la salud parte de los propios hábitos, de ser conscientes de la importancia de los hábitos que la benefician o perjudican.

El proyecto que se propone en esta situación, la creación de un plan de salud semanal implica la práctica de la competencia STEM de manera global, requiere utilizar el tratamiento de datos de las matemáticas para entender conceptos científicos relacionados con el propio cuerpo. Forma parte también de un proceso de reflexión que enlaza con la competencia personal, social y en aprender a aprender. Es una propuesta en la que es fácil incorporar también la competencia digital, ya sea mediante el tratamiento informático de los datos o utilizando dispositivos digitales para la recogida de datos relacionados con la salud: pasos caminados, pulso cardíaco, masa, etc.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.4. 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.3.6. 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.
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. 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. MAT.3.2.1. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. MAT.3.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas. 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.

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

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.

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.

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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.1.1.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.

MAT.3.A.2.1.Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).

MAT.3.A.2.2.Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.

MAT.3.A.2.4.Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana.

MAT.3.A.2.5.Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones.

MAT.3.A.2.7.Lectura de números ordinales (hasta 99º) y utilización en contextos reales.

MAT.3.A.2.8.Reconocimiento de los números romanos formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.

MAT.3.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.

MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.

MAT.3.A.3.4.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.

MAT.3.A.3.5.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.

MAT.3.A.3.7.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.

MAT.3.A.4.1.Sistema de numeración de base diez (hasta el 9999): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.

MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.

MAT.3.A.5.1.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.

MAT.3.B.2.2.Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).

MAT.3.C.1.4.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.).

MAT.3.C.2.3.Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.

MAT.3.C.4.1.Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.C.4.2.Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.

MAT.3.D.1.1.Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

MAT.3.D.2.1.Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.

MAT.3.D.3.1.Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades.

MAT.3.D.3.2.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.

MAT.3.D.3.3.Representación de la relación «mayor que» y «menor que», y uso de los signos $>$ y $<$.

MAT.3.D.4.1.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.).

MAT.3.D.4.2.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.

MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.

MAT.3.E.1.2.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.

MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.

MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.

MAT.3.F.1.2.Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Plan semanal de hábitos saludables.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Presentación de la situación d (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
El trabajo mundial: Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades a través de la creación de un plan semanal de vida saludable.	
EJERCICIOS	
pág. 37)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
01	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.4.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	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	
Presentación	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: trabajado los números I (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 83-84) ¿ Ejercicios y actividades para ampliar el estudio de la numeración de cuatro cifras.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
02	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Binklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra personal.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: trabajado los números 1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
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	
MAT.3.4.2.Iniciarse en el manejo de las herramientas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: rabajado los números 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 85-86) 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para profundizar en el estudio de las relaciones entre los números hasta el 9999.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
03	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: los cuartos y los quintos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio	
EJERCICIOS	
págs. 129-130) 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para repasar de forma práctica los conceptos de cuartos y quintos.	
METODOLOGÍA	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: los cuartos y los quintos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
04	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: suman las fracciones (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 131-132) ¿ Ejercicios y actividades para practicar la suma de fracciones con el mismo denominador. ¿ Jugar con le material manipulativo regletas. Actividad 2.	
METODOLOGÍA	
05	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: los números decimales? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 133-134) ¿ Ejercicios y actividades para estudiar el concepto de número decimal	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
06	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: inventar un problema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 181-182) ¿ Ejercicios y actividades para diseñar problemas a partir de una serie de datos dados y situaciones reales.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
07	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: inventar un problema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
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
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.
TRAZABILIDAD
Cuaderno
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: los problemas de igualació (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro»
EJERCICIOS
págs. 183-184) 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para aprender a identificar problemas de igualación y aplicar distintas estrategias para su resolución.
METODOLOGÍA
TEMPORALIZACIÓN
08
RECURSOS
Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.
CRITERIOS
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.
TRAZABILIDAD
Cuaderno
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: inventar un problema 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro
EJERCICIOS
págs. 185-186) ¿ Ejercicios y actividades para aprender a inventar problemas a partir de una respuesta

