

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36015111	CPI Aurelio Marcelino Rey García	Cuntis	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación primaria	Combinada: Educación plástica e visual / Matemáticas	1º Pri.	1 / 5	35 / 175

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	5
4.1. Concrecións metodolóxicas	48
4.2. Materiais e recursos didácticos	49
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	50
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	50
6. Medidas de atención á diversidade	51
7.1. Concreción dos elementos transversais	51
7.2. Actividades complementarias	52
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	52
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	53
9. Outros apartados	53

1. Introducción

Nesta proposta didáctica que abarca o ámbito matemático, artístico e plástico tentárase que o alumnado se achegase ás matemáticas utilizando os contidos propios da educación artística. Apostando así pola manipulación como recurso para facilitar o proceso razoamento lóxico- matemático nestas idades.

Temos dúas aulas de primario con 16 alumnos/as cada unha. O seu desenvolvemento é acorde á idade en xeral. Programamos para 2 grupos de 16 alumnos, na súa maioría nenos, nun CPI dun pobo pequeno da provincia de Pontevedra (Cunits). O nivel socio económico das familias en xeral é medio - baixo.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Descubrir propostas artísticas plásticas e visuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa, para desenvolver a curiosidade, a sensibilidade, o pensamento crítico e o respecto pola diversidade.		3	1	1	3	1	2	1-2
OBX2 - Investigar acerca de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais e os seus contextos, empregando diversas canles, medios e técnicas, para gozar delas, entender o seu valor, así como desenvolver o pensamento e unha sensibilidade artística propia.	3	3	2	1		3		1-2
OBX3 - Expresar e comunicar de maneira creativa ideas, sentimentos e emocións, experimentando coas posibilidades do son, da imaxe e dos medios dixitais, para producir obras propias.	1	1		2	5	2	1	3-4
OBX4 - Participar do deseño, elaboración e difusión de producións culturais e artísticas plásticas e visuais, tanto individuais coma colaborativas, poñendo en valor o proceso e asumindo diferentes roles na consecución dun resultado final, para desenvolver a creatividade, a noción de autoría e o sentido de pertenza.	1	3	3			2	1-3	3-4
OBX1 - Interpretar situacións da vida cotiá proporcionando unha representación matemática destas mediante conceptos, ferramentas e estratexias, para analizar a información máis relevante.			1-2-4	2	5		1-3	4
OBX2 - Resolver situacións problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estratexias e formas de razoamento, para explorar distintas maneiras de proceder, obter solucións e asegurar a súa validez desde un punto de vista formal e en relación co contexto exposto.			1-2		4-5		3	

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX3 - Explorar, formular e comprobar conxecturas sinxelas ou formular problemas de tipo matemático en situacións baseadas na vida cotiá, de forma guiada, recoñecendo o valor do razoamento e a argumentación, para contrastar a súa validez, adquirir e integrar novo coñecemento.	1		1-2	1-3-5			3	
OBX4 - Utilizar o pensamento computacional, organizando datos, descompoñendo en partes, recoñecendo patróns, xeneralizando e interpretando, modificando e creando algoritmos de forma guiada, para modelizar e automatizar situacións da vida cotiá.			1-2-3	1-3-5			3	
OBX5 - Recoñecer e utilizar conexións entre as diferentes ideas matemáticas, así como identificar as matemáticas noutras áreas ou na vida cotiá, interrelacionando conceptos e procedementos, para interpretar situacións e contextos diversos.			1-3	3-5		4		1
OBX6 - Comunicar e representar, de forma individual e colectiva, conceptos, procedementos e resultados matemáticos, utilizando a linguaxe oral, escrito, gráfico, multimodal e a terminoloxía matemática apropiados, para dar significado e permanencia ás ideas matemáticas.	1-3		2-4	1-5			3	4
OBX7 - Desenvolver destrezas persoais que axuden a identificar e xestionar emocións ao enfrontarse a retos matemáticos, fomentando a confianza nas propias posibilidades, aceptando o erro como parte do proceso de aprendizaxe e adaptándose ás situacións de incerteza, para mellorar a perseveranza e gozar na aprendizaxe das matemáticas.			5		1-4-5		2-3	
OBX8 - Desenvolver destrezas sociais, recoñecendo e respectando as emocións, as experiencias das e dos demais e o valor da diversidade, participando activamente en equipos de traballo heteroxéneos, mixtos e diversos con roles asignados, para construír unha identidade positiva como estudante de matemáticas, fomentar o benestar persoal e crear relacións saudables.	5	3	3		1-3	2-3		

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Explorando números e cores.		36	82	X		
2	Unha aventura visual.		30	58		X	
3	Pintar, contar e crear.		34	70			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Explorando números e cores.	82

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.	PE	11
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas aplicando estratexias de resolución.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias básicas de resolución de problemas.		
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA1.1 - Descubrir propostas artísticas plásticas e visuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por elas.	Mostra interese propostas artísticas, plásticas e visuais.	TI	89
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA1.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA1.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas plásticas e visuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas.		
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA2.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colaboraano deseño de producións plásticas.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Resposta oralmente a problemas a partir de preguntas concretas (quinzet)		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resollen matematicamente.	Plantexa problemas a partir de situación cotiás.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Establece relación entre diferentes conceptos matemáticos.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.5 - Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA2.6 - Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA3.1 - Descubrir propostas artísticas audiovisuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por elas.	Mostra curiosidade polas producións artísticas de diferentes estilos e épocas.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA3.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos en situacións da vida cotiá.		
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Pide axuda cando é necesario.		
CA4.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, o son, a imaxe e diferentes ferramentas de expresión audiovisual, incluídos os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA4.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións audiovisuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.5 - Compartir as experiencias creativas, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA4.6 - Manifestar respecto na creación e interpretación de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario matemático.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Sintese seguro nas actividades proposta e pide axuda cando é necesario.		
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo grupal		
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cálculo - Estratexias básicas de recepción activa. - Estratexias de cálculo e reconto a partir da vivencia, manipulación e representación en situacións cotiás con cantidades ata o 99 con explicación dos procesos. - Cultura visual. A imaxe no mundo actual. Descrición de imaxes presentes no contexto próximo. - Cantidade - Elementos configurativos da linguaxe visual: observación e exploración sensorial. - Estimación razoada de cantidades ata o 99 en problemas cotiás con estratexias variadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora. - Composición, descomposición e equivalencias entre os números dunha cifra para descubrir propiedades e relacións

