



PROGRAMACIÓN

DE

MATEMÁTICAS

CURSO 2023-2024

6º EDUCACIÓN PRIMARIA

CEIP PASTOR POETA



índice programación Matemáticas 6º Primaria

CEIP PASTOR POETA

ÍNDICE

Página

1. Introducción sobre las características del área	2
2. Orientaciones metodológicas, didácticas y organizativas	4
2.1 Organización del espacio y agrupamientos	7
2.2 Organización de la situaciones de aprendizaje	8
3. Materiales curriculares y recursos didácticos	9
4. Plan de actividades complementarias	10



PROGRAMACIÓN MATEMÁTICAS

(6º EDUCACIÓN PRIMARIA)

CURSO 2023/2024

2

1. INTRODUCCIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Educar no es fabricar adultos según un modelo sino liberar en cada hombre lo que le impide ser él mismo, permitirle realizarse según su “genio singular”¹.

Las matemáticas, presentes en casi cualquier actividad humana, tienen un marcado carácter instrumental que las vincula con la mayoría de las áreas de conocimiento: las ciencias de la naturaleza, la ingeniería, la tecnología, las ciencias sociales e incluso el arte o la música. Además, poseen un valor propio, constituyen un conjunto de ideas y formas de actuar que permiten conocer y estructurar la realidad, analizarla y obtener información nueva y conclusiones que inicialmente no estaban explícitas. Las matemáticas integran características como el dominio del espacio, el tiempo, la proporción, la optimización de recursos, el análisis de la incertidumbre o el manejo de la tecnología digital; y promueven el razonamiento, la argumentación, la comunicación, la perseverancia, la toma de decisiones o la creatividad. Por otra parte, en el momento actual, cobran especial interés los elementos relacionados con el manejo de datos e información y el pensamiento computacional, que proporcionan instrumentos eficaces para afrontar el nuevo escenario que plantean los retos y desafíos del siglo XXI. En este sentido, las matemáticas desempeñan un papel esencial ante los actuales desafíos sociales y medioambientales a los que el alumnado tendrá que enfrentarse en su futuro, como instrumento para analizar y comprender mejor el entorno cercano y global, los problemas sociales, económicos, científicos y ambientales y para evaluar modos de solución viables, contribuyendo de forma directa a los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados por las Naciones Unidas.

En consecuencia con todo lo anterior, **la propuesta curricular del área de Matemáticas en Educación Primaria** establece unas enseñanzas mínimas con las que se persigue alcanzar, por una parte, el desarrollo máximo de las potencialidades en todo el alumnado desde una perspectiva

inclusiva, independientemente de sus circunstancias personales y sociales; y, por otra parte, la alfabetización matemática, es decir, la adquisición de los conocimientos, las destrezas y actitudes, así como los instrumentos necesarios para aplicar la perspectiva y el razonamiento lógico-matemáticos en la formulación de una situación-problema, seleccionar las herramientas adecuadas para su resolución, interpretar las soluciones en el contexto y tomar decisiones estratégicas y descartar los resultados no posibles. Esta comprensión de las matemáticas ayudará al alumnado a emitir juicios fundamentados y a tomar decisiones, destrezas estas imprescindibles en su formación como ciudadanos comprometidos y reflexivos capaces de afrontar los desafíos del siglo XXI.

Las competencias específicas, que se relacionan entre sí constituyendo un todo interconectado, se organizan en cinco ejes fundamentales: resolución de problemas, razonamiento y prueba, conexiones, comunicación y representación, y destrezas socioafectivas. Además, orientan sobre los procesos y principios metodológicos que deben dirigir la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas y favorecen el enfoque interdisciplinar y la innovación. La resolución de problemas, que constituye el primero de los ejes mencionados, se debe favorecer no solo como competencia específica del área, sino como método para su aprendizaje. La resolución de problemas es una actividad presente en la vida diaria y a través de la cual se ponen en acción otros ejes del área como el razonamiento y el pensamiento computacional, la representación de objetos matemáticos y el manejo y la comunicación a través del lenguaje matemático. Tanto los criterios de evaluación como los saberes básicos, graduados a través de los ciclos, se vertebran alrededor de las competencias específicas. Esta progresión, que parte de entornos muy cercanos y manipulativos que conectan con la etapa de Educación Infantil, facilita la transición hacia aprendizajes más formales y favorece el desarrollo de la capacidad de pensamiento abstracto en la Educación Secundaria. La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación del alumnado y se valora a través de los criterios de evaluación. No existe una vinculación unívoca y directa entre criterios de evaluación y saberes básicos: las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes saberes, proporcionando la flexibilidad necesaria para establecer conexiones entre ellos. Los saberes básicos se estructuran en torno al concepto de sentido matemático, y se organizan en dos dimensiones, cognitiva y afectiva, que integran conocimientos, destrezas y actitudes diseñados de acuerdo con el desarrollo evolutivo del alumnado. El orden de aparición de estos sentidos no conlleva ninguna prioridad.

