

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

MATEMÁTICAS 1º EPO

Matemáticas - Primer Ciclo Primaria - 1er Curso

C.E.I.P. Milenario de la Lengua Castellana (26002734) 2023/2024

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 08-09-2023

Finalización aproximada: 21-06-2024

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Javier Corcuera Vega

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Javier Corcuera Vega
- Rosa Elena Marín Sainz de Aja

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Todavía no se ha definido el procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Todavía no se ha definido la organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Matemáticas Santillana. Proyecto Construyendo Mundos.	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	4,17%
Procesos de diálogo/Debates:	4,17%
Esquemas y mapas conceptuales:	6,25%
Pruebas de ejecución:	12,50%
Presentación de un producto:	12,50%
Revisión del cuaderno o producto:	12,50%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	27,08%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	12,50%
Composición y/o ensayo:	4,17%
Trabajo monográfico o de investigación:	4,17%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Matemáticas de Primer Ciclo Primaria - 1er Curso). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
25-09-2023	1.- Nos divertimos con los números	15
23-10-2023	2.- Vamos a medir	14



La Rioja

larioja.org

Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud

Dirección General de Gestión Educativa
C.E.I.P. Milenario de la Lengua Castellana

RAMIREZ DE VELASCO S/N
26005 Logroño (La Rioja)
941223659

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
20-11-2023	3.- Paseamos por la calle	14
18-12-2023	4.- Repasamos el primer trimestre	4
08-01-2024	5.- ¿Jugamos juntos?	16
05-02-2024	6.- ¿Qué día es hoy?	16
04-03-2024	7.- Hacemos deporte	15
08-04-2024	8.- ¡A cocinar!	14
06-05-2024	9.- Nuestro colegio	16
03-06-2024	10.- Nos vamos de viaje	12

1.- NOS DIVERTIMOS CON LOS NÚMEROS (15 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10 Y LAS FORMAS GEOMÉTRICAS.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Reconocer los números del 1 al 10 y las principales formas geométricas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración de un examen.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
- 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.
- 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Examen tema 1

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 1	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1) 2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1) 3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1)

NOS DIVERTIMOS CON LOS NÚMEROS.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer los números del 1 al 10 y los principales polígonos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a usar y a escribir correctamente los números del 1 al 10 y reconocer los polígonos básicos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Realizar correctamente un dictado de los números del 1 al 10.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1)

2.- VAMOS A MEDIR (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

VAMOS A MEDIR.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer la regla como instrumento de medida de longitud ; sumar y restar números de una cifra.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a medir en centímetros objetos cercanos; sumar y restar números del 1 al 9.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Medir con la regla todos los utensilios de trabajo que el alumno tenga dentro de su estuche.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 2	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1)

3.- PASEAMOS POR LA CALLE (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PASEAMOS POR LA CALLE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer los números del 11 al 20 y los principales tipos de líneas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a leer y a escribir con número y con letras los números del 11 al 20.
Aprender a distinguir número anterior y número posterior.
Aprender a diferenciar líneas curvas, rectas y poligonales.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Completar un esquema con diversos tipos de líneas (abiertas, cerradas, curvas, rectas y poligonales).

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento 3	3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (1) 3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones. (1)

4.- REPASAMOS EL PRIMER TRIMESTRE (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

REPASAMOS EL PRIMER TRIMESTRE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Repasar todos los conceptos aprendidos en las tres primeras unidades.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Completar una serie de ejercicios escritos sobre los contenidos tratados en las tres primeras unidades.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Prueba escrita de evaluación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 4	4.1.- Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, favoreciendo el conocimiento y el uso de forma adecuada de los principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada. (1)

5.- ¿JUGAMOS JUNTOS? (16 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿JUGAMOS JUNTOS?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer los términos de la suma y de la resta; realizar sumas y restas sencillas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a realizar sumas y restas sencillas; aprender los días de la semana.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

5.- Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos para interpretar situaciones y contextos diversos.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Sumas y restas de números de una cifra asociadas a situaciones cotidianas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	5.1.- Interpretar situaciones y contextos diversos reconociendo las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre los diferentes elementos matemáticos y relacionándolos con sus conocimientos previos y experiencias personales. (1)

