

CURRÍCULO

Educación primaria

Matemáticas

1. Matemáticas

1.1 Introducción

As matemáticas desempeñan un papel indispensable na nosa sociedade, forman parte do noso patrimonio cultural e están presentes en calquera actividade humana. O seu carácter instrumental vincúlalas coa maioría das áreas de coñecemento: as ciencias da natureza, a enxeñaría, a tecnoloxía, as ciencias sociais ou a arte (música, arquitectura, cinema...). Os descubrimentos matemáticos permitiron o desenvolvemento de ámbitos tan diversificados como os arquitectónicos, informáticos, tecnolóxicos, astronómicos ou sociais.

Ademais, as matemáticas posúen un valor propio, constitúen un conxunto de ideas e formas de actuar que permiten coñecer e estruturar a realidade, analízala e obter información nova con conclusións que inicialmente non estaban explícitas. As matemáticas integran características como o dominio do espazo, o tempo, a proporción, a optimización de recursos, a análise da incerteza ou o manexo da tecnoloxía dixital; promoven o razoamento, a argumentación, a comunicación, a perseveranza, a toma de decisións ou a creatividade.

Na era da información e da comunicación cobran especial interese as habilidades no manexo e xestión de datos e da información, así como o pensamento computacional; as matemáticas contribúen ao desenvolvemento de ambos. Xogan un papel esencial ante os actuais desafíos sociais e ambientais aos que o alumnado terá que enfrontarse no seu futuro, como instrumento para analizar e comprender mellor a contorna próxima e global, os problemas sociais, económicos, científicos e ambientais e para avaliar solucións viables. As matemáticas eríxense como un saber instrumental indispensable para alcanzar os Obxectivos de Desenvolvemento Sustentable das Nacións Unidas.

En consecuencia con todo o anterior, a proposta curricular da área de Matemáticas en educación primaria establece uns ensinamentos cos que se persegue alcanzar, por unha banda, o desenvolvemento máximo das potencialidades en todo o alumnado desde unha perspectiva inclusiva, á vez que fomenta o interese polas matemáticas; por outra banda, a alfabetización matemática, é dicir, a adquisición dos coñecementos, as habilidades e as destrezas necesarias para aplicar a perspectiva e o razoamento matemático na formulación dunha situación-problema próxima ao seu contexto cotián, seleccionar as ferramentas adecuadas para a súa resolución, interpretar as solucións en contexto e tomar decisións estratéxicas. Esta visión das matemáticas desenvolverá destrezas imprescindibles na formación dunha cidadanía comprometida e reflexiva capaz de enfrontar os desafíos do século XXI.

O desenvolvemento curricular da área de Matemáticas oríentase á consecución da finalidade da educación primaria e presta unha especial atención ao desenvolvemento e a adquisición das competencias clave conceptualizadas no perfil de saída que o alumnado debe conseguir ao finalizar esta etapa, e cuxos descritores constituíron o marco de referencia para a definición dos obxectivos de área.

A área organízase en cinco procesos matemáticos: destrezas socioemocionais, resolución de problemas, razoamento e proba, conexións, e comunicación e representación. A resolución de problemas e as destrezas socioemocionais constitúen os eixes fundamentais da aprendizaxe das matemáticas. Polo tanto, ha de ser prioritario o seu ensino fronte a outros aspectos en canto ao tempo e a atención que requirirá a súa abordaxe na aula.

A resolución de problemas é unha actividade presente na vida diaria e a través da cal se poñen en acción outros procesos da competencia matemática como o razoamento e o pensamento computacional, a representación de obxectos e a comunicación empregando a linguaxe matemática. Constitúe na área un contexto de aprendizaxe presentándolle retos ao alumnado que resolverá manipulando, simulando, hipotetizando, contrastando, compartindo, imaxinando, observando ou creando. Ao mesmo tempo, a comprensión do problema, a identificación dos datos e a capacidade de expresar a solución e a forma de chegar a ela, son destrezas vinculadas coa competencia en comunicación lingüística.

As destrezas socioemocionais contribúen de forma fundamental á finalidade da educación primaria ao traballar todos os aspectos relacionados coa convivencia e o benestar emocional do alumnado, ao mesmo tempo que axudan a mellorar o rendemento e a potenciar a igualdade.

Abordando un enfoque competencial, os criterios de avaliación e os contidos, graduados a través dos sucesivos niveis, vertébranse ao redor dos cinco procesos descritos anteriormente. Hai unha progresión que parte de contornas moi próximas e manipulativas en relación coa etapa de educación infantil e que facilita a transición cara a aprendizaxes máis formais favorecendo o desenvolvemento da capacidade de pensamento abstracto na educación secundaria.

Os obxectivos de área avalíaranse a través da posta en acción de diversos contidos. Estes, entendidos como un medio, non como un fin, teñen conexións cos criterios de avaliación. No currículo indícanse esas conexións a través dunha redacción integradora.

Os contidos estrutúranse en seis sentidos arredor do concepto de sentido matemático e integran un conxunto de coñecementos, destrezas e actitudes deseñados de acordo co desenvolvemento evolutivo do alumnado. Os procesos de resolución de problemas e as destrezas socioemocionais abordaranse e avalíaranse de forma transversal en todos os sentidos matemáticos.

O sentido numérico caracterízase polo desenvolvemento de habilidades e modos de pensar baseados na comprensión, a representación e o uso flexible de números e operacións para, por exemplo, orientar a toma de decisións.

O sentido da medida caracterízase por comprender e comparar atributos dos obxectos do mundo natural, entender e elixir as unidades adecuadas para estimar, medir e comparar; usar instrumentos adecuados para realizar medicións e comprender as relacións entre magnitudes utilizando a experimentación.

O sentido espacial é fundamental para comprender e apreciar os aspectos xeométricos do mundo, identificar, representar e clasificar figuras, descubrir as súas propiedades e relacións, describir os seus movementos e razoar con elas.

O sentido alxébrico e pensamento computacional proporciona a linguaxe na que se comunican as matemáticas, así como a necesaria e progresiva tradución da linguaxe oral ou escrita á linguaxe matemática. Recoñecer patróns e relacións entre variables, expresar regularidades ou modelizar situacións con expresións simbólicas son as súas características fundamentais. O pensamento computacional permite secuenciar en pasos sinxelos unha situación complexa.

O sentido estocástico oriéntase cara ao razoamento e a interpretación de datos, a valoración crítica e a toma de decisións a partir de información estatística, ademais da comprensión e comunicación de fenómenos aleatorios en situacións da vida cotiá.

O sentido socioemocional integra coñecementos, destrezas e actitudes esenciais para entender as emocións e os valores de respecto, igualdade e resolución pacífica de conflitos, así como o da perseveranza ou a asunción do erro como parte da aprendizaxe. Manexar correctamente estas habilidades mellora o rendemento do alumnado en matemáticas, fomenta actitudes positivas cara a elas, contribúe a erradicar ideas preconcebidas relacionadas co xénero ou o mito do talento innato indispensable e promove unha aprendizaxe activa e viva. Para reforzar este fin, resultará esencial darlle a coñecer ao alumnado as contribucións das matemáticas e os matemáticos ao longo da historia de forma que teñan uns referentes que contribúan a construír unha identidade propia. Neste sentido a convivencia e o traballo en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos serán claves para adquirir un conxunto de habilidades e destrezas que fomenten os valores de respecto e resolución pacífica de conflitos, principios básicos para formar unha cidadanía tolerante e respectuosa coas diferenzas que convive en igualdade.

A área matemática ten que abordarse de forma práctica de tal maneira que permita conectar as aprendizaxes a adquirir polo alumnado co seu contexto próximo, concedéndolle especial relevancia á vivencia, manipulación e experimentación, propoñéndolle ao alumnado situacións de aprendizaxe que propicien a adquisición de actitudes de perseveranza e colaboración, a

exploración, a reflexión, o razoamento, o establecemento de conexións, a anticipación de resultados, a investigación, a comunicación e a representación.

Do mesmo xeito, resulta necesario empregar metodoloxías que posibiliten poñer o alumnado en situación de desenvolver as competencias clave e alcanzar os fins da educación primaria recollidos no artigo 16.2 da lei. Serán necesarias, pois, metodoloxías (pequenos proxectos, aprendizaxe baseada en problemas, método de casos, plans de traballo, tarefas complexas) que favorezan a integración de áreas, a visión global dos sucesos, a investigación, o manexo de diversos recursos e fontes, o intercambio respectuoso de ideas, a comparación de estratexias, a convivencia, a cooperación e a autorregulación da aprendizaxe; metodoloxías activas que fomenten no alumnado a curiosidade, as ganas de seguir aprendendo e xeren actividades socialmente relevantes.

