

CEIP. ROSALÍA DE CASTRO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS

PRIMER CICLO ED. PRIMARIA

C.E. 2025/2026

ÍNDICE

1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.....	2
2. TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	6
3. MÉTODOS PEDAGÓGICOS.....	7
4. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DE LOS ALUMNOS.....	10
5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	13
6. PLAN DE ACTUACIÓN CON EL ALUMNADO CON ÁREAS PENDIENTES.....	14
7. MEDIDAS PARA EVALUAR LA PRÁCTICA DOCENTE.....	14
8. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	15

1.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en 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, sentido crítico, iniciativa personal, 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 les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.
- 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.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- 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 los otros, respetar las diferencias 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 sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.
- n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

1.1. Objetivos de Desarrollo sostenible.

La LOMLOE reconoce la importancia de atender al desarrollo sostenible de acuerdo con lo establecido en la Agenda 2030. Así, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial ha de incardinarse en los planes y programas educativos de la totalidad de la enseñanza obligatoria, incorporando los conocimientos, capacidades, valores y actitudes que necesitan todas las personas para vivir una vida fructífera, adoptar decisiones fundamentadas y asumir un papel activo -tanto en el ámbito local como mundial- a la hora de afrontar y resolver los problemas comunes a todos los ciudadanos del mundo. La educación para el desarrollo sostenible y para la ciudadanía mundial incluye la educación para la paz y los derechos humanos, la comprensión internacional y la educación intercultural, así como la educación para la transición ecológica, sin descuidar la acción local, imprescindibles para abordar la emergencia climática, de modo que el alumnado conozca qué consecuencias tienen nuestras acciones diarias en el planeta y generar, por consiguiente, empatía hacia su entorno natural y social.

Para ello, en esta etapa se pondrá especial énfasis en garantizar la inclusión educativa, en la atención personalizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades. De igual modo, se trabajarán la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible, la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual. Asimismo, se pondrá especial atención a la educación emocional y en valores,

entre los que se incluye la igualdad entre hombres y mujeres como pilar de la democracia.

Se prestará especial atención al conocimiento y respeto de los Derechos Humanos y de la Infancia, a los recogidos en la Constitución española, a la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial, a la función social de los impuestos y la justicia fiscal, a la igualdad de mujeres y hombres y al valor del respeto a la diversidad, fomentando el espíritu crítico, la cultura de paz y no violencia y el respeto por el entorno y los animales.

En la **Agenda 2030** se detallan 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que son metas que garantizarán un futuro mejor para todos. Son los siguientes:

1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.
3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida de todos
5. Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
6. Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.
7. Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.
8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.
9. Industria, innovación e infraestructuras.
10. Reducir la desigualdad en y entre los países.
11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

14. Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.
15. Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de la biodiversidad.
16. Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.
17. Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.

En este sentido, nuestro centro pondrá en marcha algunos mecanismos y llevará a cabo actividades encaminadas a la consecución de dichos ODS. Algunas de ellas son:

- ✓ Programa de control postural "Cuida tu espalda".
- ✓ Programa de fomento de la autonomía para acnees.
- ✓ Programa de desayunos saludables.
- ✓ Actividades de fomento del deporte.
- ✓ Realización de actividades lúdico-deportivas inclusivas "Día de la Discapacidad".
- ✓ Charlas dirigidas por la Guardia Civil encaminadas a erradicar el bullying.
- ✓ Charlas relativas diversidad sexual y de género.
- ✓ Establecimiento de determinadas normas de convivencia que fomenten el ahorro de electricidad o agua tales como apagado de luces siempre que no estén siendo utilizadas, cierre de grifos, apertura o cierre de ventanas en función del tiempo atmosférico para controlar la temperatura,...
- ✓ Realización de campañas de donación de alimentos.
- ✓ Educación emocional y en valores, de manera transversal y con especial hincapié en las áreas de Gestión Emocional y Valores cívicos.
- ✓ Realización de reuniones y conversaciones frecuentes con alumnos donde puedan detectarse actitudes de discriminación.
- ✓ Fomento de la utilización del transporte público y otras formas de desplazamiento no contaminantes.
- ✓ Establecimiento de zonas y cubos de reciclaje.