Contidos

- entre cantidades. Explicación do proceso.
- Vocabulario específico básico das artes plásticas e visuais.
- Identificación, lectura, escritura e representación en recta numérica, ábaco, regras con obxectos cotiáns de números naturais ata o 99.
- Representación dunha mesma cantidade de distintas formas (manipulativa, gráfica ou numérica) e elección da representación adecuada para cada situación, reto ou problema da vida cotiá.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas plásticas e visuais en diferentes espazos culturais e artísticos. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Sentido das operacións.
- Estratexias de cálculo mental de sumas e restas con números naturais ata o 99 en contextos significativos, explicación oral das estratexias seguidas e valoración do erro como parte da aprendizaxe.
- Resolución de problemas da vida cotiá de forma individual e en equipo que impliquen a comprensión da utilidade das sumas e restas e o uso de forma guiada dos procesos adecuados.
- Procesos para a resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, hipóteses de resolución, contraste de puntos de vista, realización de operacións, verificación e idoneidade do resultado e explicitación do proceso seguido.
- Relacións
- Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (ata o 99) e a súa aplicación nas operacións de suma e resta.
- Comparación e ordenación de números cardinais (ata o 99) e ordinais (ata o 5º) como solución de problemas de situacións cotiás.
- Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns de forma guiada.
- Educación financeira
- Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE.
- Medios, soportes e materiais de expresión plástica e visual: experimentación. Técnicas bidimensionais e tridimensionais básicas en debuxos e modelados sinxelos. Manipulación de obxectos para a súa transformación. Utilización de elementos presentes na contorna natural con fins artísticos.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais.
- Estimación e relacións
- Resolución de problemas cotiáns que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada.
- Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe.
- Estratexias básicas de recepción activa.
- Vocabulario específico básico das artes audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva en diferentes espazos culturais e artísticos audiovisuais.

Contidos

- O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Localización e sistemas de representación
- Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados.
- Patróns
- Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas audiovisuais.
- Relacións e funcións
- Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
- Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Organización e análise de datos
- Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Crenzas, actitudes e emocións
- Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas.
- Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas.
- Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza, confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.
- Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas.
- Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade
- Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas.
- Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
- Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas.
- Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

UD	Título da UD	Duración
2	Unha aventura visual.	58

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.	PE	19
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA2.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, a imaxe e os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas aplicando estratexias de resolución.		
CA2.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas plásticas e visuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA2.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colaboraano deseño de producións plásticas.		
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA3.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas audiovisuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestación culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA4.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, o son, a imaxe e diferentes ferramentas de expresión audiovisual, incluídos os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas audiovisuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias básicas de resolución de problemas.		
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias básicas.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA1.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.	TI	81
CA1.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas plásticas e visuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas, mostrando unha actitude positiva.		
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Resposta oralmente a problemas a partir de preguntas concretas (quintzet)		
CA2.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utilizando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo de grupo.		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	Plantexa problemas a partir de situación cotiás.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Establece relación entre diferentes conceptos matemáticos.		
CA2.5 - Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA2.6 - Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respectando a quenda de palabra e a opinión dos demais.		
CA3.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas audiovisuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas, mostrando unha actitude positiva.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utilizar o vocabulario matemático específico nas experiencias do día a día.		
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Pide axuda cando é necesario.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA4.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións audiovisuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas audiovisuais, utilizando elementos básicos da linguaxe audiovisual.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.5 - Compartir as experiencias creativas, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA4.6 - Manifestar respecto na creación e interpretación de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias básicas.		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Síntese seguro nas actividades proposta e pide axuda cando é necesario.		
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo de grupo.		
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cultura visual. A imaxe no mundo actual. Descrición de imaxes presentes no contexto próximo. - Elementos configurativos da linguaxe visual: observación e exploración sensorial. - Materiais, instrumentos, soportes e técnicas elementais utilizados na expresión plástica e visual.

Contidos

- Vocabulario específico básico das artes plásticas e visuais.
- Propostas artísticas de diferentes correntes estéticas, procedencias e épocas producidas por creadoras e creadores locais, rexionais e nacionais. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas plásticas e visuais en diferentes espazos culturais e artísticos. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Relacións
- Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns de forma guiada.
- Educación financeira
- Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE.
- Magnitude
- Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Identificación de unidades non convencionais (palmo, pé, paso, cullerada, puñado, chisco) presentes no seu contexto próximo.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais.
- Identificación de unidades convencionais (metro, centímetro, quilogramo, gramo, litro) presentes no seu contexto vivencial.
- Identificación, ordenación e clasificación das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día e hora) en situacións cotiás persoais e sociais.
- Construción do calendario para a comprensión das conexións entre diferentes unidades de tempo.
- Utilización das medidas de tempo no relato das súas experiencias e na xestión das emocións (tempos de espera e momentos de calma).
- Medición
- Medición individual e en equipo para experimentar con medidas non convencionais mediante repetición da mesma unidade en situacións diversas da vida cotiá.
- Medición individual e en equipo con instrumentos non convencionais e convencionais (regras, cintas métricas, balanzas, xerras graduadas, calendarios, reloxos) para resolver problemas cotiáns e achegarse á medición eficaz. Explicación verbal e gráfica do proceso seguido: selección de instrumento, precisión na medida e uso correcto de unidades.
- Estimación e relacións
- Resolución de problemas cotiáns que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada.
- Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe.
- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
- Estratexias básicas de recepción activa.

Contidos

- Propostas audiovisuais elementais. Nocións básicas sobre cinema. Características sinxelas de imaxes fixas e en movemento en contextos culturais próximos. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero.
- Identificación en contextos próximos do punto xeométrico, liñas abertas e pechadas, liñas rectas e curvas.
- Vocabulario específico básico das artes audiovisuais.
- Descrición de obxectos cotiáns cun vocabulario xeométrico básico referido a figuras sinxelas (triángulo cadrado, rectángulo e círculo) e os seus elementos (lados e vértices).
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva en diferentes espazos culturais e artísticos audiovisuais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Experimentación lúdica con figuras e elementos xeométricos para buscar regularidades, descubrir propiedades, comparar, compoñer, descompoñer e clasificar mediante materiais manipulables (xeoplanos, bloques xeométricos, mosaico de petiscos), con adestramento da constancia, perseveranza ante os retos e interese por descubrir.
- Construción individual e en equipo de figuras xeométricas sinxelas con recursos funxibles e non funxibles como pezas de construción, bloques, xeoplanos, xogos de figuras...
- Localización e sistemas de representación
 - Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados.
 - Descrición de posicións e movementos de obxectos e persoas no espazo con relación a un mesmo ou a puntos de referencia co vocabulario adecuado (arriba, abaixo, diante, detrás, preto, lonxe, á beira). Interpretación de mensaxes que conteñan esa información espacial con contraste en equipo dos datos e emprego do xogo como recurso.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
- Construción de modelos sinxelos a partir de figuras xeométricas dadas.
- Recoñecemento de elementos, figuras e relacións xeométricas na arte, contorna física, xogos e planos do seu contexto próximo.
- Patróns
 - Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas audiovisuais.
- Relacións e funcións
 - Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
 - Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Organización e análise de datos
 - Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Crenzas, actitudes e emocións
 - Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas. - Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza, confianza nas propias posibilidades e a superación persoal. - Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas. - Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade - Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas. - Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo. - Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas. - Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