1.2 Obxectivos

Obxectivos da área
OBX1. Interpretar situacións da vida cotiá proporcionando unha representación matemática destas mediante conceptos, ferramentas e estratexias, para analizar a información máis relevante.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ A comprensión dunha situación problematizada na que se intervén desde o ámbito matemático é sempre o primeiro paso cara á súa resolución. Unha boa interpretación dos problemas permite representalos matematicamente, identificar os datos útiles descartando os superfluos e coñecer as relacións máis relevantes. A interpretación de situacións problematizadas non se limita só á comprensión de problemas escritos, senón tamén de problemas orais, visuais (a través de debuxos, imaxes, fotografías) ou con materiais manipulativos. Con iso, búscase que o alumnado comprenda a contorna próxima, ademais de dotalo de ferramentas para que poida establecer unha correcta representación do mundo que lle rodea e poida afrontar e resolver as situacións problemáticas que se lle presenten, tanto na escola como na súa vida cotiá. ▪ Os contextos na resolución de problemas proporcionan un amplo abano de posibilidades para a integración das distintas experiencias e aprendizaxes do alumnado, así como das diferentes competencias cunha perspectiva global, fomentando o respecto mutuo e a cooperación entre iguais con especial atención á igualdade de xénero, a inclusión e a diversidade persoal e cultural. Estes contextos inclúen o persoal, o escolar, o social, o científico e o humanístico. Ofrecen unha oportunidade para integrar as oito competencias clave e incluír a formulación dos grandes problemas que se lle presentan á humanidade. Os problemas relacionados co cambio climático (a deforestación, as catástrofes provocadas pola acción da especie humana), a sustentabilidade (os 7R para o medio ambiente, o consumo responsable, a globalización), os estilos de vida saudable ou a previsión de enfermidades son problemas cuxa formulación desde o punto de vista matemático espertan o interese do alumnado polas matemáticas e conciencian a este das consecuencias destes problemas para o futuro da nosa sociedade.
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.



- A resolución de problemas constitúe unha parte fundamental da aprendizaxe das matemáticas: como obxectivo en si mesmo e como eixe metodolóxico para a construción do coñecemento matemático.
- Como obxectivo en si mesmo entran en xogo diferentes estratexias para obter as posibles solucións: analogía, ensaio e erro, resolución inversa, tenteo, descomposición en problemas máis sinxelos... Coñecer unha variedade de estratexias permite abordar con seguridade futuros retos que se lle propoñan ao alumnado e facilita o establecemento de conexións. As estratexias non deben centrarse unicamente na resolución aritmética, senón que tamén se facilitarán situacións que poidan ser resoltas a través da manipulación de materiais, o deseño de representacións gráficas ou a argumentación verbal. A elección da estratexia e a súa periódica revisión durante a resolución do problema implica tomar decisións, anticipar a resposta, seguir as pautas establecidas, asumir riscos, proceder con flexibilidade e transformar o erro nunha oportunidade de aprendizaxe. Son procesos implicados na resolución de problemas a interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, hipóteses de resolución e proposta de plan, contraste e argumentación de puntos de vista, simbolización, elaboración, revisión do proceso e expresión da solución, verificación e interpretación en contexto dos resultados obtidos, expresión de forma clara, ordenada e nas unidades correctas con explicitación do proceso seguido.
- Como eixe metodolóxico proporciona novas conexións entre os coñecementos do alumnado, construíndo así novos significados e coñecementos matemáticos que contribúen claramente á competencia STEM.
- Asegurar a validez das solucións supón razoar sobre o proceso seguido e avalialas en canto á súa corrección matemática. Con todo, tamén debe fomentarse a reflexión crítica sobre a idoneidade das solucións no contexto exposto e as implicacións que terían desde diversos puntos de vista (consumo responsable, saúde, medio ambiente, sustentabilidade).

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.

- O razoamento e o pensamento analítico incrementan a percepción de patróns, estruturas e regularidades, así como a observación e identificación de características, relacións e propiedades de obxectos. Con iso, fórmulanse conxecturas ou afirmacións en contextos cotiáns, desenvolvendo ideas, explorando fenómenos, argumentado conclusións e xerando novos coñecementos. A análise matemática contribúe, polo tanto, ao desenvolvemento do pensamento crítico, xa que implica analizar e profundar na situación ou problema, exploralo desde diferentes perspectivas, formular as preguntas adecuadas e ordenar as ideas de forma que teñan sentido.
- Lograr que o alumnado detecte elementos matemáticos na contorna que o rodea ou en situacións da súa vida cotiá, facéndose preguntas ou formulando conxecturas, desenvolve unha actitude activa ante o traballo, así como unha actitude proactiva ante a aprendizaxe. Deste xeito, contribúese ao incremento do razoamento e da análise crítica a través da observación e da reflexión. Ademais, desenvólvense destrezas comunicativas ao expresar o observado, as preguntas formuladas e o proceso de proba levado a cabo.

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.

- O pensamento computacional preséntase como unha das habilidades cruce no futuro do alumnado, xa que entronca directamente coa resolución de problemas e coa formulación de procedementos. Require a abstracción para identificar os aspectos máis relevantes e a descomposición en tarefas máis simples para chegar ás posibles



solucións que poidan ser executadas por un sistema informático, unha persoa ou unha combinación de ambos.

- Aplicar o pensamento computacional á resolución de problemas no contexto próximo do alumnado implica analizar a información, descompoñer o problema e expresar nunha linguaxe simbólica cada unha das accións que hai que realizar para resolver a situación dada. Ademais, tamén implica unha previsión daquelas situacións que levarían a un bloqueo que impediría alcanzar o obxectivo perseguido. Desta forma, o alumnado anticipase a eses supostos e busca unha solución que resolva o problema nese caso.

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.

- A conexión entre os diferentes obxectos matemáticos (conceptos, procedementos, sistemas de representación) achega unha comprensión máis profunda e duradeira dos saberes adquiridos, proporcionando unha visión máis ampla sobre o propio coñecemento. Esta visión global e interrelacionada dos coñecementos contribúe á creación de conexións con outras áreas, así como coa vida cotiá do alumnado, por exemplo, na planificación e xestión da súa propia economía persoal ou na interpretación de información gráfica en diversos medios. Comprender que os saberes matemáticos non son elementos illados, senón que se interrelacionan entre si formando un todo, desenvolve a capacidade de comprensión da contorna e dos sucesos que nel acontecen, creando unha base sólida onde asentar novos coñecementos, afrontar retos e adoptar decisións informadas.
- Doutra banda, o recoñecemento da conexión das matemáticas con outras áreas, coa vida real ou coa súa propia experiencia permítelle ao alumnado entender a utilidade das matemáticas. A vinculación coa música, a medicina, a física, a arte ou as ciencias sociais, por exemplo, espertan o interese do alumnado pola área e concienciano da necesidade do seu estudo para a súa futura vida profesional e persoal.

OBX6. Comunicar e representar, de forma individual e colectiva, conceptos, procedementos e resultados matemáticos, utilizando a linguaxe oral, escrita, gráfica, multimodal e a terminoloxía matemática apropiadas, para dar significado e permanencia ás ideas matemáticas.

- A comunicación e o intercambio de ideas é unha parte esencial da educación científica e matemática. A través da comunicación, as ideas, conceptos, procedementos e actitudes convértense en obxectos de reflexión, perfeccionamento, discusión, rectificación e validación. A capacidade de analizar verbalmente e expresar o razoado vese como unha necesidade para desenvolverse socialmente. O alumnado emprega o vocabulario matemático adecuado, organiza e expón as ideas que quere transmitir. Por outra banda, é capaz de comprender as ideas, conceptos e razoamentos expostos polo resto do alumnado, de forma que está en condicións de aceptar e rebater eses argumentos.
- Comunicar o pensamento matemático con claridade, coherencia e de forma adecuada á canle de comunicación contribúe a cooperar, afianzar e xerar novos coñecementos. A representación matemática, como elemento comunicativo, utiliza unha variedade de linguaxes como a verbal, gráfica, simbólica ou tabular, a través de medios tradicionais e dixitais, que permiten expresar ideas matemáticas con precisión en contextos diversos (persoais, escolares, sociais, científicos e humanísticos). O alumnado ha de recoñecer e comprender a linguaxe matemática presente en diferentes formatos e contextos, partindo dunha linguaxe próxima e adquirindo progresivamente a terminoloxía precisa e co rigor científico que caracteriza ás matemáticas. Nesta comunicación, toma especial relevancia que o alumnado transmita a información matemática adecuando o formato da mensaxe á audiencia e ao propósito comunicativo.