El área debe abordarse de forma experiencial, concediendo especial relevancia a la manipulación, en especial en los primeros niveles, e impulsando progresivamente la utilización continua de recursos digitales, proponiendo al alumnado situaciones de aprendizaje que propicien la reflexión, el razonamiento, el establecimiento de conexiones, la comunicación y la representación. Del mismo modo, se recomienda combinar diferentes metodologías didácticas que favorezcan unas matemáticas inclusivas y la motivación por aprender, y que, además, generen en el alumnado la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes del área. Las metodologías activas son especialmente adecuadas en un enfoque competencial, ya que permiten construir el conocimiento y dinamizar la actividad del aula mediante el intercambio de ideas. Las

situaciones de aprendizaje facilitan la interdisciplinariedad y favorecen la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora.

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS

La propuesta curricular del área de Matemáticas en Educación Primaria establece unas enseñanzas mínimas con las que se persigue alcanzar, por una parte, el desarrollo máximo de las potencialidades en todo el alumnado desde una perspectiva inclusiva, independientemente de sus circunstancias personales y sociales; y, por otra parte, la alfabetización matemática, es decir, la adquisición de los conocimientos, las destrezas y actitudes, así como los instrumentos necesarios para aplicar la perspectiva y el razonamiento lógico-matemáticos en la formulación de una situación-problema, seleccionar las herramientas adecuadas para su resolución, interpretar las soluciones en el contexto y tomar decisiones estratégicas y descartar los resultados no posibles.

Por todo ello, el área debe combinar diferentes metodologías didácticas que favorezcan unas matemáticas inclusivas y la motivación por aprender, y que, además, generen en el alumnado la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes del área.

Los planteamientos metodológicos serán coherentes con los instrumentos de evaluación que se empleen para evaluar los criterios de evaluación.

Como resultado de estas consideraciones, se plantea desarrollar el área de matemáticas a partir de **metodologías activas** puesto que estas son especialmente adecuadas en un enfoque competencial, ya que permiten construir el conocimiento y dinamizar la actividad del aula mediante el intercambio de ideas. Las situaciones de aprendizaje facilitan la interdisciplinariedad y favorecen la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora. Dentro de las metodologías activas se destacan:

- Metodología basada en realidad
- Metodología basada en problemas y retos.
- Aprendizaje competencial.
- Diversidad e inclusión.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprender a pensar

- **Metodología basada en realidad**

El área debe abordarse de forma experiencial, concediendo especial relevancia a la manipulación, en especial en los primeros niveles, e impulsando progresivamente la utilización continua de recursos digitales, proponiendo al alumnado situaciones de

aprendizaje que propicien la reflexión, el razonamiento, el establecimiento de conexiones, la comunicación y la representación de situaciones o problemas de la vida cotidiana.

- **Metodología basada en problemas y retos**

La metodología basada en problemas y retos es una estrategia muy buena para motivar a nuestro alumnado, pues, al ser un reto, se logra despertar la curiosidad y ánimo en la mayoría, lo que a su vez genera mayor interacción en la clase, hace que los alumnos investiguen y desarrolla el criterio propio.

- **Aprendizaje competencial**

Se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica e inductiva siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO, que finaliza con un entregable o reto.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.
- **Diversidad e inclusión**
- Las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente

de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

- 1) **Alumnos presentes.** Todos los niños y niñas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.
- 3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral...