UD	Título da UD	Duración
3	Pintar, contar e crear.	70

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.	PE	22
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas aplicando estratexias de resolución.		
CA2.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colaboraano deseño de producións plásticas.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA4.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, o son, a imaxe e diferentes ferramentas de expresión audiovisual, incluídos os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias básicas de resolución de problemas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións audiovisuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas.		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA1.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.	TI	78
CA1.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA1.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas plásticas e visuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas.		
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA2.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas plásticas e visuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Resposta oralmente a problemas a partir de preguntas concretas (quintet)		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resollen matematicamente.	Plantexa problemas a partir de situación cotiás.		
CA2.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utilizando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Establece relación entre diferentes conceptos matemáticos.		
CA2.5 - Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA2.6 - Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas audiovisuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas audiovisuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos en situacións da vida cotiá.		
CA3.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas, mostrando unha actitude positiva.		
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Pide axuda cando é necesario.		
CA4.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas audiovisuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas audiovisuais, utilizando elementos básicos da linguaxe audiovisual.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.5 - Compartir as experiencias creativas, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA4.6 - Manifestar respecto na creación e interpretación de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario matemático.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Síntese seguro nas actividades proposta e pide axuda cando é necesario.		
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo grupal		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cultura visual. A imaxe no mundo actual. Descrición de imaxes presentes no contexto próximo. - Elementos configurativos da linguaxe visual: observación e exploración sensorial. - Materiais, instrumentos, soportes e técnicas elementais utilizados na expresión plástica e visual. - Vocabulario específico básico das artes plásticas e visuais. - Propostas artísticas de diferentes correntes estéticas, procedencias e épocas producidas por creadoras e creadores locais, rexionais e nacionais. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas plásticas e visuais en diferentes espazos culturais e artísticos. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción. - Relacións - Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns de forma guiada. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación. - Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais. - Estimación e relacións - Resolución de problemas cotiáns que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada. - Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe. - Estratexias básicas de recepción activa.

Contidos

- Vocabulario específico básico das artes audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva en diferentes espazos culturais e artísticos audiovisuais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Localización e sistemas de representación
- Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados.
- Composición guiada de historias audiovisuais sinxelas básicas con intención comunicativa para ser recreadas.
- Padróns
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás.
- Modelo matemático
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas audiovisuais.
- Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións.
- Relacións e funcións
- Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
- Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Pensamento computacional
- Interpretación de algoritmos sinxelos en situacións cotiás (rutinas diarias, instrucións por pasos ou fases ordenadas) con emprego de estratexias básicas guiadas.
- Organización e análise de datos
- Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiás, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción.
- Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Incerteza
- Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián.
- Crenzas, actitudes e emocións
- Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas.
- Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas.
- Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza, confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.

Contidos

- Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas.
- Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade
- Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas.
- Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
- Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas.
- Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

UD	Título da UD	Duración
1	Explorando números e cores.	82

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.	PE	11
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas aplicando estratexias de resolución.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias básicas de resolución de problemas.		
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA1.1 - Descubrir propostas artísticas plásticas e visuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por elas.	Mostra interese propostas artísticas, plásticas e visuais.	TI	89
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA1.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA1.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA1.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas plásticas e visuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas.		
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA2.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colaboraano deseño de producións plásticas.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Resposta oralmente a problemas a partir de preguntas concretas (quinzet)		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	Plantexa problemas a partir de situación cotiás.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Establece relación entre diferentes conceptos matemáticos.		
CA2.5 - Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA2.6 - Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA3.1 - Descubrir propostas artísticas audiovisuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e culturas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por elas.	Mostra curiosidade polas producións artísticas de diferentes estilos e épocas.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describe os pasos do pensamento computacional na situación da vida cotiá.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA3.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos en situacións da vida cotiá.		
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Pide axuda cando é necesario.		
CA4.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, o son, a imaxe e diferentes ferramentas de expresión audiovisual, incluídos os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións audiovisuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.5 - Compartir as experiencias creativas, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA4.6 - Manifestar respecto na creación e interpretación de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario matemático.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Síntese seguro nas actividades proposta e pide axuda cando é necesario.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo grupal		
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cálculo - Estratexias básicas de recepción activa. - Estratexias de cálculo e reconto a partir da vivencia, manipulación e representación en situacións cotiás con cantidades ata o 99 con explicación dos procesos. - Cultura visual. A imaxe no mundo actual. Descrición de imaxes presentes no contexto próximo. - Cantidade - Elementos configurativos da linguaxe visual: observación e exploración sensorial. - Estimación razoada de cantidades ata o 99 en problemas cotiás con estratexias variadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora. - Composición, descomposición e equivalencias entre os números dunha cifra para descubrir propiedades e relacións entre cantidades. Explicación do proceso. - Vocabulario específico básico das artes plásticas e visuais. - Identificación, lectura, escritura e representación en recta numérica, ábaco, regras con obxectos cotiás de números naturais ata o 99. - Representación dunha mesma cantidade de distintas formas (manipulativa, gráfica ou numérica) e elección da representación adecuada para cada situación, reto ou problema da vida cotiá. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas plásticas e visuais en diferentes espazos culturais e artísticos. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción. - Sentido das operacións. - Estratexias de cálculo mental de sumas e restas con números naturais ata o 99 en contextos significativos, explicación oral das estratexias seguidas e valoración do erro como parte da aprendizaxe.