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.

- Resolver problemas matemáticos ou retos máis globais nos que interveñen as matemáticas debe ser unha tarefa gratificante. A adquisición de destrezas emocionais dentro da aprendizaxe das matemáticas fomenta o benestar do alumnado, diminúe a ansiedade e inseguridade e, en definitiva, aumenta o interese pola área. Para iso, o alumnado debe identificar e xestionar as súas emocións, recoñecer as fontes de estrés, manter unha actitude positiva, ser perseverante e pensar de forma crítica e creativa. É fundamental entender o erro como unha oportunidade para construír aprendizaxe contribuíndo a desenvolver a resiliencia, ter unha actitude proactiva ante novos retos matemáticos e medrar de maneira persoal.
- Con todo iso, contribúese a desenvolver unha disposición ante a aprendizaxe que fomente a transferencia das destrezas adquiridas a outros ámbitos da vida, favorecendo a aprendizaxe e o benestar persoal como parte integral do proceso vital das persoas. Neste ámbito é necesario traballar con perspectiva de xénero para favorecer unha efectiva igualdade de oportunidades.

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.

- Con este obxectivo de área preténdese fomentar os valores de respecto, igualdade e resolución pacífica de conflitos. Estes valores trabállanse á vez que o alumnado resolve os retos matemáticos propostos. Con iso desenvólvense destrezas de comunicación efectiva, planificación, indagación, motivación e confianza que crean relacións e contornas saudables de traballo. Neste contexto resulta imprescindible a organización en equipos heteroxéneos, mixtos e diversos con roles asignados rotatorios, tanto en equipos colaborativos como cooperativos. Desta forma, constrúense relacións saudables, solidarias e comprometidas, afiánzase a autoconfianza e normalízanse situacións inclusivas de convivencia en igualdade.
- A este obxectivo de área contribúe tamén o estudo da achega das matemáticas e dos matemáticos ao desenvolvemento das sociedades ao longo da historia buscando a proximidade da área á súa vida e, polo tanto, aos seus intereses e motivacións.
- Desta forma, dótase o alumnado de ferramentas e estratexias de comunicación efectiva e de traballo en equipo como un recurso necesario para o futuro. Así, trabállanse a escoita activa e a comunicación asertiva, o alumnado colabora de maneira creativa, crítica, igualitaria e responsable e abórdase a resolución de conflitos de maneira positiva, empregando unha linguaxe inclusiva e non violenta.



1.3 Criterios de avaliación e contidos

Primeiro ciclo

Primeiro curso

Área de Matemáticas. Primeiro ciclo 1º curso	
Bloque 1. Sentido numérico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.1. Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.2. Comprender as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.3. Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.4. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.5. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.6. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.7. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contaxe <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias para contar e recontar a partir da vivencia, manipulación e representación en situacións cotiás con cantidades ata o 99 con explicación dos procesos. ▪ Cantidade <ul style="list-style-type: none"> – Estimación razoada de cantidades ata o 99 en problemas cotiáns 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. 	



<ul style="list-style-type: none"> – Identificación, lectura, escritura e representación en recta numérica, ábaco, regretas e 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. ▪ Sentido das operacións. <ul style="list-style-type: none"> – 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 <ul style="list-style-type: none"> – 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 <ul style="list-style-type: none"> – 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.
--

Bloque 2. Sentido da medida

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA2.1. Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	OBX8
▪ CA2.2. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	OBX2
▪ CA2.3. Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente formuladas.	OBX2
▪ CA2.4. Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	OBX3
▪ CA2.5. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA2.6. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	OBX5



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.7. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6
<p>Contidos</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Magnitude <ul style="list-style-type: none"> – Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima. – Identificación de unidades non convencionais (palmo, pé, paso, cullerada, puñado, chisco) presentes no seu contexto próximo. – 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 <ul style="list-style-type: none"> – 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 <ul style="list-style-type: none"> – 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. 	
<p>Bloque 3. Sentido espacial</p>	
<p>Criterios de avaliación</p>	<p>Obxectivos</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.1. Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.2. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3



<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.4. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.5. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.6. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.7. Explicar, ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6

Contidos

- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
 - Identificación en contextos próximos do punto xeométrico, liñas abertas e pechadas, liñas rectas e curvas.
 - Descrición de obxectos cotiáns cun vocabulario xeométrico básico referido a figuras sinxelas (triángulo cadrado, rectángulo e círculo) e os seus elementos (lados e vértices).
 - 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 pinchos), 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.

Bloque 4. Sentido alxébrico e pensamento computacional

Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.1. Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda 	OBX7



só cando sexa necesario.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.2. Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.3. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.4. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.5. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.7. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patróns <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias guiadas para a identificación das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás. ▪ Modelo matemático <ul style="list-style-type: none"> – Modelización guiada do proceso de resolución de problemas da vida cotiá con debuxos, esquemas, diagramas, material manipulativo e dramatizacións. ▪ Relacións e funcións <ul style="list-style-type: none"> – 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 \neq. – Obtención dun dato descoñecido en relacións de igualdade sinxelas e en retos matemáticos, con comprobación de que o resultado obtido é correcto. ▪ Pensamento computacional <ul style="list-style-type: none"> – Interpretación de algoritmos sinxelos en situacións cotiás (rutinas diarias, instrucións por pasos ou fases ordenadas) con emprego de estratexias básicas guiadas. 	
Bloque 5. Sentido estocástico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.1. Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. 	OBX7



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.2. Comprender as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.3. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.4. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.5. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.6. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.7. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización e análise de datos <ul style="list-style-type: none"> – 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, regretas, polígonos, 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 <ul style="list-style-type: none"> – Distinción entre un suceso posible e imposible nun ámbito lúdico e cotián. 	
Bloque 6. Sentido socioemocional	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.1. Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.2. Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.3. Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.5. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.6. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.7. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6

Contidos

- 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.

Segundo curso

Área de Matemáticas Primeiro ciclo 2º curso	
Bloque 1. Sentido numérico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.1. Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.2. Comprender as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá. 	OBX1



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.3. Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.4. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.5. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.6. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas, investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas, de forma guiada, no proceso de resolución de problemas. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.8. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.9. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6

Contidos

- Contaxe
 - Estratexias para contar e recontar a partir da vivencia, manipulación e representación en situacións cotiás con cantidades ata o 999 con explicación dos procesos.
 - Realización de series ascendentes e descendentes de números de forma manipulativa, simbólica e tecnolóxica (calculadora) a partir dun número dado como introdución ao cálculo mental e a outras operacións, con valoración do erro como unha oportunidade de aprendizaxe.
- Cantidade
 - Identificación, lectura, escritura e representación (recta numérica, ábaco, bloques multibase e outros materiais manipulativos) de números naturais ata o 999.
 - Composición, descomposición e recomposición de números naturais en contextos cotiáns ata 999 investigando propiedades e relacións, con explicación do proceso seguido.
 - Representación dunha mesma cantidade ata 999 de forma manipulativa, gráfica e numérica segundo requira cada situación, reto ou problema da vida cotiá.
 - Estimación razoada de cantidades ata o 999 en problemas cotiáns con estratexias variadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora.
- Sentido das operacións
 - Estratexias de cálculo mental de sumas e restas con números naturais ata o 999 en contextos significativos, con explicación oral das estratexias desenvoltas, iniciación na autorregulación do proceso e valoración do erro como parte da aprendizaxe.
 - Agrupacións manipulativas e gráficas de cantidades repetidas (2, 3, 4, 5 e 10), con investigación dos patróns para introducir a multiplicación en contextos habituais.
 - Resolución de problemas da vida cotiá que impliquen a comprensión da utilidade das sumas e restas con uso



guiado dos procesos adecuados.