6.- ¿QUÉ DÍA ES HOY? (16 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿QUÉ DÍA ES HOY?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer los números del 21 al 40; conocer los meses del calendario.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender los meses del año y situarse en el día y mes correspondiente en el calendario.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Escribir en el cuaderno los días del mes actual y rodear la fecha actual.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 6	6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico. (1) 6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática. (1)

7.- HACEMOS DEPORTE (15 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

HACEMOS DEPORTE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer el concepto de capacidad y las sumas y restas de números de dos cifras.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a valorar la capacidad de diversos recipientes, así como a sumar y restar números de dos cifras.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Examen escrito de operaciones y problemas matemáticos sencillos que se resuelvan con una suma o una resta de dos cifras.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 7	7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario. (1) 7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. (1)

8.- ¡A COCINAR! (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

A COCINAR

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer la unidad de peso, los números del 60 al 99 y los polígonos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a valorar el peso de objetos cotidianos y distinguir los principales polígonos (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo).

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Contestar de forma oral a una serie de preguntas hechas por el tutor acerca del peso de diversos objetos cercanos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 8	8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (1) 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. (1)

9.- NUESTRO COLEGIO (16 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NUESTRO COLEGIO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer el proceso de sumar llevando.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a sumar dos y tres números llevando.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Resolver en la pizarra una serie de sumas de dos y tres números llevando.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Procedimiento 9	1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas. (1) 1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana. (1)

10.- NOS VAMOS DE VIAJE (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NOS VAMOS DE VIAJE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Conocer el reloj (de agujas y digital) y las monedas y billetes de euro.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Aprender a reconocer las horas en punto y media.
Aprender a distinguir las monedas y los billetes de euro.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Hacer un mural con todos los billetes y monedas de euro.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 10	2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada. (1) 2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Matemáticas implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Todas ellas contribuyen de igual forma a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Matemáticas.

Competencias específicas
Matemáticas
1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.
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.
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.
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.
5.- Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos para interpretar situaciones y contextos diversos.
6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
7.- Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

La calificación de Matemáticas se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Matemáticas =

$$\frac{CE1 + CE2 + CE3 + CE4 + CE5 + CE6 + CE7 + CE8}{8}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	
1.1.- Reconocer la información contenida en problemas de la vida cotidiana identificando los datos relevantes y razonando las preguntas a resolver a través de diferentes estrategias o herramientas.	1
1.2.- Proporcionar ejemplos de representaciones problematizadas sencillas con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.	1
2.- Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	
2.1.- Resolver un problema llevando a cabo estrategias que permitan la secuenciación de este e identificación de la operación a llevar a cabo, obteniendo diferentes posibles soluciones y validando, de entre todas, la opción más adecuada.	1
2.2.- Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema planteando previamente preguntas, para elegir la operación adecuada para una correcta solución y poder validar dichas soluciones.	1
3.- Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	
3.1.- Realizar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada.	1
3.2.- Dar ejemplos de problemas sobre diversas situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente reconociendo así la importancia del razonamiento y favoreciendo la argumentación para contrastar la validez de una posible solución a la hora de resolver distintas situaciones.	1
4.- Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	
4.1.- Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, favoreciendo el conocimiento y el uso de forma adecuada de los principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.	1
5.- Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos para interpretar situaciones y contextos diversos.	
5.1.- Interpretar situaciones y contextos diversos reconociendo las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre los diferentes elementos matemáticos y relacionándolos con sus conocimientos previos y experiencias personales.	1
6.- Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	
6.1.- Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico.	1
6.2.- Explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, para afianzar la terminología e idea matemática.	1
7.- Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	
7.1.- Reconocer las emociones básicas propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario.	1
7.2.- Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
8.- Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con 123 roles asignados para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.	
8.1.- Participar respetuosamente en el trabajo en equipo estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.	1
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.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 8 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE8 =

$$\frac{CEV8.1 \times 1 + CEV8.2 \times 1}{1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV8.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 8.1, en general, CEV8.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".