Contidos

- Resolución de problemas da vida cotiá de forma individual e en equipo que impliquen a comprensión da utilidade das sumas e restas e o uso de forma guiada dos procesos adecuados.
- Procesos para a resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, hipóteses de resolución, contraste de puntos de vista, realización de operacións, verificación e idoneidade do resultado e explicitación do proceso seguido.
- Relacións
- Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (ata o 99) e a súa aplicación nas operacións de suma e resta.
- Comparación e ordenación de números cardinais (ata o 99) e ordinais (ata o 5º) como solución de problemas de situacións cotiás.
- Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiás de forma guiada.
- Educación financeira
- Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE.
- Medios, soportes e materiais de expresión plástica e visual: experimentación. Técnicas bidimensionais e tridimensionais básicas en debuxos e modelados sinxelos. Manipulación de obxectos para a súa transformación. Utilización de elementos presentes na contorna natural con fins artísticos.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais.
- Estimación e relacións
- Resolución de problemas cotiás que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada.
- Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiás, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe.
- Estratexias básicas de recepción activa.
- Vocabulario específico básico das artes audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva en diferentes espazos culturais e artísticos audiovisuais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Localización e sistemas de representación
- Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados.
- Padróns
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas audiovisuais.

Contidos

- Relacións e funcións
- Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
- Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Organización e análise de datos
- Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Crenzas, actitudes e emocións
- Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas.
- Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas.
- Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza, confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.
- Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas.
- Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade
- Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas.
- Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
- Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas.
- Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

UD	Título da UD	Duración
2	Unha aventura visual.	58

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.	PE	19
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA2.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, a imaxe e os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas aplicando estratexias de resolución.		
CA2.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas plásticas e visuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA2.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colaboraano deseño de producións plásticas.		
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA3.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas audiovisuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestación culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA4.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, o son, a imaxe e diferentes ferramentas de expresión audiovisual, incluídos os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas audiovisuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias básicas de resolución de problemas.		
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias básicas.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA1.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA1.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.	TI	81
CA1.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas plásticas e visuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas, mostrando unha actitude positiva.		
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Resposta oralmente a problemas a partir de preguntas concretas (quintet)		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utilizando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo de grupo.		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	Plantexa problemas a partir de situación cotiás.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Establece relación entre diferentes conceptos matemáticos.		
CA2.5 - Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA2.6 - Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respectando a quenda de palabra e a opinión dos demais.		
CA3.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas audiovisuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA3.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas, mostrando unha actitude positiva.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utilizar o vocabulario matemático específico nas experiencias do día a día.		
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Pide axuda cando é necesario.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA4.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións audiovisuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas audiovisuais, utilizando elementos básicos da linguaxe audiovisual.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA4.5 - Compartir as experiencias creativas, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA4.6 - Manifestar respecto na creación e interpretación de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias básicas.		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Síntese seguro nas actividades proposta e pide axuda cando é necesario.		
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo de grupo.		
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cultura visual. A imaxe no mundo actual. Descrición de imaxes presentes no contexto próximo. - Elementos configurativos da linguaxe visual: observación e exploración sensorial. - Materiais, instrumentos, soportes e técnicas elementais utilizados na expresión plástica e visual. - Vocabulario específico básico das artes plásticas e visuais. - Propostas artísticas de diferentes correntes estéticas, procedencias e épocas producidas por creadoras e creadores locais, rexionais e nacionais. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas plásticas e visuais en diferentes espazos culturais e artísticos. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a

Contidos

- atención durante a recepción.
- Relacións
- Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns de forma guiada.
- Educación financeira
- Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE.
- Magnitude
- Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Identificación de unidades non convencionais (palmo, pé, paso, cullerada, puñado, chisco) presentes no seu contexto próximo.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais.
- Identificación de unidades convencionais (metro, centímetro, quilogramo, gramo, litro) presentes no seu contexto vivencial.
- Identificación, ordenación e clasificación das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día e hora) en situacións cotiás persoais e sociais.
- Construción do calendario para a comprensión das conexións entre diferentes unidades de tempo.
- Utilización das medidas de tempo no relato das súas experiencias e na xestión das emocións (tempos de espera e momentos de calma).
- Medición
- Medición individual e en equipo para experimentar con medidas non convencionais mediante repetición da mesma unidade en situacións diversas da vida cotiá.
- Medición individual e en equipo con instrumentos non convencionais e convencionais (regras, cintas métricas, balanzas, xerras graduadas, calendarios, reloxos) para resolver problemas cotiáns e achegarse á medición eficaz. Explicación verbal e gráfica do proceso seguido: selección de instrumento, precisión na medida e uso correcto de unidades.
- Estimación e relacións
- Resolución de problemas cotiáns que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada.
- Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe.
- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
- Estratexias básicas de recepción activa.
- Propostas audiovisuais elementais. Nocións básicas sobre cinema. Características sinxelas de imaxes fixas e en movemento en contextos culturais próximos. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero.
- Identificación en contextos próximos do punto xeométrico, liñas abertas e pechadas, liñas rectas e curvas.

Contidos

- Vocabulario específico básico das artes audiovisuais.
- Descrición de obxectos cotiáns cun vocabulario xeométrico básico referido a figuras sinxelas (triángulo cadrado, rectángulo e círculo) e os seus elementos (lados e vértices).
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva en diferentes espazos culturais e artísticos audiovisuais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.
- Experimentación lúdica con figuras e elementos xeométricos para buscar regularidades, descubrir propiedades, comparar, compoñer, descompoñer e clasificar mediante materiais manipulables (xeoplanos, bloques xeométricos, mosaico de petiscos), con adestramento da constancia, perseveranza ante os retos e interese por descubrir.
- Construción individual e en equipo de figuras xeométricas sinxelas con recursos funxibles e non funxibles como pezas de construción, bloques, xeoplanos, xogos de figuras...
- Localización e sistemas de representación
 - Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados.
 - Descrición de posicións e movementos de obxectos e persoas no espazo con relación a un mesmo ou a puntos de referencia co vocabulario adecuado (arriba, abaixo, diante, detrás, preto, lonxe, á beira). Interpretación de mensaxes que conteñan esa información espacial con contraste en equipo dos datos e emprego do xogo como recurso.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
- Construción de modelos sinxelos a partir de figuras xeométricas dadas.
- Recoñecemento de elementos, figuras e relacións xeométricas na arte, contorna física, xogos e planos do seu contexto próximo.
- Patróns
 - Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas audiovisuais.
- Relacións e funcións
 - Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
 - Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Organización e análise de datos
 - Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Crenzas, actitudes e emocións
 - Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas.
 - Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas.
- Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza,