- Procesos para a resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, formulación de hipóteses de resolución e proposta de plan, contraste de puntos de vista, elaboración con flexibilidade e sentido, expresión da solución, verificación e idoneidade dos resultados, expresión ordenada destes e explicitación do proceso seguido.
- Formulación de problemas que se resolvan con operacións de suma e resta baseados en situacións habituais que permitan establecer conexións con experiencias propias.
- Uso de calculadora como recurso para verificar os resultados de operacións realizadas en problemas, unha vez establecida a idoneidade do proceso.

▪ Relacións

- Identificación, representación e uso dos números pares e impares en contextos cotiáns, investigando propiedades e relacións de forma guiada.
- Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (ata o 999) e a súa aplicación nas operacións de suma e resta.
- Comparación e ordenación de números cardinais (ata o 999) e ordinais (ata o 10º) como solución de problemas de situacións cotiás.
- Estratexias variadas manipulativas, gráficas e con calculadora para relacionar as operacións de suma e resta aplicadas a contextos cotiáns.

▪ Educación financeira

- Resolución individual e en equipo de problemas sinxelos da vida diaria nos que se manexen prezos de obxectos cotiáns e se empreguen, relacionadas con eses prezos, moedas e billetes de euro, ademais das súas equivalencias.
- Elaboración e representación de problemas nos que sexa necesario empregar e administrar o diñeiro.
- Aproximacións e estimacións en situacións simuladas de compra e venda, contraste da validez de cada estratexia, así como das súas vantaxes e inconvenientes.

Bloque 2. Sentido da medida

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA2.1. Aceptar a tarefa e o rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	OBX8
▪ CA2.2. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	OBX2
▪ CA2.3. Describir verbalmente a idoneidade das solucións dun problema a partir das preguntas previamente formuladas.	OBX2
▪ CA2.4. Dar exemplos de problemas a partir de situacións cotiás que se resolven matematicamente.	OBX3
▪ CA2.5. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	OBX5



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.6. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.7. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6

Contidos

- Magnitude
 - Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (lonxitude, masa, capacidade, temperatura), distancias e tempos mediante a observación da realidade próxima.
 - Recoñecemento de unidades non convencionais e convencionais (metro, centímetro, quilogramo, gramo, litro) para realizar medicións adecuadas en situacións cotiás.
 - Identificación, ordenación, clasificación e uso das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día e hora) en situacións habituais.
 - Construción dun modelo de reloxo analóxico con materiais sinxelos como recurso para coñecer a relación entre os seus elementos, así como a representación das medidas temporais presentes.
 - Lectura da hora (en punto, medias e cuartos) en reloxos analóxicos e dixitais de forma contextualizada.
 - Utilización das medidas de tempo (minutos e segundos) na xestión das emocións (tempo de espera, tempo de calma e relax, quendas de intervención), na planificación do traballo escolar e no relato de experiencias persoais (secuencias temporais).
- Medición
 - Experimentación individual e en equipo con unidades non convencionais presentes no seu contexto cotián e utilización de recursos dispoñibles variados para medir, comparar, atopar equivalencias e diferenzas.
 - Medición individual e en equipo con instrumentos non convencionais e convencionais (regras, cintas métricas, balanzas, xerras graduadas, calendarios, reloxos, termómetros) para resolver problemas cotiáns e achegarse á medición eficaz (selección do instrumento, precisión na medida e uso correcto de unidades) con explicación verbal e gráfica do proceso seguido.
- Estimación e relacións
 - Experimentación (comparación, ordenación, composición, descomposición) e expresión oral, gráfica ou iconográfica e escrita das equivalencias entre quilo, medio quilo e cuarto quilo ou entre litro, medio litro e cuarto litro.
 - Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades, tempos, temperatura) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises de acertos e erros como parte do proceso de aprendizaxe.

Bloque 3. Sentido espacial

Criterios de avaliación

Obxectivos



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.1. Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.2. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.3. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.4. Describir rutinas e actividades sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos do pensamento computacional de forma guiada. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.5. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos, aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.6. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.7. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica. 	OBX6

Contidos

- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
 - Análise, comparación e descrición de obxectos cotiáns e elementos destes, así como de imaxes, cun vocabulario xeométrico básico referido a figuras (triángulo, cadrado, rectángulo, rombo e círculo), os seus elementos (ladros, ángulos e vértices) e as súas propiedades.
 - Construción individual e en equipo de figuras xeométricas, logo da análise, exploración e recoñecemento de regularidades e propiedades; composición e descomposición manipulativas con recursos funxibles, non funxibles como pezas de construción, bloques, mecanos, **xeoplanos**, **tangram**, **xogos de figuras...** e **ferramentas dixitais**.
 - Experimentación a partir da composición e descomposición de figuras planas para formar outras, mediante **materiais manipulables (xeoplanos, bloques xeométricos, tangram...)** e **ferramentas dixitais**, con explicación do proceso seguido e demostrando curiosidade por descubrir relacións, propiedades e patróns con perseveranza ante os retos.
 - Observación, manipulación e xogo para a identificación de simetrías en figuras xeométricas sinxelas e completión de figuras simétricas.
- Localización e sistemas de representación
 - Localización e posicións no espazo físico cotián a través do xogo: descrición, interpretación e representación da posición de obxectos e persoas en espazos concretos, relacións espaciais e desprazamentos.
 - Interpretación, descrición e deseño de esbozos relacionados con itinerarios en espazos habituais, análises e comparación das producións en equipo, reelaboración individual con valoración do erro como mecanismo de mellora e explicación do proceso con vocabulario de posición (arriba, abaixo, diante, detrás, entre, preto, lonxe,



máis preto que, menos preto que, máis lonxe que, menos lonxe que, próximo, afastado, á beira) e de elementos xeométricos básicos.

- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
 - Resolución en equipo de problemas da vida cotiá relacionados cos outros sentidos matemáticos mediante modelos xeométricos, con elaboración de hipóteses sinxelas, explicación do significado dos datos, contraste dos resultados obtidos e indicación do proceso seguido.
 - Recoñecemento de elementos, figuras e relacións xeométricas na arte, a linguaxe oral, a contorna físico-natural, os xogos e planos do seu contexto próximo.

Bloque 4. Sentido alxébrico e pensamento computacional

Crterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA4.1. Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	OBX7
▪ CA4.2. Proporcionar exemplos de representacións de situacións problematizadas sinxelas con recursos manipulativos e gráficos que axuden na resolución dun problema da vida cotiá.	OBX1
▪ CA4.3. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	OBX2
▪ CA4.4. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	OBX2
▪ CA4.5. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	OBX3
▪ 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.	OBX4
▪ CA4.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas, de forma guiada, no proceso de resolución de problemas.	OBX4
▪ CA4.8. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA4.9. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	OBX6

Contidos

- Patróns
 - Estratexias para a identificación das regularidades nunha colección ou secuencia de números, figuras ou imaxes en situacións cotiás, con descrición oral e extensión da secuencia.
- Modelo matemático
 - Modelización guiada do proceso de resolución de problemas en equipo con debuxos, pictogramas, esquemas,



diagramas, manipulables, dramatizacións... para a súa comprensión, recoñecemento de datos, elaboración e contraste de hipótese, procura do procedemento adecuado, comprobación de solucións e verbalización ou explicación do realizado.

- Relacións e funcións
 - Comparación entre expresións que inclúan obxectos, números e operacións con explicación das relacións de igualdade e desigualdade no contexto cotián e o uso da simboloxía adecuada = e ≠.
 - Obtención de datos descoñecidos nunha relación de equivalencia ou igualdade con perseveranza, explicación do proceso, contraste e comprobación de que o dato obtido é correcto.
- Pensamento computacional
 - Interpretación de algoritmos sinxelos en situacións cotiás (rutinas diarias, instrucións por pasos ou fases ordenadas) co uso guiado de estratexias.