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: inventar un problema 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
definida, planteando la situación más adecuada y redactando correctamente un enunciado.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
09	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: interpretar los datos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 235-236) 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para profundizar en la representación de datos en forma de gráficas y pictogramas.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
010	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: interpretar los datos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: dato más frecuente (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro».	
EJERCICIOS	
(págs. 237-238) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para conocer y practicar los elementos estadísticos básicos: moda y frecuencia.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
011	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto. Recursos de aula: ¿ Otros materiales: pizarra persona
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: conclusion (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La lectura comprensiva del texto se puede trabajar mediante la técnica «Tormenta de ideas». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(pág. 38) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1.	
METODOLOGÍA	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: conclusion (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
012	TEMPORALIZACIÓN
	RECURSOS
	1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para conocer y practicar los elementos estadísticos básicos: moda y frecuencia.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.2.2.Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	
TRAZABILIDAD	
Mural / Póster	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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. 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.	
TRAZABILIDAD	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 3º de Educ. Prima.

Título: Mat SdA 9: Riqueza bajo el mar.

Temporalización: Junio.

Justificación: Los océanos son elementos fundamentales de los ecosistemas del planeta. Regulan el clima y todo tipo de procesos físicoquímicos que posibilitan la vida en la Tierra. Por sí mismos, sostienen las poblaciones de seres vivos marinos. Con diferencia, la mayor parte de la diversidad y masa total de vida sobre el planeta, gran parte de ella aún sin descubrir por parte de la humanidad. Son fundamentales también para las sociedades humanas. La mayoría de la población mundial vive en litorales. Proporcionan multitud de materias primas esenciales para la economía y son esenciales para el transporte y el comercio. Sin embargo, a pesar de su importancia, en la actualidad existe un deterioro continuo de las aguas costeras debido fundamentalmente al vertido incontrolado de residuos, lo que está afectando a los ecosistemas y a las poblaciones que sustentan, incluidas las sociedades humanas que dependen de sus recursos. Preservar los océanos debe ser una de las prioridades de la humanidad. Su conservación mejora las condiciones de vida, la salud y la economía de las personas. Favorece la biodiversidad y los ciclos naturales que permiten la vida sobre la Tierra. Para ello es necesario actuar reduciendo las presiones a la que es sometido, como la sobrepesca, la contaminación o la acidificación. El título de la situación de aprendizaje se centra en poner en valor este recurso. Destacar la importancia de lo que implica, un auténtico tesoro a vista de todos cuya riqueza impregna a todos los seres vivos.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Matemáticas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
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.3.5. 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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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. MAT.3.2.1. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución. MAT.3.3.2. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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. 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.

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.
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.
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.

SABERES BÁSICOS

MAT.3.A.2.3.Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta 9999.
MAT.3.A.3.2.Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.
MAT.3.A.3.3.Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas.
MAT.3.A.3.4.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.
MAT.3.A.3.5.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.
MAT.3.A.3.6.Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría.
MAT.3.A.4.2.Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
MAT.3.A.4.3.Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.
MAT.3.B.1.1.Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).
MAT.3.B.1.2.Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.
MAT.3.B.1.3.Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo.
MAT.3.B.2.1.Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales.
MAT.3.B.3.1.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.
MAT.3.B.3.2.Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación.
MAT.3.B.3.3.Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.
MAT.3.C.1.1.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.
MAT.3.C.1.2.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.
MAT.3.C.1.3.Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.
MAT.3.C.2.1.Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).
MAT.3.C.2.2.Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.
MAT.3.C.3.1.Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.
MAT.3.C.3.2.Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.
MAT.3.C.4.1.Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
MAT.3.C.4.2.Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.
MAT.3.C.4.3.Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.
MAT.3.D.2.2.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.
MAT.3.E.1.1.Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación.
MAT.3.E.1.2.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.
MAT.3.E.1.3.Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.
MAT.3.E.1.4.La moda: interpretación como el dato más frecuente.
MAT.3.E.1.5.Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.
MAT.3.F.1.1.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.
MAT.3.F.1.3.Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.

MAT.3.F.2.1.Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.

MAT.3.F.2.2.Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.

MAT.3.F.2.3.Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.