- ✓ Fomentar el ahorro de papel incrementando el uso correcto y seguro de la tecnología.
- ✓ Instalación de cartelería que recuerde a toda la Comunidad Educativa los ODS.

2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES.

De forma transversal, en todas las áreas se trabajarán los siguientes contenidos:

1. Respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.
2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.
3. Educación para la salud y estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con el reconocimiento de posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes.
4. Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.
5. Mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.
6. Igualdad y no discriminación.
7. Espíritu emprendedor, creatividad, autonomía, iniciativa, trabajo en equipo y confianza en sí mismo.

Educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.

3.- MÉTODOS PEDAGÓGICOS.

Nuestra metodología se basará en los principios pedagógicos que establece la normativa vigente, poniendo especial énfasis en garantizar la equidad educativa. En todo caso, se considerará el nivel de desarrollo del alumnado y sus características individuales, y se asegurará una atención educativa personalizada, teniendo siempre en cuenta los contenidos transversales.

Así, podemos concretar la metodología de este curso en las siguientes características:

I. Nuestra metodología se basa en la promoción de una educación integral orientada a formar personas...

- Indagadoras y analíticas
- Informadas y cultas
- Reflexivas y críticas
- Buenas comunicadoras
- Colaboradoras y participativas
- Comprometidas y éticas
- Creativas
- Respetuosas y con mentalidad abierta

II. Planteamos proyectos con el foco puesto en el desarrollo sostenible desde el punto de vista medioambiental y social:

- Pretendemos educar ciudadanos globales, personas comprometidas consigo mismas, con los demás y con el planeta.
- Las unidades didácticas, las tareas, los proyectos, las actividades... permiten que el alumnado reflexione sobre los retos del siglo XXI y contribuya a la construcción de un mundo mejor.

III. Planificamos una metodología conectada con la realidad que promueve el aprendizaje competencial. Para ello, cada unidad didáctica se organiza en torno a una situación de aprendizaje, una experiencia de aprendizaje (problema, tema, reto...) motivadora, real y cercana al alumnado. Las unidades siguen una ruta didáctica en cuatro fases:

- Despertar de la curiosidad del alumno y tomar conciencia de la situación-problema.
- Aprendizaje de los Saberes básicos/contenidos necesarios y

desarrollo de las habilidades de pensamiento.

- Paso a la acción: aplicación de lo aprendido en tareas complejas, con fuerte sentido competencial y actitudinal.
- Consolidación, valoración de lo aprendido y personalización.

IV. Integramos la enseñanza digital en el conjunto de un proyecto, para desarrollar la competencia digital del alumnado y también como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

- Alfabetización informacional
- Competencias STEAM

Los alumnos han de iniciarse en conocer y utilizar algunas de las estrategias y técnicas habituales en la actividad científica, tal como la observación, la identificación, análisis de problemas, organización y tratamiento de datos, experimentación, búsqueda de soluciones... por lo que necesitamos que nuestros alumnos tengan herramientas que posibiliten el conseguir lo propuesto.

Debemos de tener en cuenta que cada alumno parte de unas fortalezas individuales que hay que seguir desarrollando. Estas fortalezas nos ayudarán a definir la predominancia de cada una de sus inteligencias, por lo que las tareas a realizar estarán pensadas desde la teoría de las Inteligencias Múltiples como posibilidad para que todo el alumnado llegue a comprender aquellos contenidos que necesita adquirir para alcanzar los objetivos de aprendizaje que pretendemos.

En esta área los alumnos se inician en el desarrollo de estrategias de metodología científica, tales como la capacidad de formular preguntas, identificar problemas, planificar y realizar actividades... para ello, el trabajo en grupo cooperativo será uno de los pilares para entrenar cuestiones de habilidades sociales y aspectos de contenido que ayudarán a consolidar aún más todo lo trabajado.

Los contenidos del área de ciencias de la naturaleza están organizados alrededor de unos conceptos fundamentales vinculados a contexto real, será importante trabajar la parte competencial de forma que el conocimiento se transforme en acción y aplicarlo a proyectos reales cercanos al alumnado.