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - confianza nas propias posibilidades e a superación persoal. - Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas. - Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade - Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas. - Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo. - Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas. - Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

UD	Título da UD	Duración
3	Pintar, contar e crear.	70

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.	PE	22
CA2.2 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas aplicando estratexias de resolución.		
CA2.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Participa e colaboraano deseño de producións plásticas.		
CA3.7 - Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA4.1 - Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, o son, a imaxe e diferentes ferramentas de expresión audiovisual, incluídos os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		
CA4.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Emprega estratexias básicas de resolución de problemas.		
CA4.3 - Participar de maneira guiada no deseño de producións audiovisuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.	Produce obras propias de xeito guiado confiando nas súas capacidades.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas.		
CA5.3 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA5.4 - Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	Resolve problemas de xeito guiado utilizando estratexias.		
CA5.7 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA6.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		
CA1.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA1.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA1.2 - Describir de forma oral e gráfica elementos de manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais seleccionadas, comezando por aquelas máis próximas, explorando as súas características e iniciándose no emprego do vocabulario específico básico destas.	Adquire vocabulario relacionado con manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.3 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA1.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.	TI	78
CA1.4 - Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	Utiliza estratexias para a resolución de problemas.		
CA1.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA1.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas plásticas e visuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.6 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA1.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA1.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA2.1 - Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		
CA2.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas plásticas e visuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA2.3 - Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente expostas.	Resposta oralmente a problemas a partir de preguntas concretas (quintet)		
CA2.4 - Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	Plantexa problemas a partir de situación cotiás.		
CA2.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utilizando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		
CA2.5 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Establece relación entre diferentes conceptos matemáticos.		
CA2.5 - Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA2.6 - Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA2.6 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.7 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA2.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica como resolveu un problema de xeito verbal e gráfico.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa respetando a quenda de palabra e respetando a opinión dos demais.		
CA3.2 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.3 - Desenvolver e aplicar a capacidade de procura de información sobre manifestacións culturais e artísticas audiovisuais, de maneira básica e guiada, a través de canles e medios de acceso sinxelos, de forma individual e colaborativa.	Busca información sobre manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.3 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.4 - Iniciarse na identificación do significado de distintas manifestacións culturais e artísticas audiovisuais que forman parte do patrimonio de diversas contornas, compartindo sensacións, indicando as canles, medios e técnicas empregados e identificando diferenzas e similitudes.	Identifica o significado de diferentes manifestacións culturais e artísticas plásticas e visuais.		
CA3.4 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA3.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos en situacións da vida cotiá.		
CA3.5 - Manifestar respecto na recepción de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva.	Respecta e cumpre as normas, mostrando unha actitude positiva.		
CA3.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario axeitado para expresar conceptos matemáticos.		
CA4.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Pide axuda cando é necesario.		
CA4.2 - Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas audiovisuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.	Expresa ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas sinxelas.		
CA4.2 - Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	Expón un problema matemático relacionado ca vida cotiá.		
CA4.4 - Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas audiovisuais, utilizando elementos básicos da linguaxe audiovisual.	Participa e colabora no deseño de producións plásticas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Compartir as experiencias creativas, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.	Experimenta coas creacións plásticas compartíndoas cos demais.		
CA4.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipóteses matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA4.6 - Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada.	Describir os pasos do pensamento computacional nas situación da vida cotiá.		
CA4.6 - Manifestar respecto na creación e interpretación de propostas artísticas audiovisuais, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.	Respecta as creacións dos demais.		
CA4.7 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA4.8 - Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	Explica de xeito verbal e gráfico a resolución dun problema.		
CA5.1 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA5.2 - Comprender as preguntas expostas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	Comprende os problemas.		
CA5.5 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		
CA5.6 - Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	Utiliza vocabulario matemático.		
CA6.1 - Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	Síntese seguro nas actividades proposta e pide axuda cando é necesario.		
CA6.2 - Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	Evita a frustración ante o erro e volve a tentalo.		
CA6.3 - Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	Participa activamente no traballo en equipo para acadar de xeito pacífico un obxectivo grupal		
CA6.4 - Aceptar a tarefa e o rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	Acepta o rol e tarefas encomendadas nas actividades cooperativas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA6.5 - Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	Elabora hipótesis matemáticas seguindo os pasos do método científico.		
CA6.6 - Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	Relaciona conceptos matemáticos habituais nas experiencias do día a día.		
CA6.7 - Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	Relaciona conceptos matemáticos con contidos doutras áreas.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Cultura visual. A imaxe no mundo actual. Descrición de imaxes presentes no contexto próximo. - Elementos configurativos da linguaxe visual: observación e exploración sensorial. - Materiais, instrumentos, soportes e técnicas elementais utilizados na expresión plástica e visual. - Vocabulario específico básico das artes plásticas e visuais. - Propostas artísticas de diferentes correntes estéticas, procedencias e épocas producidas por creadoras e creadores locais, rexionais e nacionais. Respecto e valoración destas desde unha perspectiva de xénero. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva na recepción de propostas plásticas e visuais en diferentes espazos culturais e artísticos. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción. - Relacións - Estratexias manipulativas e gráficas para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns de forma guiada. - Educación financeira - Situacións de compra e venda en xogos en equipo e nas que se utilicen diferentes combinacións de moedas e billetes do sistema monetario da UE. - Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación. - Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais. - Estimación e relacións - Resolución de problemas cotiáns que requiran estratexias de comparación directa e ordenación de medidas da mesma magnitude. Explicación oral do proceso seguido e da estratexia usada. - Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe. - Estratexias básicas de recepción activa. - Vocabulario específico básico das artes audiovisuais. - Normas elementais de comportamento e actitude positiva en diferentes espazos culturais e artísticos audiovisuais. O silencio como elemento e condición indispensable para manter a atención durante a recepción.