MAT.3.F.2.4.Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: elaborar un díptico

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Presentación (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Comercio justo: Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 14. Vida submarina a través de la elaboración de un díptico informativo permite dar a conocer tanto esta forma de vida como mostrar la enorme diversidad de los recursos marinos.	
EJERCICIOS	
(pág. 39)	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
MAT.3.2.1.Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: suman los números decimales (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»	
EJERCICIOS	
(págs. 135-136) 2, 3, 4. ¿ Ejercicios y actividades para practicar el algoritmo de la suma de números decimales.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: suman los números decimales (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: sirven las palabras clave (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 187-188) 2, 3, 4. ¿ Actividades y ejercicios para reconocer palabras clave que puede ayudar en la resolución de problemas.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: cálculos con los números decim (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
págs. 189-190) ¿ Actividades y ejercicios para practicar la resolución de problemas con datos expresados en números decimales.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
	Recursos digitales:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: cálculos con los números decim (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
4	¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: nventar un problema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4».	
EJERCICIOS	
(págs. 189-190) ¿ Actividades y ejercicios para practicar la resolución de problemas con datos expresados en números decimales.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
5	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: cuadrilátero es paralelogramo (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. Las actividades 1 y 4 se pueden trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4»	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: cuadrilátero es paralelogramo (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
EJERCICIOS	
(págs. 215-216) ¿ Ejercicios y actividades para trabajar la clasificación de los tipos de cuadriláteros en paralelogramos y no paralelogramos e identificarlos en objetos de su entorno	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
6	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.	
CRITERIOS	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tipos de triángulos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». o Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio».	
EJERCICIOS	
(págs. 217-218) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para aprender a distinguir las características de los triángulos y ser capaz de clasificarlos teniendo en cuenta sus lados y ángulos	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: tipos de triángulos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: círculo y circunferencia (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». o Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro»	
EJERCICIOS	
(págs. 219-210) 1, 2, 3, 4 ¿ Ejercicios y actividades para aprender a trabajar las diferencias entre círculo y circunferencia.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
8	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Cuaderno	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: control (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Aprendizaje lúdico. o Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». o Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio»	
EJERCICIOS	
(pág. 40) ¿ Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
012	Recursos digitales: ¿ Actividades de la plataforma

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: control (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
	Blinklearning. ¿ Hoja de ruta individual. ¿ Proyector y audio. Recursos impresos: ¿ Libro de texto.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba escrita	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Concurso de matemáticas donde resuelven problemas en equipo de manera divertida. ¿ Objetivo: Hacer las matemáticas más divertidas y fomentar el aprendizaje a través del juego. ¿ Metodología: Activa y colaborativa. Se proponen desafíos en los que los alumnos deben resolver problemas matemáticos en equipo. ¿ Proceso: Fase de Merchandising: Se puede animar a los equipos a crear un nombre, logo, eslogan o mascota para aumentar el interés. Fase de Planificación: Los alumnos leen los problemas y deciden en qué orden los resolverán, sin escribir. Fase de Realización: Pueden empezar a escribir y resolver los problemas. Se valora que todos sepan explicar la solución.	
EJERCICIOS	
Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4	
METODOLOGÍA	
1-2-4 Activa y colaborativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
4 sesiones	Material fungible para el merchandising, fichas de las rondas, cartel de puntuación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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.3.8.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	
MAT.3.3.2.Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones. 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.	
TRAZABILIDAD	
Prueba oral	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: LIGA DE LOS PROBLEMAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: SACO DE DUDAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Activar conocimientos previos, responder preguntas, actividades y problemas, promover la ayuda y el apoyo entre alumnos/as, repasar lo aprendido, compartir y consensuar opiniones y evaluar los aprendizajes.	
EJERCICIOS	
I parte: 1. Cada alumno del equipo escribe en un tercio de folio una duda que le haya surgido en el estudio de un tema determinado con su nombre y el nombre de su equipo. 2. A continuación, pasados unos minutos para que todos hayan tenido tiempo de escribir su duda, la expone al resto del su equipo, para que, si alguien puede responder su duda, lo haga. 3. Si alguien sabe responderla, el alumno que la tenía anota esta respuesta en su cuaderno. 4. Si nadie del equipo sabe responder su duda, la entregan al profesor/a, que la colocará dentro del ¿saco de dudas¿ del grupo clase. II parte: 5. El profesor/a saca una duda del ¿saco de dudas¿ y pide si alguien de otro equipo sabe resolverla. 6. Si no hay nadie que lo sepa, resuelve la duda la maestra.	
METODOLOGÍA	
Técnicas de aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Material fungible, saquito para las dudas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
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	
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.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

ANEXO 1: Organización, planificación y temporalización del Plan Lector

PLAN LECTOR POR ÁREAS EN 3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Se distribuye a lo largo de la semana, integrándose en las diferentes áreas, sesiones semanales de 30 minutos diarios en cada nivel, según lo establecido en el Decreto. De esta forma el Plan Lector se desarrolla desde todas las áreas y materias a lo largo del curso.