Además, cabe destacar que basamos nuestra metodología en el diseño universal para el aprendizaje (DUA), marco que se enfoca en la creación de ambientes de aprendizaje que sean accesibles y efectivos para todas las personas, independientemente de sus habilidades y características individuales.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de actividades de diseño universal de aprendizaje que pueden ser implementadas en educación primaria:

1. Ofrecer múltiples opciones de representación: Proporcionar a los estudiantes varias maneras de acceder a la información, como imágenes, sonidos, videos y texto. Por ejemplo, leer un libro en voz alta, mostrar imágenes y utilizar objetos para representar conceptos.
2. Proporcionar múltiples opciones de acción y expresión: Permitir que los estudiantes demuestren su comprensión de diversas maneras, como dibujando, escribiendo, utilizando bloques de construcción, o actuando. Por ejemplo, permitir a los estudiantes crear una obra de teatro o una presentación de diapositivas en lugar de escribir un informe.
3. Ofrecer múltiples opciones de compromiso: Proporcionar actividades que sean interesantes y desafiantes para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades. Por ejemplo, permitir a los estudiantes elegir entre varias opciones de actividades, como juegos, proyectos de arte y experimentos científicos.
4. Utilizar materiales y tecnología accesibles: Proporcionar tecnología y materiales que sean accesibles para todos los estudiantes. Por ejemplo, utilizar juegos y aplicaciones educativas en línea que sean accesibles para personas con discapacidades motoras, visuales o auditivas.
5. Proporcionar un ambiente de aprendizaje seguro y acogedor: Crear un ambiente de aprendizaje que promueva la inclusión y la diversidad. Por ejemplo, alentar a los estudiantes a trabajar juntos en grupos pequeños y celebrar la diversidad cultural y lingüística en el aula.

Algunos ejemplos de actividades de diseño universal de aprendizaje relacionados con el área de naturales serán:

1. Experimento científico con múltiples opciones de representación: Los estudiantes pueden realizar un experimento para investigar la densidad de diferentes objetos, como una pelota de tenis, una pelota de golf y una pelota de béisbol. Los estudiantes pueden observar la densidad de los objetos a través de diferentes opciones de representación, como tablas, gráficos y modelos físicos.
2. Observación de la naturaleza: Los estudiantes pueden realizar una caminata por la naturaleza para observar diferentes tipos de plantas y animales. Los estudiantes pueden tomar notas y dibujar sus observaciones, o utilizar una cámara para capturar imágenes. Luego,

pueden utilizar una variedad de herramientas tecnológicas para analizar y clasificar las observaciones.

3. Proyecto de investigación: Los estudiantes pueden trabajar en grupos para investigar un tema en ciencias naturales, como la conservación del agua o la energía renovable. Los estudiantes pueden utilizar una variedad de fuentes de información, como libros, artículos y videos, para recopilar información sobre el tema. Luego, pueden crear presentaciones en diferentes formatos, como videos, infografías y posters, para compartir su investigación
4. Simulaciones: Los estudiantes pueden utilizar simulaciones para explorar diferentes conceptos en ciencias naturales, como la física o la biología. Por ejemplo, pueden utilizar una simulación para explorar cómo cambia la velocidad de un objeto en diferentes condiciones, o para ver cómo cambia el clima en diferentes regiones del mundo.
5. Juegos educativos: Los estudiantes pueden participar en juegos educativos en línea para aprender conceptos en ciencias naturales. Por ejemplo, pueden jugar un juego de trivial para probar sus conocimientos sobre la biología o un juego de simulación para aprender sobre la química. Estos juegos pueden ser personalizados para adaptarse a las necesidades de aprendizaje de cada estudiante.

4.-ESTRATEGIAS PARA UNA ADECUADA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Las medidas educativas de atención a las diferencias individuales del alumnado, podrán ser **ORDINARIAS O ESPECÍFICAS**.

• MEDIDAS EDUCATIVAS ORDINARIAS.

- Organización flexible de los espacios y los tiempos.
- Modificar la metodología para adoptar la más adecuada a cada caso.
- Actividades de apoyo y refuerzo de los aprendizajes.
- Actividades de ampliación y profundización.
- Flexibilidad en los agrupamientos.