Contidos

- Localización e sistemas de representación
- Representación sinxela, desde a propia vivencia e a través do xogo, da localización persoal ou de obxectos no espazo físico cotián e os seus movementos con contraste en equipo dos resultados.
- Composición guiada de historias audiovisuais sinxelas básicas con intención comunicativa para ser recreadas.
- Padróns
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás.
- Modelo matemático
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións audiovisuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas audiovisuais.
- Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións.
- Relacións e funcións
- Expresión de relacións de igualdade e desigualdade entre obxectos, números e operacións no contexto cotián e a súa translación á linguaxe matemática cos signos = e ?.
- Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto.
- Pensamento computacional
- Interpretación de algoritmos sinxelos en situacións cotiás (rutinas diarias, instrucións por pasos ou fases ordenadas) con emprego de estratexias básicas guiadas.
- Organización e análise de datos
- Reconto de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais e escolares) para representar manipulativa e graficamente o resultado, mediante recursos variados como obxectos cotiáns, imaxes, regras, policubos, encaixables, bloques, pezas de construción
- Resolución de problemas en equipo relacionados co contexto próximo mediante o emprego de estratexias manipulativas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos sinxelos.
- Incerteza
- Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián.
- Crenzas, actitudes e emocións
- Clasificación e organización de imaxes de emocións como instrumento para identificar e recoller as emocións da aula ante as matemáticas.
- Comprensión das emocións e técnicas de xestión a través de relatos de manexo de diversas situacións emocionais relacionadas coas matemáticas.
- Os xogos matemáticos individuais en formato dixital, impreso e manipulativo como adestramento da perseveranza, confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.
- Os enigmas, adiviñas e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas.
- Traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos: inclusión, respecto e diversidade

Contidos

- Identificación no propio traballo en equipo de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas.
- Os equipos colaborativos e cooperativos: responsabilidade individual, interdependencia positiva, repartición equitativa e rotatoria de roles, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
- Estratexias guiadas de organización do traballo en equipo para xestionar o tempo e a realización das tarefas.
- Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático ao longo da historia como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

4.1. Concrecións metodolóxicas

Dado que os contidos traballados illadamente están desprovistos de significado imos proporcionarlle ao alumnado situacións complexas, como complexa é a realidade, situacións que involucren varios ámbitos do saber: o mercado, os experimentos, as festas, a arte, os deportes e as viaxes permiten unha variedade rica e diversa de situacións de aprendizaxe nas que o alumnado constrúe significativamente os coñecementos que serán as ferramentas que lle permitan resolver interrogantes e problemas.

O enfoque globalizador e activo vai responder mellor á diversidade da aula contemplada dende unha perspectiva socioemocional e de xénero; así axudámoslle a aumentar a súa autoconfianza e perseveranza. Van aparecer momentos de bloqueo e estrés, sabémolo; buscamos xustamente que o noso alumnado aprenda a manexalos e manteña unha actitude positiva, crítica e creativa valorando o erro como fonte de aprendizaxe.

A interacción é fundamental na aprendizaxe das matemáticas. As estruturas, estratexias e dinámicas de aprendizaxe cooperativa propician a resolución conxunta de tarefas e problemas, potencian a atención á diversidade, a inclusión, a igualdade e, en definitiva, a convivencia. As propostas en equipo brindan a oportunidade de intercambio entre o alumnado, permiten a diversidade de ideas e propostas, favorecen clarificar tarefas, discutir plans, chegar a acordos e consensos, analizar producións... Promoven reflexionar e compartir diferentes maneiras de resolver permitindo aproximarse cada vez máis a un proceso eficaz.

A vivencia, manipulación, representación e abstracción son procesos imprescindibles en calquera situación de aprendizaxe; van poñerse en marcha nas situacións arriba sinaladas, situacións contextualizadas, cheas de sentido nas que están presente a exploración e a investigación e nas que é imprescindible responder a unha pregunta, solucionar un reto, lograr unha construción, representar unha vivencia, resolver problemas...

A resolución de problemas xunto ás destrezas emocionais van da man en cada unidade. O problema representa un desafío para o alumnado, permite que faga uso dos seus coñecementos previos, que incorpore datos de outras áreas, que elabore novos coñecementos ou modifique os adquiridos. O problema supón comprometerse cunha solución, tomar decisións, indagar, explorar, analizar, seleccionar procedementos adecuados, sentir satisfacción por chegar a resultados. Implica procesos variados de interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, formulación de hipóteses de resolución e proposta de plan, contraste e argumentación de puntos de vista, simbolización, elaboración e expresión da solución, verificación e idoneidade dos resultados obtidos, e interpretación en contexto, expresión de forma ordenada e explicación do proceso seguido. Na resolución de problemas teñen lugar a lectura, reflexión, planificación, establecemento de estratexias, revisión, comunicación, xustificación e modificación de plan se cumprise. A resolución de problemas permítelle ao alumnado planificar o proceso realizando preguntas apropiadas tales como: que quero descubrir?, que sei ?, que hipótese fago?, como podo facer para descubrir o que desexo?, os resultados relaciónanse coas hipóteses?, está ben expresado o resultado?, ten sentido a solución?, podería telo resolto doutro xeito?, podo aplicar o proceso a problemas similares? Na resolución de problemas entran en xogo unha serie de aspectos metacognitivos e emocionais: autorregulación do proceso, expresión, xestión e autocontrol emocional que non podemos esquecer.

O profesorado vai ser mediador e guía e permitirlle ao alumnado explorar e investigar, fomentando a interacción coas compañeiras e cos compañeiros, así como o enfrontamento dos retos sen ansiedade. Facilitará o desenvolvemento competencial do alumnado atendendo á diversidade e personalizando os procesos de construción de aprendizaxe. A situacións propostas a exploración e o xogo que espertan sempre o interese do alumnado.

Máis alá da planificación dos tempos, espazos, agrupamentos e outros recursos iniciais, o profesorado, na interacción co grupo adapta cada un destes elementos segundo se requira na dinámica da aula ampliando ou modificando tempos necesarios para investigar, tentar estratexias, equivocarse, volver tentar, contrastar, validar procesos e aplicar a nova aprendizaxe a outras situacións contextualizadas.

É moi importante ir fixando uns hábitos de traballo, fundamentais ao longo de todo o curso: organizar o traballo e o tempo, ter á man o material necesario (material manipulativo, ordenador, calculadora, gráficos)

Os grupos de traballo en equipos serán heteroxéneos, mixtos e diversos. Aplicaranse dinámicas para a mellora do ambiente de clase e a cohesión de grupo e periodicamente actividades relacionadas coa valoración do funcionamento dos equipos, a rotación de cargos, a elaboración e revisións dos plans de grupo ou cadernos de equipo, etc.

a) Organización dos espazos e recursos

Aula: Necesitamos dotar á aula dun espazo (andeis, mesas ...) no que poidamos expoñer e gardar os materiais necesarios e accesibles ao alumnado.