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula. Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

Aprender a pensar

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan

el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento.
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

2.1 Organización del espacio y agrupamientos

En función del momento y de la necesidad, los alumnos podrán disponerse de distintos modos:

- Gran grupo
- Pequeño grupo
- Pareja
- Individual

En multitud de casos y dada la metodología propuesta será una buena opción colocar las mesas en grupos de cuatro alumnos enfrentados dos a dos. En cada grupo se situará a un alumno que pueda dar ayuda a otro que la necesite (sentados estos en diagonal), y a dos de nivel intermedio. De esta forma, cuando trabajen en parejas, la diferencia de nivel entre ellos no será tan grande, y al trabajar en grupo habrá alumnos de todos los niveles.

La flexibilidad de la organización de las mesas nos debería permitir que, en ocasiones, con un sencillo giro de las mismas, los niños pudieran estar colocados en parejas mirando en el mismo sentido.

2.2 Organización de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

Se plantean situaciones de aprendizaje que presentan una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

En marcha: La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y, además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

¡Vamos allá! Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Nuestro reto: Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

En el área de matemáticas, durante el curso 2023-2024, las situaciones de aprendizaje quedan estructuradas de la siguiente manera:

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
1º TRIMESTRE	
U.P 1 NÚMEROS NATURALES	S.A TU OCIO S. A OCIO Y BIENESTAR
U.P 2 NÚMEROS ENTEROS	S.A BIENVENIDA A LA FAMILIA S.A CRECER CON EMOCIONES
U.P 3 MÚLTIPLOS Y DIVISORES	S.A A TODA MÁQUINA S.A MENUDA AVANCE
U.P 4 FRACCIONES I	S.A EL PROCESO ELECTORAL.
U.P 5 FRACCIONES II	S.A ESTAMOS UNIDOS. S.A ELEGIDOS POR VOTACIÓN
2º TRIMETRE	
U.P 6 DECIMALES I	S.A NUESTRA POBLACIÓN. S.A RIQUEZA CULTURAL

U.P 7 DECIMALES II	S.A ECO-FRIENDLY
U.P 8 PORCENTAJES	S.A ENERGIAS NO RENOVABLES S.A ¿RENOVABLES O NO RENOVABLES?
U. P 9 PROPORCIONALIDAD	S.A APÁGAME Y AHORRA. S.A CIRCUITOS Y MÁS CIRCUITOS
U.P 10 PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA	S.A ¿RENOVABLES O NO RENOVABLES? S.A LA U.E EN CIFRAS
3º TRIMESTRE	
U.P 11 UNIDADES DE MEDIDA	S.A ¿ERES DE CAMPO O DE CIUDAD? S.A SALTOS DE ENERGÍA S.A PROBLEMAS UNIDADES DE MEDIDA
U.P 12 FIGURAS PLANAS	S.A RECICLAR PARA CUIDAR. S.A PROBLEMAS ÁREAS Y PERÍMETROS
U.P 13 CUERPOS GEOMÉTRICOS	S.A OCIO DIGITAL
U.P 14 POSICIONES EN EL PLANO	S.A EXPRESARTE. S.A CRECER CON EMOCIONES S.A ARQUITECTOS RESPONSABLES

3) MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

A continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- Libro digital y materiales complementarios
- Materiales y recursos manipulativos.
- Recursos audiovisuales
- Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>
- Uso del entorno de aprendizaje CLM para la interacción profesor-alumno.

4) PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los maestros que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo

adicional del horario no lectivo para su realización. Tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el medio natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- ✓ Visitas a museos e instituciones culturales.
- ✓ Celebración de efemérides (contempladas en la PGA)
- ✓ Fiestas y celebraciones.
- ✓ Visitas a espacios culturales.
- ✓ Talleres matemáticos.