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.00 a 9.30					LENGUA 15 minutos (9:00 a 9:15)
9.30 a 10.00					
10.00 a 10.30	Conocimiento del Medio 30 minutos	Matemáticas 30 minutos			
10.30 a 11.00				Educación Física 30 minutos	
11.00 a 11.30					
11.30 a 12.00	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12.00 a 12.30			Inglés 30 minutos		Música 15 minutos (12:15 a 12:30)
12.30 a 13.00					
13.00 a 13.30					
13.30 a 14.00					

Se trabajará en las diferentes áreas lo siguiente:

Lengua: Una vez a la semana se leerá una lectura con ficha de comprensión lectora como evidencia. La velocidad lectora se medirá una vez al trimestre. Como actividad tipo para este área se llevarán a cabo lecturas en voz alta, lecturas en la biblioteca, juegos como: “El detective de palabras nuevas”, “Cambiamos el final”, “El cartel del libro”, “Retrato de un personaje”, “Si yo fuera...”... también ocuparán parte del área dentro del Plan Lector.

Elaboraremos un mural llamado “Leerflix” sobre los libros que van leyéndolo durante todo el curso, como actividad motivadora. En él aparecerán las portadas con un breve resumen del libro pegadas en el apartado al que pertenezca: novedosos, populares, ciencia y descubrimientos, fantasía y aventura.

Matemáticas: lectura de enunciados y problemas con tres pasos para mejorar la comprensión (leer, subrayar y resolver), construir enunciados dados unos datos, representar enunciados con dibujos, identificación de las partes del problema (datos, operación y solución).

Conocimiento del medio: una vez a la semana elaboraremos un esquema del tema correspondiente, previamente leído; descripción de animales, personas y lugares; lectura de noticias e interpretación (por ejemplo de partes meteorológicos); verdadero y falso de frases sobre lectura leída, subrayar la información más relevante de un texto, también se aprovecharán las tutorías para mejorar la elaboración de resúmenes sencillos del tema a estudiar.

Inglés: enunciados, cuadros con estructuras simples, canciones, textos breves con ayuda visual, textos sencillos (cómic con inicio, desarrollo y final claro), instrucciones, textos de creación propia.

Música: Lectura de letras de canciones, textos recitados, dramatización de canciones y cuentos, lectura prosódica de textos, ritmogramas, ...

Educación Física: relevos de instrucciones, cuentos en movimiento, palabras en acción.

Infantil 3 años: miércoles de 9.30 a 10.30 horas. (área de Com. y Repres. de la Realidad)

Infantil 4 años: miércoles de 12.30 a 13.30 horas. (área de Com. y Repres. de la Realidad)

Infantil 5 años: miércoles de 9.30 a 10.30 horas. (área de Com. y Repres. de la Realidad)

1º Primaria: martes de 9:30-10:00 h y viernes de 9:30-10:00 h.

2º Primaria: jueves de 13:00 a 14:00 horas. (lengua)

3º Primaria: viernes de 9.00 a 10.00 h

4º Primaria: lunes de 9.00 a 10.00h

5º Primaria: viernes de 9 a 10h

6º Primaria: viernes de 9 a 10 h.

1º ESO: jueves de 10.30-11.30 horas.

2º ESO: viernes de 9.30 a 10.30 horas.

Infantil 3 años: martes de 13.00 a 14.00 horas. (área de Desc. expl. del entorno)

Infantil 4 años: viernes de 10.00 a 11.00 horas. (área de Desc.expl. del entorno)

Infantil 5 años: lunes de 12.30 a 13.30 horas. (área de Desc.expl. del entorno)

1º Primaria: viernes de 12:00 a 13:00 h.

2º Primaria: jueves de 12:00 a 13:00 horas

3º Primaria: viernes de 10.30 a 11.30 horas

4º Primaria: miércoles de 12:00 a 13:00 horas

5º Primaria: viernes de 10.30 a 11.30h

6º Primaria:jueves de 9 a 10 h.

1º ESO: jueves de 8.30 a 9.30 horas.

2º ESO: jueves de 9.30 a 10.30 horas.