Precisaremos un espazo na parede á altura do alumnado, para representar de xeito gráfico, grande, visible e accesible para todas e todos e dun reloxo para que aprendamos a organizarnos no tempo.

Agrupamentos: A aula estará organizada para o traballo en equipo coas mesas colocadas en grupos de catro ou cinco.

b) Organización dos tempos e secuencia proposta.

Lentamente e de forma progresiva imos creando situacións que lle permitan ao alumnado organizar e controlar as súas tarefas con maior autonomía. Buscamos unha secuencia de actividades e unha temporalización das mesmas que permita facer partícipe ao alumnado das decisións relativas ao tempo e no que adaptamos estratexias e recursos de cada unha das tarefas, que ten en conta tanto o conxunto do grupo como os alumnos e alumnas que requiran unha atención específica. Clarificarase de xeito visual e gráfico como se van realizar as actividades e a forma de organizarse para saber que facer antes e despois, como desenvolverse no espazo libremente, respectando o traballo e as decisións das e dos demais, e onde atopar o material que cada actividade esixe.

c) Pautas de emprego do material manipulativo:

A manipulación implica o emprego de material, e neste sentido, é preciso realizar unha serie de consideracións metodolóxicas de cara a facer un bo uso do mesmo:

- Consensuar co alumnado normas de uso seguro e coidado do material.
- O material presentárase para a súa exploración propoñendo actividades libres, que favorecen o coñecemento paulatino das súas cualidades: tamaño, textura, cheiro...
- Esa experimentación libre permitirá facer conxecturas sobre o seu posible uso e utilidades.
- Posteriormente realizaranse actividades e xogos orientados a unha experimentación máis profunda encamiñada ao obxectivo do seu uso.
- Unha vez pasadas as fases anteriores, o material pode ser usado de xeito convencional co fin de xerar coñecemento no alumnado e favorecer a comprensión dos distintos conceptos matemáticos.

Con periodicidade realizaremos, en asemblea, autoavaliación, coavaliación e posta en común, onde trataremos aspectos como:

- o Que aprendín?
- o Que me resultou máis difícil e teño que mellorar?
- o Como me sentín? Que foi o que máis me gustou?
- o Como foi a relación coas miñas compañeiras e compañeiros?
- o Realizamos ben a tarefa en equipo, organizámonos ben? ...
- o Podo axudar? Deixo que me axuden?

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Material manipulativo convencional: tangram, policubos, regletas, base dez, bloques lóxicos, pezas de construción, corpos xeométricos, contas de madeira...
Material manipulativo non convencional: tapóns, pedras, paos, follas...
Material de medidas convencionais: balanzas, básculas, pesas, metros, cintas métricas, recipientes de capacidade, reloxos analóxicos, dixitais e de área.
Material de refugallo: botellas, caixas, envases de produtos do supermercado, teas, fios, lás, ...
Material de debuxo: regra
Cartos: moedas e billetes
Recursos tecnolóxicos e dixitais: calculadora, Scornabot, tablet...

Pinturas, folletos, papeis, tesoiras, arxila, etc....

O currículo da área de matemáticas fai numerosas referencias á manipulación e ao emprego de material para favorecer a comprensión dos distintos contidos que veñen reflectidos nel, polo tanto, o propio texto xa nos dá unha idea dos que deben ser empregados. Nesta programación fórmase a clasificación anterior que pretende organizar os distintos recursos e materiais que empregaremos, se ben non pode ser considerada unha lista pechada, xa que ao longo do curso poden ser incorporados outros recursos ou materiais que faciliten a aprendizaxe. É preciso puntualizar que o emprego de material non é un fin en si mesmo e non garante a consecución dos obxectivos, esixe dunha planificación e secuenciación ás que xa se fixo referencia no apartado anterior.

O emprego do material require dunhas pautas para o seu uso e conservación, deberán ser asumidas e respectadas por todo o alumnado e o seu cumprimento será responsabilidade individual de cada persoa, se ben o reparto e recollida do mesmo estará incluído dentro dos roles dos equipos de traballo. A distribución e colocación do material na aula favorecerá a accesibilidade para todo o alumnado, de tal xeito que lle resulte sinxelo collelo cando sexa necesario

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación é un proceso de toma de decisións durante o cal se recolle información, debe formar parte dos procesos de aprendizaxe e ensino e ser reguladora e autorreguladora da aprendizaxe. Neste senso a avaliación inicial debe recoller información relevante do alumnado para poder axustar e desenvolver a programación acorde coas súas características, unha aprendizaxe matemática significativa e unha contribución adecuada ao desenvolvemento das competencias. Nesta área, esta avaliación inicial deberá permitir obter información sobre o desenvolvemento da capacidade do alumnado para actuar en situacións matemáticas diversas poñendo en funcionamento coñecementos, habilidades, destrezas, valores e actitudes.

A avaliación inicial debe ter dous grandes momentos: un a comezo de curso e outro ao comezo de cada unidade. Ao comezo de curso é moi importante para definir cal será o proceso educativo que programaremos e desenvolveremos nesa aula en concreto. A recollida de información é un paso fundamental, pois, en función deses datos tomaranse unhas decisións ou outras.

Cómpre saber que sabe e sabe facer o alumnado, mais tamén a súa motivación, a atención, os intereses, o estilo de aprendizaxe, o modo de aproximación aos recursos, as emocións ante as matemáticas, como traballa en equipo (aceptación de roles, participación, responsabilidade, resolución de conflitos, ...).

Así, a avaliación inicial ao comezo de curso terá unhas funcións concretas:

- Achegar información sobre o contexto escolar do grupo: profesorado, recursos, posibilidades de interacción con outros grupos, coordinación, medidas de atención, métodos,...
- Obter datos relacionados co entorno socio-familiar do alumnado que poidan incidir no seu desenvolvemento escolar.
- Definir concretamente a intervención educativa a desenvolver priorizando aqueles aspectos que se amosaron deficitarios
- Concretar estratexias de aprendizaxe que permitan unha intervención máis eficaz, ademais de servir de referente para contrastar os avances que se vaian obtendo ao longo dos procesos de aprendizaxe e ensino desenvolvidos.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	36	30	34	100
Proba escrita	11	19	22	17
Táboa de indicadores	89	81	78	83

Criterios de cualificación:

Criterios de cualificación:

Actividades e tarefas sobre os contidos traballados na aula 60% :

- Responder axeitadamente, tanto de forma oral coma escrita, ao que se lle pregunta demostrando dominio na materia (40%).