1	Unidad de Programación: NÚMEROS NATURALES	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales. - Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos. - Números naturales, contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. - Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana. - Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. - Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. - Estrategias de cálculo mental con números naturales. - Estrategias de resolución de operaciones aritméticas con números naturales con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. - Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos $<$ y $>$. Determinación de datos desconocidos (representados por medio de una letra o un símbolo) en expresiones sencillas relacionadas mediante estos signos y los signos $=$ y \neq. - Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje. - Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. - Sistema de numeración de base 10 (números naturales): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
3.MAT.CE2.CR1	Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección.	33,33	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE2.CR2	Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma.	33,33	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE2.CR3	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
3.MAT.CE4.CR1	Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE4.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
3.MAT.CE6.CR2	Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado.	50	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: NÚMEROS ENTEROS	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales. -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Números naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. -Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples o combinadas (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. -Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples o combinadas (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. -Estrategias de identificación, representación (verbal o mediante tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes. -Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...). -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR1 Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
	3.MAT.CE2.CR1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección.	33,33	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE2.CR3 Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
	3.MAT.CE4.CR1 Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE4.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: MÚLTIPLOS Y DIVISORES	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Potencia como producto de factores iguales. Cuadrados y cubos. -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. -Estrategias de identificación, representación (verbal o mediante tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes. -Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...). -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Conjuntos de datos y gráficos estadísticos de la vida cotidiana: descripción, interpretación y análisis crítico. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
	3.MAT.CE2.CR1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección.	33,33	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE2.CR2 Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
	3.MAT.CE4.CR1 Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE4.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE6.CR2 Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado.	50	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: FRACCIONES I	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales. -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Números naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas. -Estrategias para la consolidación y optimización del lenguaje intrapersonal. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas. -Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. -Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. -Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
3.MAT.CE1.CR1	Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE1.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
3.MAT.CE2.CR2	Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
3.MAT.CE4.CR1	Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	12,5	
3.MAT.CE7.CR1	Autorregular las emociones propias y reconocer algunas fortalezas y debilidades, desarrollando así la autoconfianza al abordar retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	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.	12,5	
3.MAT.CE8.CR1	Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.	33,33	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: FRACCIONES II	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales. - Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples o combinadas (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. - Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Fracciones propias con denominador hasta 12 en contextos de la vida cotidiana. -Relaciones de igualdad y desigualdad, y uso de los signos = y < entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. - Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje. -Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas. -Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. -Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR1 Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
	3.MAT.CE2.CR1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE6.CR1 Interpretar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado y mostrando la comprensión del mensaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE7.CR2 Elegir actitudes positivas ante retos matemáticos, tales como la perseverancia y la responsabilidad, identificando y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	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.	12,5	
	3.MAT.CE8.CR2 Colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	33,33	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: DECIMALES I	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales. -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Números naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. -Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR1 Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
	3.MAT.CE2.CR2 Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE6.CR2 Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado.	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: DECIMALES II	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas. -Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. -Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. -Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. -Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas. -Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. -Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	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.	12,5	
	3.MAT.CE8.CR1 Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.	33,33	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE8.CR2 Colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	33,33	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: PORCENTAJES	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable (valor/precio, calidad/precio y mejor precio) y con el dinero: precios, intereses y rebajas. -Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos. -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. -Relación entre fracciones sencillas, decimales y porcentajes. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
3.MAT.CE1.CR1	Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	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.	12,5	
3.MAT.CE3.CR2	Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
3.MAT.CE4.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	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.	12,5	
3.MAT.CE5.CR2	Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
3.MAT.CE6.CR1	Interpretar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado y mostrando la comprensión del mensaje.	50	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: PROPORCIONALIDAD	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. -Situaciones proporcionales y no proporcionales en problemas de la vida cotidiana: identificación como comparación multiplicativa entre magnitudes. -Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: formulación de conjeturas, análisis de la dispersión y obtención de conclusiones. -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
3.MAT.CE1.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
3.MAT.CE2.CR3	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
3.MAT.CE4.CR1	Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
3.MAT.CE6.CR2	Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado.	50	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. -La incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana: cuantificación y estimación subjetiva y mediante la comprobación de la estabilización de las frecuencias relativas en experimentos aleatorios repetitivos. -Cálculo de probabilidades en experimentos, comparaciones o investigaciones en los que sea aplicable la regla de Laplace: aplicación de técnicas básicas del conteo. -Conjuntos de datos y gráficos estadísticos de la vida cotidiana: descripción, interpretación y análisis crítico. -Estrategias para la realización de un estudio estadístico sencillo: formulación de preguntas, y recogida, registro y organización de datos cualitativos y cuantitativos procedentes de diferentes experimentos (encuestas, mediciones, observaciones...). Tablas de frecuencias absolutas y relativas: interpretación. -Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras, diagrama de sectores, histograma, etc.): representación de datos mediante recursos tradicionales y tecnológicos y selección del más conveniente. Medidas de centralización (media y moda): interpretación, cálculo y aplicación. Medidas de dispersión (rango): cálculo e interpretación. Calculadora y otros recursos digitales, como la hoja de cálculo, para organizar la información estadística y realizar diferentes visualizaciones de los datos. -Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: formulación de conjeturas, análisis de la dispersión y obtención de conclusiones. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas. -Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje. -Estrategias para la consolidación y optimización del lenguaje intrapersonal. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	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.	12,5	
	3.MAT.CE3.CR1 Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE6.CR2 Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	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.	12,5	
	3.MAT.CE8.CR3 Desarrollar y analizar el lenguaje interpersonal positivo, para favorecer la gestión de emociones, el control de impulsos, el ajuste del comportamiento, la planificación del trabajo, la motivación interna, la toma de decisiones y la metacognición.	33,33	MEDIA PONDERADA