Bloque 5. Sentido estocástico

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA5.1. Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	OBX7
▪ CA5.2. Comprender as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, recoñecendo a información contida en problemas da vida cotiá.	OBX1
▪ CA5.3. Empregar algunhas estratexias adecuadas na resolución de problemas.	OBX2
▪ CA5.4. Obter posibles solucións a problemas, de forma guiada, aplicando estratexias básicas de resolución.	OBX2
▪ CA5.5. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	OBX5
▪ CA5.6. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.	OBX6
▪ CA5.7. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	OBX6

Contidos

- Organización e análise de datos
 - Lectura e interpretación de datos en representacións gráficas sinxelas para resolver problemas significativos.
 - Resolución de problemas cotiáns, familiares e próximos en equipo co emprego de estratexias sinxelas para a recollida, clasificación, reconto de datos cualitativos e cuantitativos en mostras pequenas e representación dos datos obtidos no reconto mediante gráficos estatísticos simples e recursos tradicionais manipulables e tecnolóxicos.
 - Representación de datos da vida cotiá (temporais, meteorolóxicos, persoais, físicos e escolares), logo da



observación e reconto, con gráficas sinxelas (barras, pictogramas) e recursos tanto non convencionais (obxectos cotiáns, imaxes, regretas, policubos, encaixables, pezas de construción, bloques...) como convencionais e tecnolóxicos para comunicalos.

- Incerteza
 - Distinción, nun ámbito lúdico e cotián, entre suceso posible e imposible e utilización adecuada deses termos.

Bloque 6. Sentido socioemocional

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA6.1. Recoñecer as emocións básicas propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario.	OBX7
▪ CA6.2. Expresar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	OBX7
▪ CA6.3. Participar respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	OBX8
▪ CA6.4. Aceptar a tarefa e rol asignados no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.	OBX8
▪ CA6.5. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	OBX3
▪ CA6.6. Recoñecer conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA6.7. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.	OBX5
▪ CA6.8. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.	OBX6

Contidos

- Crenzas, actitudes e emocións
 - Expresión oral, gráfica ou escrita das propias emocións ante as matemáticas para identificalas e atopar fórmulas persoais de xestión.
 - Técnicas de xestión das emocións ante as matemáticas: escenificación, autocontrol e adestramento positivo para regular a frustración.
 - Promoción de preguntas e pequenas investigacións matemáticas como estratexias para fomentar a curiosidade e iniciativa na súa aprendizaxe.
 - 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.

- Orde, claridade e limpeza como actitude que cómpre desenvolver no traballo matemático cotián.
- Traballo en equipos: inclusión, respecto e diversidade
 - Actitude crítica no propio traballo en equipo ante actitudes non inclusivas e discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas.
 - Os equipos colaborativos e cooperativos para clarificar tarefas, debater propostas, chegar a acordos, analizar producións...: **responsabilidade individual, interdependencia positiva, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.**
 - Estratexias guiadas de planificación, control e organización do traballo en equipos para xestionar o tempo, a realización das tarefas e a repartición equitativa e rotatoria de roles en interacción simultánea.
 - Contribución das matemáticas aos distintos ámbitos do coñecemento humano desde unha perspectiva de xénero.
 - Recoñecemento de mulleres e homes no ámbito matemático e a súa contribución a ámbitos do saber como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

Segundo ciclo

Terceiro curso

Área de matemáticas Segundo ciclo 3º curso	
Bloque 1. Sentido numérico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA1.1. Mostrar actitudes positivas ante retos matemáticos tales como o esforzo e a flexibilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	OBX7
▪ CA1.2. Interpretar, de forma verbal ou gráfica, problemas da vida cotián, comprendendo as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, incluídas as tecnolóxicas.	OBX1
▪ CA1.3. Producir representacións matemáticas a través de esquemas ou diagramas que axuden na resolución dunha situación problematizada.	OBX1
▪ CA1.4. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada.	OBX2
▪ CA1.5. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida.	OBX2
▪ CA1.6. Analizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma pautada.	OBX3
▪ CA1.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas no proceso de resolución de problemas.	OBX4
▪ CA1.8. Interpretar situacións en contextos diversos recoñecendo as conexións entre as matemáticas	OBX5



e a vida cotiá.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.9. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contaxe <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias para contar e recontar sistematicamente e a súa adaptación do cálculo ao tamaño dos números a partir da manipulación e representación en situacións variadas e cotiás con cantidades ata o 9.999 con explicación, comparación e reflexión sobre as estratexias e os procesos seguidos. – Realización de series ascendentes e descendentes de números de forma manipulativa, simbólica e tecnolóxica (calculadora) a partir dun número dado como introdución ao cálculo mental e a outras operacións, con valoración do erro como unha oportunidade de aprendizaxe. ▪ Cantidade <ul style="list-style-type: none"> – Identificación, lectura e escritura de números naturais ata o 9.999 en textos e contextos familiares e habituais. – Composición, descomposición e recomposición manipulativa, gráfica e simbólica de números naturais ata 9.999 con investigación de propiedades e relacións, explicación do proceso e interpretación do valor posicional das cifras (unidades, decenas, centenas e milleiros). – Estimación razoada de cantidades ata o 9.999 e redondeo en problemas cotiáns mediante estratexias diversificadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora. ▪ Sentido das operacións <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias de cálculo mental para resolver operacións de suma, resta, multiplicación (dobre, tripla) e división (metade, terzo) en situacións habituais e significativas, con explicación dos procesos seguidos, aceptación dos erros como unha oportunidade de aprendizaxe e como recurso para evitar a frustración. – Resolución de problemas da vida cotiá que impliquen a comprensión da utilidade das sumas, restas e multiplicacións, seguindo os procesos adecuados. – Procesos na resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, formulación de hipótese de resolución e proposta de plan, contraste de puntos de vista, simbolización, elaboración e expresión da solución, verificación e interpretación en contexto dos resultados obtidos, expresión de forma ordenada e nas unidades correctas con explicitación do proceso seguido. – Formulación de problemas que se resolvan con sumas, restas ou multiplicacións baseados en situacións familiares e cotiás. – Estratexias e ferramentas de resolución de sumas, restas e multiplicacións de números naturais con flexibilidade e sentido en situacións contextualizadas: propiedades das operacións. – Estratexias manipulativas e gráficas para a comprensión da división como repartición, agrupamentos ou fraccionamento en situacións de resolución de problemas en contextos reais, previas á utilización do algoritmo por comparación dos procedementos. – Construción manipulativa, gráfica e simbólica das táboas de multiplicar con base no número de veces, suma repetida ou disposición en cuadrículas para facilitar o cálculo mental. – Uso de calculadora como recurso para verificar os resultados de operacións realizadas en problemas, unha vez establecida a idoneidade do proceso. 	



- Relacións
 - Sistema de numeración de base dez para a comprensión do valor posicional das cifras dos números ata o 9.999, as súas equivalencias e a súa aplicación nas relacións que xera nas operacións.
 - Resolución de problemas cotiáns que impliquen a comparación e ordenación de números cardinais ata o 9.999 e ordinais ata o 20º cun uso adecuado da simboloxía das relacións.
 - Estratexias manipulativas e gráficas para establecer relacións entre a suma e a resta, e entre a suma e a multiplicación: aplicación en contextos cotiáns.
- Educación financeira
 - Identificación e experimentación en problemas da vida cotiá que requiran administración do diñeiro, fomento do aforro e do consumo responsable en contextos de xogo.
 - Estimación do gasto que se vai realizar e das moedas e billetes necesarios para pagar en situacións de compra simulada, contraste das estimacións e rectificación en función deses contrastes.
 - Formulación e resolución de problemas, de maneira individual e en equipo, nos que sexa necesario o uso de moedas e billetes, con verificación do resultado e aceptación da necesidade de rectificar en función do erro.

Bloque 2. Sentido da medida

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA2.1. Participar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas de traballo en equipo dirixidas á consecución de obxectivos compartidos.	OBX8
▪ CA2.2. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada.	OBX2
▪ CA2.3. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida.	OBX2
▪ CA2.4. Demostrar a corrección matemática das solucións dun problema e a súa coherencia no contexto exposto.	OBX2
▪ CA2.5. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA2.6. Interpretar situacións en contextos diversos recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá.	OBX5
▪ CA2.7. Recoñecer a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario específico básico e mostrando a comprensión da mensaxe.	OBX6
▪ CA2.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos.	OBX6

Contidos

- Magnitude
 - Identificación e exemplificación de características mensurables dos elementos do medio (lonxitude, masa,



capacidade, temperatura e tempo) mediante a observación da realidade próxima.