	ALUMNOS CON REFUERZO EDUCATIVO
1° A	■
1° B	■
2° A	■
2° B	■

• **MEDIDAS EDUCATIVAS ESPECÍFICAS.**

	1ºA	1ºB	2ºA	2ºB
NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES *	■	■	■	■
RETRASO MADURATIVO				
TRAST. LENGUAJE Y COMUNIC.				
TRAST. ATENCIÓN			■	■
TRAST. APRENDIZAJE.				■
DESCONOCIMIENTO GRAVE LENGUA.				
NECESIDADES DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA				
ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES.				
INCORPORACIÓN TARDÍA AL SISTEMA EDUCATIVO				
OTRAS CONDICIONES PERSONALES O DE HISTORIA ESCOLAR.				

N.E.E.*	■	■	■	2º B
DISCAPACIDAD INTELECTUAL				
DISCAPACIDAD MOTORA	■		■	
DISCAPACIDAD AUDITIVA				
DISCAPACIDAD VISUAL				
TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA				
TRASTORNO DEL LENGUAJE		■	■	■
TRASTORNO GRAVE DE LA CONDUCTA				
PLURIDISCAPACIDAD				
RETRASO GENERAL DEL DESARROLLO				

Las medidas específicas de atención educativa que se aplicarán a los alumnos con necesidades educativas especiales serán:

- a) Adaptaciones curriculares, con modificación de contenidos y criterios de evaluación de las diferentes áreas. Si se abarcan contenidos o criterios del ciclo anterior, se consideran ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS.
- b) Apoyo específico: de aquellas áreas en las que se presenten adaptaciones curriculares significativas.
- c) Aplicación de medidas específicas de acceso.
- a) Flexibilización de la enseñanza.

ALUMNOS CON ADAPTACIÓN CURRICULAR:

	Iniciales	Curso	Áreas con ACI y Nivel Curricular correspondiente: Marcar con una cruz las áreas con ACI junto con su nivel curricular para esa área.									
			Lengua	Matem.	CCNN.	CCSS	Inglés	Ed. Física	Música	Plástica	Relig/At.ed	Tecn.
Alumno 1			2° [X] [X] [X] [X]	[X] [X] [X]				[X] [X] [X]				
			[X] [X] [X] [X] [X]	[X] [X] [X]								
			[X] [X] [X] [X] [X] [X] [X]	[X] [X] [X] [X]								
								[X] [X] [X] [X]				
			[X] [X] [X] [X] [X]	[X] [X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X] [X]	[X] [X]				
			[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]				
			[X] [X] [X]	[X] [X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]				
			[X] [X] [X]	[X] [X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]	[X] [X]				

5.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

1° y 2° de primaria

	UNIDAD DIDÁCTICA	PONDERACIÓN EN EL TRIMESTRE	PONDERACIÓN EN EL CURSO
PRIMER TRIMESTRE	1	33%	
	2	33%	
	3	34%	
		TOTAL 100%	33%
SEGUNDO TRIMESTRE	4	33%	
	5	33%	
	6	34%	
		TOTAL 100%	33%
TERCER TRIMESTRE	7	33%	
	8	33%	
	9	34%	
		TOTAL 100%	34%

6.- PLAN DE ACTUACIÓN CON EL ALUMNADO CON EL ÁREA PENDIENTE.

Los alumnos con un área suspensa, si superan el curso en el que están, aprueban el anterior. Para los casos suspensos en lengua o matemáticas, recibirán refuerzo educativo en las áreas correspondientes, cumplimentando un documento donde se recoge el plan de actuación (temporalización de refuerzos, profesores implicados, áreas a reforzar, objetivos, contenidos...)

7.- MEDIDAS PARA EVALUAR LA PRÁCTICA DOCENTE.

Además de evaluar de forma continua el proceso de aprendizaje de los alumnos, y los objetivos que han conseguido, también se evalúa el proceso de enseñanza. Para ello, al finalizar cada curso, se elabora un cuestionario en los que se evalúan aspectos como:

- El aula: variables espaciales, materiales y organizativas.
- Organización personal.
- El centro: variables espaciales, materiales y organizativas.
- Funcionamiento de los órganos colegiados: consejos escolares, claustros, reuniones CCP, reuniones de ciclo, equipo directivo...
- Documentos pedagógicos del centro.
- Relaciones con alumnos y padres.