11	Unidad de Programación: UNIDADES DE MEDIDA	Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable (valor/precio, calidad/precio y mejor precio) y con el dinero: precios, intereses y rebajas. -Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos. -Unidades convencionales del Sistema Métrico Decimal (longitud, masa, capacidad, volumen y superficie), tiempo y grado (ángulos) en contextos de la vida cotidiana: selección y uso de las unidades adecuadas. -Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud, aplicando las equivalencias entre unidades (sistema métrico decimal) en problemas de la vida cotidiana. -Relación entre el sistema métrico decimal y el sistema de numeración decimal. -Estimación de medidas de ángulos y superficies por comparación. -Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. <p>Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias para la consolidación y optimización del lenguaje intrapersonal. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
	3.MAT.CE1.CR1 Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	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.	12,5	
	3.MAT.CE3.CR2 Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
	3.MAT.CE4.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	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.	12,5	
	3.MAT.CE5.CR1 Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizandoo conocimientos y experiencias propios.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE7.CR1 Autorregular las emociones propias y reconocer algunas fortalezas y debilidades, desarrollando así la autoconfianza al abordar retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA

12	Unidad de Programación: FIGURAS PLANAS	Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figuras geométricas en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos. - Técnicas de construcción de figuras geométricas por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas. - Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas. - Estrategias para el cálculo de áreas y perímetros de figuras planas en situaciones de la vida cotidiana. - Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos. - Elaboración de conjeturas sobre propiedades geométricas, utilizando instrumentos de dibujo (compás y transportador de ángulos) y programas de geometría dinámica. - Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
	3.MAT.CE4.CR1 Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE4.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	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.	12,5	
	3.MAT.CE5.CR1 Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizando conocimientos y experiencias propios.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE5.CR2 Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	12,5	
	3.MAT.CE7.CR2 Elegir actitudes positivas ante retos matemáticos, tales como la perseverancia y la responsabilidad, identificando y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA

13	Unidad de Programación: CUERPOS GEOMÉTRICOS	Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales. -Elaboración de conjeturas sobre propiedades geométricas, utilizando instrumentos de dibujo (compás y transportador de ángulos) y programas de geometría dinámica. -Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles. <p>Figuras geométricas en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Técnicas de construcción de figuras geométricas por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas. -Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas. -Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números. -Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	12,5	
3.MAT.CE1.CR1	Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	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.	12,5	
3.MAT.CE2.CR3	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
3.MAT.CE4.CR1	Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	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.	12,5	
3.MAT.CE5.CR1	Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizand o conocimientos y experiencias propios.	50	MEDIA PONDERADA

14	Unidad de Programación: POSICIONES EN EL PLANO	Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias de identificación, representación (verbal o mediante tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes. -Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...). -Transformaciones mediante giros, traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras transformadas, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado. -Semejanza en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras semejantes, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas. -Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. -Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. -Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. -Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas. -Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. -Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. -Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género. Estrategias de mejora de la perseverancia y el sentido de la responsabilidad hacia el aprendizaje de las matemáticas. -Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje. -Estrategias para la consolidación y optimización del lenguaje intrapersonal. 		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	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.	12,5	
	3.MAT.CE3.CR2 Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	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.	12,5	
	3.MAT.CE4.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	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.	12,5	
	3.MAT.CE5.CR2 Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	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.	12,5	
	3.MAT.CE8.CR1 Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.	33,33	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE8.CR2 Colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	33,33	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE8.CR3 Desarrollar y analizar el lenguaje interpersonal positivo, para favorecer la gestión de emociones, el control de impulsos, el ajuste del comportamiento, la planificación del trabajo, la motivación interna, la toma de decisiones y la metacognición.	33,33	MEDIA PONDERADA