- Recoñecemento de unidades non convencionais e convencionais (km, m, cm, mm; kg, g; l) para realizar medicións adecuadas en situacións cotiás.
- Identificación, ordenación, clasificación e uso das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día, hora e minuto) en situacións cotiás e da contorna, con determinación da duración dos períodos de tempo e a medida máis adecuada.
- Lectura da hora en reloxos analóxicos e dixitais de forma contextualizada para planificar, regular, coñecer a duración, inicio ou finalización dun suceso.
- **Medición**
 - Estratexias para realizar medicións con instrumentos e unidades non convencionais (repetición dunha unidade, uso de cuadrículas e materiais manipulativos) e convencionais.
 - Resolución de problemas, de forma individual e en equipo, que impliquen a realización de medicións convencionais e non convencionais no contexto escolar: selección e uso do instrumento adecuado (regra, cinta métrica, balanzas, reloxo analóxico e dixital), elección das unidades máis apropiadas, medición con precisión, contraste dos resultados e expresión correcta das unidades, con control e explicación do proceso seguido.
- **Estimación e relacións**
 - Experimentación, comparación, ordenación, composición, descomposición e expresión das equivalencias entre quilo, medio quilo e cuarto quilo ou entre litro, medio litro e cuarto litro.
 - Estratexias de comparación e ordenación de medidas da mesma magnitude (km, m, cm, mm; kg, g; l, mes, semana, día, hora, minuto) e aplicación de equivalencias entre unidades para resolver problemas da vida cotiá de maneira individual e en equipo que impliquen a conversión en unidades máis pequenas.
 - Estratexias de estimación de medidas (de lonxitude, masa, capacidade, tempo e temperatura) por comparación con unidades de medida coñecidas convencionais e non convencionais para aplicar en contextos habituais, con contraste dos resultados e análises da desviación como parte do proceso de aprendizaxe.
 - Utilización das medidas de tempo (minutos e segundos) na planificación do traballo, no relato das experiencias persoais e na xestión das emocións: tempo de espera, **tempo de calma, quendas de intervención...**

Bloque 3. Sentido espacial

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA3.1. Participar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas de traballo en equipo dirixidas á consecución de obxectivos compartidos.	OBX8
▪ CA3.2. Producir representacións matemáticas, a través de esquemas ou diagramas, que axuden na resolución dunha situación problematizada.	OBX1
▪ CA3.3. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada.	OBX2
▪ CA3.4. Automatizar situacións sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso ou sigan unha rutina utilizando de forma pautada principios básicos do pensamento computacional.	OBX4
▪ CA3.5. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e	OBX5



experiencias propios.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.6. Interpretar situacións en contextos diversos, recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.7. Recoñecer a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo un vocabulario específico básico e mostrando a comprensión da mensaxe 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6

Contidos

- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
 - Interpretación e elaboración de mensaxes e descricións que supoñan a identificación e clasificación de figuras xeométricas (triángulos, cuadriláteros, círculos), dos seus elementos (lados, vértices, ángulos) e propiedades en obxectos e imaxes da súa contorna.
 - Identificación e clasificación de corpos xeométricos (cubos, prismas e pirámides) en obxectos e imaxes da súa contorna, explicación do proceso seguido e demostrando curiosidade por descubrir relacións.
 - Exploración individual e en equipo de propiedades de figuras xeométricas de dúas e tres dimensións mediante materiais manipulables (cuadrículas, xeoplanos, policubos, bloques xeométricos, organícubos, katamino, crebacabezas xeométricos, tangram...) para buscar regularidades, comparalas e clasificalas con criterios sinxelos con explicación do proceso.
 - Estratexias e técnicas de construción de figuras xeométricas de dúas dimensións por composición e descomposición, mediante materiais manipulables e a regra, con explicación do proceso.
- Localización e sistemas de representación.
 - Interpretación, descrición e representación da posición relativa de obxectos no espazo con vocabulario xeométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, dereita, esquerda).
 - Descrición verbal e interpretación de información sobre movementos de obxectos e outros elementos do contexto, con relación a un mesmo ou a outros puntos de referencia con vocabulario xeométrico adecuado.
 - Interpretación, descrición e elaboración de itinerarios en planos e maquetas sinxelas en soportes físicos a partir do espazo vivenciado e representación con estratexias persoais e contrastadas en equipo.
- Movementos e transformacións
 - Identificación de figuras mediante simetrías en situacións da vida cotiá.
 - Xeración de figuras a partir de simetrías dun patrón inicial.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
 - Resolución e formulación de problemas da vida cotiá que impliquen o uso de estratexias variadas para o cálculo de perímetros de figuras planas, contraste de estratexias e resultados.
 - Recoñecemento de relacións xeométricas na linguaxe oral e escrita, contextos lúdicos, artísticos, científicos, técnicos e en calquera outro ámbito da vida cotiá.

Bloque 4. Sentido alxébrico e pensamento computacional



Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.1. Identificar as emocións propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario e desenvolvendo así a autoconfianza. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.2. Producir representacións matemáticas, a través de esquemas ou diagramas, que axuden na resolución dunha situación problematizada. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.3. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.4. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.5. Analizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma pautada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.6. Automatizar situacións sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso ou sigan unha rutina utilizando de forma pautada principios básicos do pensamento computacional. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas no proceso de resolución de problemas. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.8. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.9. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6
<p>Contidos</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patróns <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias para a identificación, descrición verbal, representación e predición razoada de termos a partir das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes con anticipación ou extensión da secuencia. ▪ Modelo matemático <ul style="list-style-type: none"> – Resolución de problemas da vida cotiá a partir dun proceso pautado de modelización con debuxos, esquemas, diagramas, manipulables, dramatizacións, guión de preguntas para interpretar o enunciado, recoñecer os datos útiles, elaborar e contrastar hipóteses, buscar o plan de acción, perseverar na solución, simbolizar e realizar os cálculos, comprobar solucións e expresar clara e correctamente o resultado. ▪ Relacións e funcións <ul style="list-style-type: none"> – Comparación entre expresións que inclúan obxectos, números, operacións e as súas propiedades, con explicación das relacións de igualdade e desigualdade no contexto cotián e uso adecuado da simboloxía ($=$, \neq, $>$, $<$, \geq, \leq). – A igualdade como expresión dunha relación de equivalencia entre dous elementos, obtención de datos sinxelos descoñecidos (representados por medio dun símbolo) ou completión de datos en relacións de igualdade en xogos e retos matemáticos, con persistencia na obtención, contraste e comprobación de que o dato obtido é correcto. ▪ Pensamento computacional 	



- Interpretación de algoritmos sinxelos en situacións cotiás (rutinas diarias, instrucións por pasos ou fases ordenadas) mediante estratexias sinxelas persoais ou modeladas.
- Representación de situacións con secuencias de instrucións ou algoritmos sinxelos.

Bloque 5. Sentido estocástico

Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.1. Traballar en equipo activa e respectuosamente comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.2. Interpretar, de forma verbal ou gráfica, problemas da vida cotiá, comprendendo as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, incluídas as tecnolóxicas. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.3. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.4. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.5. Dar exemplos de problemas sobre situacións cotiás que se resolven matematicamente. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.6. Interpretar situacións en contextos diversos recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.7. Recoñecer a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario específico básico e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6

Contidos

- Organización e análise de datos
 - Estratexias guiadas de recollida e reconto de datos cualitativos ou cuantitativos discretos da vida cotiá, análise, clasificación e organización destes, interpretación da frecuencia absoluta e representación con gráficas sinxelas para comunicalos: pictogramas, gráficas de barras e histogramas.
 - Extracción e interpretación de información relacionada co contexto familiar e próximo a través da lectura individual e en equipos de gráficos estatísticos (pictogramas, diagramas de barras, histogramas); uso desa información na resolución de problemas.
 - Formulación en equipo, a partir de modelos, de problemas relacionados co contexto próximo nos que interveña a lectura, interpretación ou representación de gráficas e táboas de datos.
- Incerteza
 - Utilización de expresións como seguro, posible e imposible na valoración de resultados de experiencias lúdicas ou cotiás nas que interveñ o azar.