8.- UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

A continuación, se relacionan las unidades de programación didáctica relativas al área de lengua castellana y literatura del primer ciclo de educación primaria:

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA EL 1º CURSO DEL 1º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 0: "BIENVENIDOS A PRIMERO"		
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria		Curso: 1º
Trimestre: 1º		Temporalización: SEPTIEMBRE (1ª Y 2ª SEMANA)
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.		1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento		3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.		5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.		6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.		8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS		
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 4. Relaciones. 4.b.	
B. Geometría.	2. Localización y sistemas de representación. 2.a.	

	3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.a, 3.b.
C. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a.
D. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b..
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1 (NUMERACIÓN): Repaso de los números hasta el 100 para comprobar las capacidades adquiridas por los alumnos en infantil y partir de ahí el curso. Actividades lúdicas como: infinito, pistolero, etc. Repaso reconocimiento de cantidades con grafía juegos con la pantalla digital y manipulativo... • ACTUACIÓN 2 (PROBLEMAS): Preguntas orales para comprobar la comprensión y resolución de problemas. El contenido será arriba, abajo...	
RECURSOS	
- Actividades interactivas - Actividades/juegos en clase - Fichas de repaso	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Observación directa y continua	No se evalúa

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 1: "NOS DIVERTIMOS CON LOS NÚMEROS"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 1º	Temporalización: 3ª SEMANA DE SEPTIEMBRE Y OCTUBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los

la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b.
B. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d. 3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.a, 3.b.
C. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
D. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
E. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b..

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año. • ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): Números hasta el 10 (cantidades/grafía), Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior : juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... • ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas orales para comprobar la comprensión y resolución de problemas. • ACTUACIÓN 4 (GEOMETRÍA): tamaños (grande, mediano y pequeño) y formas (cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo).	
RECURSOS	
- Libro de texto - Libro digital	- Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas orales y manipulativos (1T)	30%
Geometría + medida + conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2: "VAMOS A MEDIR"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 1º	Temporalización: NOVIEMBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.

6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo.1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.a, 1.b, 1.c 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b
C. Geometría.	2. Localización y sistemas de representación. 2.a.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
E. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año. • ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): sumas y restas hasta el 10(actividades del libro/manipulativo): juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... • ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas orales para desarrollar la comprensión y resolución de problemas. • ACTUACIÓN 4 (MEDIDA): Longitud: más largo/más corto. Medidas no convencionales (palmo/pie) / convencionales (cm)	
RECURSOS	
- Libro de texto + actividades extra// cuadernillo de cálculo mental - Libro digital	- Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas orales (1T)	30%
Geometría + medida + conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 3: "PASEAMOS POR LA CALLE"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 1º	Temporalización: DICIEMBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.

6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo.1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b.
B. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a. 2. Localización y sistemas de representación. 2.a.
C. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b.
D. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
E. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año. ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): Números hasta el 20 (cantidades/grafía), decenas, Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior : juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades	

del libro, caligrafía...

- **ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS)**: Preguntas orales para desarrollar la comprensión y resolución de problemas.
- **ACTUACIÓN 4 (MEDIDA)**: tipos de líneas
- **ACTUACIÓN 5 (ESTADÍSTICA)**: Pictogramas.

RECURSOS

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Libro de texto + actividades extras// Cuadernillo de cálculo mental - Libro digital | <ul style="list-style-type: none"> - Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos |
|--|--|

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas orales (1T)	30%
Geometría+ Estadística+ conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4: "¿JUGAMOS JUNTOS?"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1°
Trimestre: 2°	Temporalización: ENERO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b. 5. Educación financiera. 5.a.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.c. 2. Medición. 2.a.
C. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a. 2. Localización y sistemas de representación. 2.a. 3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.a.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año. • ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): sumas y restas hasta el 20(actividades del libro/manipulativo):juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía...Nombre de las partes de sumas y de restas. Sumas de 3 sumandos. • ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas orales para desarrollar la comprensión y resolución de problemas. Comenzamos con los problemas escritos: diferenciamos datos y pregunta. • ACTUACIÓN 4 (CONCEPTOS GENERALES): izquierda y derecha. Juegos, gomets...	
RECURSOS	
- Libro de texto y digital - Vídeos explicativos - Material de conteo	- Láminas explicativas - Juegos matemáticos - Aula Virtual
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas orales + escritos	30%
Estadística + Conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 5: "¿QUÉ DÍA ES HOY?"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 2º	Temporalización: FEBRERO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos,

para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.c. 2. Medición. 2.a.
C. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
D. Estadística y Probabilidad.	
E. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): Números hasta el 40 (cantidades/grafía), decenas, Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior : juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... sumas de 2 cifras,	

• ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas orales para desarrollar la comprensión y resolución de problemas. • ACTUACIÓN 4 (MEDIDA): Reloj (en la unidad 9 del libro)		
RECURSOS		
- Libro de texto + actividades extras// Cuadernillo de cálculo mental - Libro digital	- Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)		50%
Problemas orales y escritos		30%
Geometría+ Estadística + Conceptos generales + asamblea		20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 6: "HACEMOS DEPORTE"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 2º	Temporalización: MARZO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.

7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b. 5. Educación financiera. 5.a.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.c. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
C. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b.
D. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
E. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
<u>ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA)</u>: Canción de los días de la semana, meses del año <u>ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN)</u>: Números hasta el 60 (cantidades/grafía), decenas, Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior : juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... restas de 2 cifras, ordinales, sumas de 3 cifras.	

- **ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS)**: Preguntas escritos para desarrollar la comprensión y resolución de problemas.
- **ACTUACIÓN 4 (MEDIDA)**: litro (comparación con botellas...)
- **ACTUACIÓN 5 (ESTADÍSTICA)**: Tablas de doble entrada.

RECURSOS

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Libro de texto + actividades extras// Cuadernillo de cálculo mental - Libro digital | <ul style="list-style-type: none"> - Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos |
|--|--|

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas orales y escritos	30%
Geometría+ Estadística + Conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 7: "¡A COCINAR!"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 3º	Temporalización: ABRIL
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos,

para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.c. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
C. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d. 2. Localización y sistemas de representación. 2.a. 3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.a, 3.b.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
E. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
• ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año • ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): Números hasta el 100 (cantidades/grafía), decenas, par o impar, Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior: juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... restas de 2 cifras, ordinales, sumas de 3 cifras. • ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas escritas para desarrollar la comprensión y resolución de problemas. • ACTUACIÓN 4 (MEDIDA): kilo. • ACTUACIÓN 5 (GEOMETRÍA): Polígonos (lado, vértice).		
RECURSOS		
- Libro de texto + actividades extras// Cuadernillo de cálculo mental - Libro digital		- Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)		50%
Problemas escritos		30%
Geometría+ Estadística + Conceptos generales + asamblea		20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 8: "NUESTRO COLEGIO"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 3º	Temporalización: MAYO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo.1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b. 5. Educación financiera. 5.a.
B. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d.
C. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
D. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
E. Actitudes y aprendizaje.	1.Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2.Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año • ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): Números hasta el 100(cantidades/grafía), decenas, par o impar, Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior :juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... sumas con llevadas(2 y 3 sumandos), relación suma y resta, repartos igualitarios. • ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas escritos para desarrollar la comprensión y resolución de problemas. • ACTUACIÓN 4 (MEDIDAS): Monedas (mercadito)	
RECURSOS	
- Libro de texto + actividades extras// Cuadernillo de cálculo mental - Libro digital	- Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas escritos	30%
Geometría+ Estadística + Conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 9: "NOS VAMOS DE VIAJE "	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 1º
Trimestre: 3º	Temporalización: JUNIO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a, 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a. 4. Relaciones. 4.a, 4.b. 5. Educación financiera. 5.a.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.a, 1.b, 1.c. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
C. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 3. Relaciones y funciones 3b.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.a, 2.b., 2.c.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1 (ASAMBLEA): Canción de los días de la semana, meses del año • ACTUACIÓN 2 (NUMERACIÓN): Números hasta el 100 (cantidades/grafía), decenas, par o impar, Mayor o menor que, series (adelante, hacia atrás), cálculo sencillo, anterior y posterior :juegos con la pantalla digital y manipulativo, actividades del libro, caligrafía... sumas con llevadas (2 y 3 sumandos), relación suma y resta, repartos igualitarios, • ACTUACIÓN 3 (PROBLEMAS): Preguntas escritas para desarrollar la comprensión y resolución de problemas. • ACTUACIÓN 5 (MEDIDAS): Monedas (mercadito)	
RECURSOS	
- Libro de texto + actividades extras// Cuadernillo de cálculo mental - Libro digital	- Material de conteo (regletas, palillos, pompones...) - Láminas de conceptos matemáticos
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Numeración + operaciones (Actividades del libro + fichas individuales)	50%
Problemas escritos	30%
Geometría+ Estadística + Conceptos generales + asamblea	20%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA EL 2° CURSO DEL 1° CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 0: "¡ESTAMOS EN SEGUNDO!"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2°
Trimestre: 1°	Temporalización: SEPTIEMBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.		6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.	
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.		7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.b, 4.c.		
B. Geometría.	2. Localización y sistemas de representación. 2.a.		
C. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a.		
D. Actitudes y aprendizaje.	1. Creencias, actitudes y emociones propias. 1.a.		
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
• ACTUACIÓN 1: Actividades orales y escritas. • ACTUACIÓN 2: Cálculo. • ACTUACIÓN 3: Resolución de problemas. • ACTUACIÓN 4: Numeración.			
RECURSOS			
- Fichas de repaso. - Libro de texto.			
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			CRITERIOS CALIFICACIÓN
1. Observación con rúbricas.			100 %