- Traballo de aula (mateirais proporcionados) (20%).

Presentación das fichas e portfolio con orde e limpeza 20%

Traballo en equipo, participación, actitude e interese en clase 20%

Criterios de recuperación:

Dado que se trata dun currículo competencial e tendo en conta que os obxectivos de área se traballan en todas as avaliacións parciais, a recuperación se integrará na avaliación seguinte. Os instrumentos de avaliación empregados para avaliar os obxectivos de área a través dos criterios de avaliación suporán o emprego de contidos traballados nas avaliacións previas.

Asemade, se a valoración dos criterios de cualificación se basea en determinados instrumentos, a recuperación dos obxectivos de área non acadados será avaliado a través do mesmo tipo de instrumentos de avaliación usados na avaliación suspensa. No caso de alumnado con medidas de atención á diversidade, os instrumentos adaptaranse ás súas características.

Actualizarase a cualificación no momento en que o alumnado recupere, dado que se trata dunha avaliación progresiva nun currículo en espiral.

6. Medidas de atención á diversidade

Para atender á diversidade optamos por un modelo inclusivo, o Deseño Universal de Aprendizaxe (DUA), permitirá a posibilidade de flexibilizar o currículo xeral e convertelo en real e adaptado ás características da aula (flexibilización que abrangue flexibilidade e variedade en obxectivos, métodos, materiais e avaliación). A pretensión é eliminar os atrancos físicos, sensoriais, afectivos e cognitivos para o acceso, aprendizaxe e participación que poida amosar o alumnado na área. Trátase de actuar sobre o contorno do alumnado para que non sexa discapacitante ou limitante (flexibilizar e variar tempos, espazos, materiais, linguaxes, niveis, organizacións, materiais, accesos e agrupamentos). Como non todo o alumnado procesa a información de igual xeito optárase por unha presentación con formatos e soportes diferentes que se acomoden ás diferentes percepcións (visual, auditiva, táctil...), comprensións, niveis de abstracción, monitoreo do progreso, intereses e tipos de linguaxe.

Tamén, neste mesmo senso, favoreceranse diversas maneiras de expresar o aprendido, as diferente linguaxes, serán elementos fundamentais a ter en conta xunto con estratexias diversificadas para as funcións executivas.

Favorecerase a accesibilidade ao material, evitándose a sobreestimulación e as distraccións innecesarias.

Promoverase a aprendizaxe entre iguais e a aprendizaxe en equipos cooperativos.

Contamos cun alumno diagnosticado de TEA grado I.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3
ET.1 - Educación para á saúde	X		
ET.2 - Educación para a paz		X	
ET.3 - Educación Vial			X

Observacións:

As unidades didácticas formuladas van máis aló dunha secuenciación de contidos matemáticos e artísticos, recollen temas que contextualizan a área coa vida cotiá, o que facilita a abordaxe dos elementos transversais. Por outro lado, moitos dos instrumentos de avaliación foron seleccionados para amosar a adquisición da competencia matemática e a capacidade plástica e creativa do alumnado implicando directamente a outras competencias, como a lingüística.

Hai cinco temas transversais que están presentes en todas as unidades didácticas. O enfoque de xénero que se formula nesta programación, así como a proposta de traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos implica que a igualdade entre mulleres e homes estea presente no día a día da aula. Por outro lado, a resolución de problemas leva implícita o traballo da comprensión lectora, e a explicación do proceso de resolución dos mesmos, a expresión oral e escrita, polo que son tratados en todas as unidades.

Por último, empregaranse o fomento da creatividade para a creación e resolución de retos e problemas, e o espírito científico propio da área para evitar en todo momento a reprodución de fórmulas ou procesos memorizados sen comprensión previa.

O resto de temas transversais teñen presenza en tódalas unidades propostas, aproveitando a temática elixida para o seu tratamento.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Saídas pola contorna para observar e realizar composicións artísticas naturais	Elaborara composicións artístico-matemáticas con elementos naturais.	X	X	X
Celebración e conmemoracións de centro e recollidas no calendario escolar.	Coreografías nos festivais, participación no Magosto, xogos populares, xogos de mesa, ...	X	X	X
Visitas e viaxes a museos, teatros, auditorios, etc....	Acudir co alumnado a salas de actividades de Galicia.	X	X	X

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

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
Reviso indicadores para ver se logramos os obxectivos.
Metodoloxía empregada
Analizo resultados e variando propostas.
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Reviso as estratexias de organización de aula os indicadores de logro para reconducir e mellorar.
Medidas de atención á diversidade
Adapto materiais e tarefas aos distintos ritmos de aprendizaxe.
Clima de traballo na aula
Mostranse ambientes calmados e con boa disposición para aprender.

Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
--

Realizo reunións periódicas de ciclo e de equipos de nivel.

Descrición:

Periodicamente utilizaremos taboas de indicadores de logros e rúbricas para valorar cada un destes aspectos e poder recunducir e mellorar aqueles que non se estean aproveitando axeitadamente.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación é un elemento flexible, que debe adecuarse á realidade do alumnado, polo que se introducirán melloras ao longo da súa posta en práctica. O seguimento da programación anual realizarase principalmente en tres momentos: ao finalizar cada unidade didáctica, trimestralmente e anualmente. Teranse en conta os seguintes indicadores:

1. Responder as características do alumnado da aula.
2. Resultar útil para o uso docente na aula.
3. Seguimento da temporalización.
4. Consecución dos niveis mínimos de logro dos contidos de aprendizaxe traballados.
5. Prever mecanismos de recuperación, repaso, ampliación e reforzo.
6. Modificarse en función das necesidades de docencia ou aprendizaxe sen perder coherencia.
7. Presentar unha coherencia gradual lóxica dos obxectivos, contidos, criterios de avaliación ao longo do seu desenvolvemento.
8. Dispoñer de mecanismos de revisión e de mellora.
9. Realizar revisións periodicamente.
10. Responder aos centros de interese do alumnado do grupo.
11. Establecer relacións coas actividades extraescolares e complementarias.

Unha vez analizados estes indicadores, realizaranse modificacións na programación que poden supoñer:

- Unha modificación da metodoloxía empregada.
- Cambios nos procedementos e instrumentos de avaliación.
- Modificacións na temporalización.
- Deseño de medidas correctoras para corrixir as dificultades.

9. Outros apartados