Bloque 6. Sentido socioemocional



Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.1. Identificar as emocións propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario e desenvolvendo a autoconfianza. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.2. Mostrar actitudes positivas ante novos retos matemáticos tales como o esforzo e a flexibilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.3. Traballar en equipo activa e respectuosamente comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.4. Participar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas de traballo en equipo dirixidas á consecución de obxectivos compartidos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.5. Analizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma pautada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.6. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.7. Interpretar situacións en contextos diversos recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crenzas, actitudes e emocións <ul style="list-style-type: none"> – Recursos e estratexias para regular ou tolerar a frustración ante tarefas matemáticas: recoñecemento das emocións implicadas e a súa expresión, relaxación para rebaixar a intensidade desas emocións, fixación de metas e obxectivos realistas e conseguibles, autocontrol e adestramento positivo. – Desenvolvemento da autonomía e coñecemento de estratexias para a toma de decisións en situacións de resolución de problemas: ofrecendo alternativas, resolvendo retos, estimulando o razoamento e reforzando os logros. – Realización de investigacións matemáticas individuais e en equipo como estratexia para fomentar a curiosidade, o interese e a iniciativa na súa aprendizaxe. – 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, procuras de pistas, xeroglíficos, codificación, pasatempos e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas. – Presentación limpa, clara e ordenada do traballo matemático que permita revisar e compartir o realizado. ▪ Traballo en equipos: inclusión, respecto e diversidade 	



- Identificación de actitudes non inclusivas e discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas en equipo, cunha actitude crítica cara a estas, ademais de sensibilidade e respecto polas diferenzas.
- Os equipos colaborativos e cooperativos para clarificar tarefas, debater propostas, chegar a acordos, contrastar opcións, revisar e analizar producións: escoita e participación activa, responsabilidade individual, interdependencia positiva, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
- Estratexias guiadas de planificación, control e organización do traballo en equipos para xestionar o tempo, a realización das tarefas, a repartición equitativa e rotatorio de roles en interacción simultánea.
- Recoñecemento e comprensión das emocións e experiencias das e dos demais ante as matemáticas.
- Recoñecemento das contribucións de mulleres e homes en matemáticas e a súa achega a diversos ámbitos do saber como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

Cuarto curso

Área de matemáticas Segundo ciclo 4º curso	
Bloque 1. Sentido numérico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA1.1. Mostrar actitudes positivas ante retos matemáticos tales como o esforzo e a flexibilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	OBX7
▪ CA1.2. Interpretar, de forma verbal ou gráfica, problemas da vida cotiá, comprendendo as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, incluídas as tecnolóxicas.	OBX1
▪ CA1.3. Producir representacións matemáticas, a través de esquemas ou diagramas, que axuden na resolución dunha situación problematizada.	OBX1
▪ CA1.4. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada.	OBX2
▪ CA1.5. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida.	OBX2
▪ CA1.6. Analizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma pautada.	OBX3
▪ CA1.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas no proceso de resolución de problemas.	OBX4
▪ CA1.8. Interpretar situacións en contextos diversos, recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá.	OBX5
▪ CA1.9. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos.	OBX6
Contidos	



- Contaxe
 - Estratexias para contar e recontar sistematicamente e a súa adaptación do cálculo ao tamaño dos números, representación en situacións variadas e cotiás con cantidades ata o 99.999 con explicación, comparación e reflexión sobre as estratexias e os procesos seguidos.
 - Realización de series ascendentes e descendentes de números de forma manipulativa, simbólica e tecnolóxica (calculadora) como elemento facilitador do cálculo mental, interpretación da relación existente entre os diversos números e valoración do erro como unha oportunidade de aprendizaxe.
- Cantidade
 - Identificación, lectura e escritura de números naturais ata o 99.999 en textos e contextos familiares e habituais.
 - Composición, descomposición e recomposición manipulativa, gráfica e simbólica de números naturais ata o 99 999 investigando propiedades e relacións, explicación do proceso e interpretación do valor posicional das cifras (unidades, decenas, centenas e milleiros).
 - Estimación razoada de cantidades ata o 99.999 e redondeo en problemas cotiás con estratexias diversificadas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora.
 - Expresión de particións, reparticións e relacións coa utilización de fraccións propias con denominador ata 12 en contextos da vida cotiá.
 - Identificación, lectura, escritura e representación de fraccións propias con denominador ata 12 en textos e contextos familiares e habituais.
- Sentido das operacións
 - Estratexias de cálculo mental para resolver operacións de suma, resta, multiplicación e división en situacións habituais e significativas, explicación das estratexias e dos procesos seguidos, aceptación dos erros como unha oportunidade de aprendizaxe e como recurso para evitar a frustración.
 - Estratexias de cálculo mental con fraccións, con denominador ata 12, en contextos cotiás con explicación do proceso seguido e as estratexias usadas.
 - Resolución de problemas da vida cotiá que impliquen a comprensión da utilidade das sumas, restas, multiplicacións e divisións e o seu uso con flexibilidade e sentido, seguindo os procesos adecuados.
 - Procesos na resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, formulación de hipótese de resolución e proposta de plan, contraste de puntos de vista, simbolización, elaboración e expresión da solución, verificación e interpretación en contexto dos resultados obtidos, expresión de forma ordenada e nas unidades correctas con explicitación do proceso seguido.
 - Resolución de operacións combinadas en problemas contextualizados con atención á súa xerarquía, aplicación das súas propiedades, as estratexias persoais e os procedementos máis adecuados segundo a natureza do cálculo: mental, estimacións, algoritmos ou calculadora.
 - Estratexias e ferramentas de resolución de sumas, restas, multiplicacións e divisións de números naturais con flexibilidade e sentido en situacións contextualizadas: propiedades das operacións.
 - Formulación de problemas que se resolvan con sumas (como incremento), restas (como diminución, comparación e complemento), multiplicacións (como suma abreviada, repetición e operador multiplicativo) ou divisións (como repartición ou agrupación) baseados en situacións familiares e cotiás que permitan establecer conexións con experiencias propias.
 - Uso de calculadora como recurso para verificar os resultados de operacións realizadas en problemas, unha vez



establecida a idoneidade do proceso.

- Relacións
 - Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números ata o 99.999 e as súas equivalencias, aplicación nas relacións que xera nas operacións.
 - Resolución de problemas cotiáns que impliquen a comparación e ordenación de números cardinais ata o 99.999 e ordinais cun uso adecuado da simboloxía das relacións, interpretación e expresión do resultado, exacto ou estimado, segundo a situación.
 - Estratexias manipulativas e gráficas para establecer relacións entre a suma e a resta, a suma e a multiplicación, a división e a resta, a multiplicación e a división: aplicación en contextos cotiáns.
 - Identificación da relación entre a multiplicación e a superficie dos rectángulos.
- Educación financeira
 - Identificación do valor e das equivalencias entre as diferentes moedas e billetes do sistema monetario da Unión Europea, con emprego desas equivalencias para resolver problemas de compra-venda en situacións reais e simuladas.
 - Identificación e experimentación na vida cotiá de situacións que requiran administración do diñeiro (ingresos e gastos), fomento do aforro e do consumo responsable en contextos de xogo.
 - Estimación e cálculo do gasto para realizar e das moedas e billetes necesarios para pagar, así como do cambio, en problemas da vida cotiá, contraste das estimacións e rectificación en función deses contrastes.
 - Formulación e resolución de problemas, de maneira individual e en equipo, nos que sexa necesario o uso de moedas e billetes relacionados co sistema monetario europeo: orzamentos sinxelos, situacións de compra e venda, planificación de aforro necesario... con verificación do resultado e da necesidade de rectificar en función do erro.