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 1: "VAMOS DE EXCURSIÓN"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2º
Trimestre: 1º	Temporalización: OCTUBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.

7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.b, 4.c.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.a. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
C. Geometría.	2. Localización y sistemas de representación. 2.a.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid. • ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.	

• ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración. • ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.	
RECURSOS	
- Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. - Libros de texto. - Actividades y juegos interactivos. - Vídeos explicativos.	- Láminas interactivas. - Material manipulativo. - Fichas de refuerzo y ampliación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
1. Actividades realizadas.	30%
2. Examen.	70%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2: "UNA CARRERA CICLISTA"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2°
Trimestre: 1°	Temporalización: OCTUBRE/NOVIEMBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.a. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.b, 4.c.
B. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 4. Pensamiento computacional. 4.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid. • ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.	

- ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración.
- ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.

RECURSOS

- | | |
|--|---|
| - Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. | - Videos explicativos. |
| - Libros de texto. | - Láminas interactivas. |
| - Actividades y juegos interactivos. | - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación. |

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

1. Actividades realizadas.

30 %

2. Examen.

70 %

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 3: "UNA VISITA AL ACUARIO"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2º
Trimestre: 1º	Temporalización: NOVIEMBRE/DICIEMBRE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.

6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo. 1.a. 2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c. 5. Educación financiera. 5.a, 5.b.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.a, 1.b. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 4. Pensamiento computacional. 4.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid. • ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas. • ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración. • ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.		
RECURSOS		
- Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. - Libros de texto. - Actividades y juegos interactivos.	- Vídeos explicativos. - Láminas interactivas. - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		CRITERIOS CALIFICACIÓN
1. Actividades realizadas.		30%
2. Examen.		70%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4: "LA REVISIÓN MÉDICA"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2°
Trimestre: 2°	Temporalización: ENERO/FEBRERO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.		seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.	
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.		7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.		8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES	
A. Números y operaciones.	y	1. Conteo.1.a. 2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c.	
B. Medida.		1. Magnitud. 1.a, 1.b. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.	
D. Álgebra.		1. Patrones. 1.a. 3. Relaciones y funciones. 3.a, 3.b. 4. Pensamiento computacional. 4.a.	
F. Actitudes y aprendizaje.	y	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.	
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid.			

- ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.
- ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración.
- ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.

RECURSOS

- | | |
|--|---|
| - Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. | - Videos explicativos. |
| - Libros de texto. | - Láminas interactivas. |
| - Actividades y juegos interactivos. | - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación. |

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

1. Actividades realizadas.	30%
2. Examen.	70%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 5: "EN EL MERCADO"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2°
Trimestre: 2°	Temporalización: FEBRERO/MARZO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida

grupal, 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.	cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica. 7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo.1.a. 2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.a, 1.b. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números.	

- ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid.
- ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.
- ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración.
- ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.

RECURSOS

- | | |
|--|---|
| - Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. | - Vídeos explicativos. |
| - Libros de texto. | - Láminas interactivas. |
| - Actividades y juegos interactivos. | - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación. |

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

1. Actividades realizadas.	30%
2. Examen.	70%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 6: "UNA TARDE DE JUEGOS"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2°
Trimestre: 2°	Temporalización: MARZO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, 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.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.

7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	1. Conteo.1.a. 2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.a, 1.b. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a, 3.b.
C. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d. 2. Localización y sistemas de representación. 2.a. 3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.a, 3.b.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b, 1.c.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid.	

- ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.
- ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración.
- ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.

RECURSOS

- | | |
|--|---|
| - Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. | - Vídeos explicativos. |
| - Libros de texto. | - Láminas interactivas. |
| - Actividades y juegos interactivos. | - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación. |

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

1. Actividades realizadas.	30 %
2. Examen.	70 %

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 7: "VAMOS DE COMPRAS"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2º
Trimestre: 3º	Temporalización: ABRIL
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c. 5. Educación financiera. 5.a.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid. • ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.	

• ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración. • ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.	
RECURSOS	
- Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. - Libros de texto. - Actividades y juegos interactivos.	- Vídeos explicativos. - Láminas interactivas. - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS CALIFICACIÓN
1. Actividades realizadas.	30 %
2. Examen.	70 %

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 8: "NUESTRA CLASE"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2º
Trimestre: 3º	Temporalización: ABRIL/MAYO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito,	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico.

gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c.
B. Medida.	1. Magnitud. 1.c. 2. Medición. 2.a. 3. Estimación y relaciones. 3.a
C. Geometría.	1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d. 2. Localización y sistemas de representación. 2.a. 3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.b.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid.	

- ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.
- ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración.
- ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.

RECURSOS

- | | |
|--|---|
| - Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. | - Vídeos explicativos. |
| - Libros de texto. | - Láminas interactivas. |
| - Actividades y juegos interactivos. | - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación. |

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

1. Actividades realizadas.	30 %
2. Examen.	70 %

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 9: "¡ESTAMOS EN LA PLAYA!"	
CICLO: Primer ciclo Ed. Primaria	Curso: 2º
Trimestre: 3º	Temporalización: MAYO/JUNIO
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana. 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas. 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución. 2.3. Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento	3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. 3.2. Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.
4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.
6. Comunicar y representar, de forma individual y	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida

grupal, 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.	cotidiana, adquiriendo vocabulario específico básico. 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, de forma verbal o gráfica.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. 7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las experiencias de los diversos compañeros y participar en equipos de trabajo, para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Números y operaciones.	2. Cantidad. 2.b, 2.c. 3. Sentido de las operaciones. 3.a, 3.b, 3.c. 4. Relaciones. 4.a, 4.b, 4.c. 5. Educación financiera. 5.a, 5.b.
D. Álgebra.	1. Patrones. 1.a. 2. Modelo matemático. 2.a. 4. Pensamiento computacional. 4.a.
E. Estadística y Probabilidad.	1. Organización y análisis de datos. 1.a, 1.b.
F. Actitudes y aprendizaje.	1. Organización y análisis de datos. 1.a. 2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad. 2.b.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
• ACTUACIÓN 1: Realización de ejercicios del libro. • ACTUACIÓN 2: Juegos educativos interactivos. • ACTUACIÓN 3: Dictado de números. • ACTUACIÓN 4: Actividades del aula virtual de EducaMadrid.	

- ACTUACIÓN 5: Realización de actividades de resolución de problemas.
- ACTUACIÓN 6: Actividades manipulativas de numeración.
- ACTUACIÓN 7: Actividades de cálculo oral y escrito.

RECURSOS

- | | |
|--|---|
| - Aula Virtual de Santillana y de EducaMadrid. | - Vídeos explicativos. |
| - Libros de texto. | - Láminas interactivas. |
| - Actividades y juegos interactivos. | - Material manipulativo. Fichas de refuerzo y ampliación. |

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS CALIFICACIÓN

1. Actividades realizadas.	30 %
2. Examen.	70 %