Bloque 2. Sentido da medida

Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.1. Participar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas de traballo en equipo dirixidas á consecución de obxectivos compartidos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.2. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.3. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.4. Demostrar a corrección matemática das solucións dun problema e a súa coherencia no contexto exposto. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.5. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.6. Interpretar situacións en contextos diversos recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.7. Recoñecer a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, 	OBX6



adquirindo vocabulario específico básico e mostrando a comprensión da mensaxe.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Magnitude <ul style="list-style-type: none"> – Recoñecemento e explicación de características mensurables dos elementos do medio (lonxitude, superficie, masa, capacidade, temperatura, tempo e amplitude de ángulos) mediante a observación da realidade próxima. – Recoñecemento de unidades non convencionais e convencionais (km, m, cm, mm; kg, g; l, cl, ml e graos centígrados) para a realización de medicións adecuadas en situacións cotiás que permitan calcular itinerarios, construír figuras planas, confrontar capacidades e calcular intervalos de temperatura. – Recoñecemento, ordenación, clasificación e uso das unidades de medida do tempo (ano, estación, mes, semana, día, hora e minuto) en situacións habituais e da contorna, determinación da duración dos períodos de tempo e a medida máis adecuada en cada situación. – Lectura e escritura da hora en reloxos analóxicos e dixitais de forma contextualizada para planificar, regular, coñecer a duración, inicio ou finalización dun suceso, calcular intervalos, facer horarios... ▪ Medición. <ul style="list-style-type: none"> – Resolución de problemas, de forma individual e en equipo, que impliquen a realización de medicións convencionais e non convencionais no contexto escolar: selección do instrumento adecuado, elección das unidades máis apropiadas ao contexto e tamaño, demostrando coñecemento das equivalencias entre medidas, medición con precisión, contraste dos resultados, expresión correcta das unidades, con control e expresión verbal e gráfica do proceso seguido. ▪ Estimación e relacións <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias de comparación e ordenación de medidas da mesma magnitude (km, m, cm, mm; kg, g; l e ml, mes, semana, día, hora, minuto e segundo): aplicación de equivalencias entre unidades na resolución de problemas da vida cotiá que impliquen a conversión en unidades máis pequenas. – Estratexias de estimación de medidas (de lonxitude, masa, capacidade, tempo e temperatura) por comparación con unidades de medida coñecidas convencionais e non convencionais en contextos habituais, con contraste dos resultados e análises da desviación como parte do proceso de aprendizaxe. – Relación entre as medidas de tempo en reloxos analóxicos e dixitais. – Utilización das medidas de tempo (minutos e segundos) na planificación do traballo, no relato de experiencias persoais e na xestión de emocións: tempo de espera, tempo de calma, quendas de intervención. 	
Bloque 3. Sentido espacial	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.1. Traballar en equipo activa e respectuosamente comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.2. Producir representacións matemáticas, a través de esquemas ou diagramas, que axuden na 	OBX1



resolución dunha situación problematizada.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.3. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.4. Automatizar situacións sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso ou sigan unha rutina utilizando de forma pautada principios básicos do pensamento computacional. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.5. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.6. Interpretar situacións en contextos diversos, recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.7. Recoñecer a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo un vocabulario específico básico e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6

Contidos

- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
 - Interpretación e elaboración de mensaxes e descrições que supoñan a identificación e clasificación de figuras xeométricas e dos seus elementos (ladros, vértices, ángulos), as relacións entre eles, propiedades e tipoloxía en obxectos e imaxes da súa contorna.
 - Resolución de problemas que impliquen o recoñecemento, clasificación e descrição de corpos xeométricos (cubo, prismas, pirámides, cilindros, conos e esferas) en obxectos e imaxes da súa contorna con explicación do proceso seguido, demostrando curiosidade por descubrir relacións.
 - Exploración individual e en equipo de propiedades de figuras xeométricas de dúas e tres dimensións mediante materiais manipulables (cuadrículas, xeoplanos, policubos, bloques xeométricos, organocubos, katamino, crebacabezas xeométricos, tangram...) e o manexo de ferramentas dixitais (realidade aumentada, robótica educativa, xeometría dinámica) para buscar regularidades, comparalas e clasificalas con criterios sinxelos con explicación do proceso.
 - Estratexias e técnicas de construción de figuras xeométricas de dúas dimensións por composición e descomposición, mediante materiais manipulables e instrumentos de debuxo (regra e escuadra) con explicación do proceso.
- Localización e sistemas de representación
 - Interpretación e descrição da posición relativa de obxectos do espazo real, mapas, planos e textos co vocabulario xeométrico adecuado (perpendicularidade, aliñamento, paralelismo, angularidade) e a súa representación.
 - Interpretación, descrição, elaboración e representación, con estratexias persoais e contrastadas en equipo, de itinerarios en planos, bosquexos, mapas e maquetas sinxelas con uso de soportes físicos e virtuais partindo do espazo vivenciado.
- Movementos e transformacións
 - Descrição verbal e interpretación de información sobre movementos, translacións e simetrías de obxectos e



outros elementos do contexto con vocabulario xeométrico adecuado.

- Xeración de figuras a partir de simetrías e translacións dun patrón inicial e predición do resultado: aplicación á creación artística.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
 - Resolución e formulación de problemas da vida cotiá que impliquen o uso de estratexias variadas para o cálculo de perímetros de figuras planas, contraste de estratexias e resultados.
 - Resolución individual e en equipo de problemas xeométricos que impliquen o coñecemento de figuras, as súas relacións e propiedades, utilizando estratexias de clasificación, uso de exemplos contrarios, creación de hipóteses e construción, argumentación e toma de decisións.
 - Resolución de problemas da vida cotiá empregando o modelo xeométrico e a representación matemática da situación para resolver.
 - Recoñecemento de relacións xeométricas, posicións, movementos, simetrías e translacións en contextos lúdicos, artísticos, científicos, técnicos e en calquera outro ámbito da vida cotiá.

Bloque 4. Sentido alxébrico e pensamento computacional

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA4.1. Identificar as emocións propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario e desenvolvendo así a autoconfianza.	OBX7
▪ CA4.2. Producir representacións matemáticas, a través de esquemas ou diagramas, que axuden na resolución dunha situación problematizada.	OBX1
▪ CA4.3. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada.	OBX2
▪ CA4.4. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida.	OBX2
▪ CA4.5. Analizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma pautada.	OBX3
▪ CA4.6. Automatizar situacións sinxelas da vida cotiá que se realicen paso a paso ou sigan unha rutina utilizando de forma pautada principios básicos do pensamento computacional.	OBX4
▪ CA4.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas no proceso de resolución de problemas.	OBX4
▪ CA4.8. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos, aplicando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA4.9. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos.	OBX6

Contidos

- Patróns
 - Estratexias para a identificación, descrición verbal, representación, predición razoada e creación de termos a



partir das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes con anticipación ou extensión da secuencia.

- Modelo matemático
 - Resolución de problemas da vida cotiá seguindo un proceso pautado de modelización con debuxos, esquemas, diagramas, manipulables, dramatizacións, guión de preguntas para a interpretación do enunciado, recoñecemento de datos útiles, elaboración e contraste de hipótese, procura do plan de acción, perseveranza na solución, simbolización e realización dos cálculos, comprobación de solucións, expresión clara e correcta do resultado, revisión da súa idoneidade, rectificación se é necesaria e explicación do realizado.
- Relacións e funcións
 - Comparación entre expresións que inclúan obxectos, números, operacións e as súas propiedades con explicación **das relacións de igualdade e desigualdade no contexto cotián e uso adecuado da simboloxía ($=, \neq, >, <, \geq, \leq$).**
 - Obtención de datos sinxelos descoñecidos (representados por medio dun símbolo) ou completión de datos en relacións de igualdade en xogos e retos matemáticos, con persistencia na obtención, contraste e comprobación de que o dato obtido é correcto.
- Pensamento computacional
 - Estratexias para a interpretación, modificación e representación de algoritmos sinxelos relacionados co contexto cotián e o xogo en regras de xogos, instrucións secuenciais, bucles, patróns repetitivos, programación por **bloques, robótica educativa...**

Bloque 5. Sentido estocástico

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA5.1. Traballar en equipo activa e respectuosamente comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	OBX8
▪ CA5.2. Interpretar, de forma verbal ou gráfica, problemas da vida cotiá, comprendendo as preguntas formuladas a través de diferentes estratexias ou ferramentas, incluídas as tecnolóxicas.	OBX1
▪ CA5.3. Comparar entre diferentes estratexias para resolver un problema de forma pautada.	OBX2
▪ CA5.4. Obter posibles solucións dun problema seguindo algunha estratexia coñecida.	OBX2
▪ CA5.5. Dar exemplos de problemas sobre situacións cotiás que se resolven matematicamente.	OBX3
▪ CA5.6. Interpretar situacións en contextos diversos recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá.	OBX5
▪ CA5.7. Recoñecer a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario específico básico e mostrando a comprensión da mensaxe.	OBX6
▪ CA5.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos.	OBX6



Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización e análise de datos <ul style="list-style-type: none"> – Resolución de problemas contextualizados que impliquen o uso de estratexias guiadas para a recollida, clasificación, ordenación, reconto, rexistro (táboas de dobre entrada, gráficas, rexistro simbólico) e comunicación de datos cualitativos cuantificables ou cuantitativos discretos de mostras pequenas e representación en gráficas destes mediante recursos tradicionais e aplicacións informáticas sinxelas. – Extracción, interpretación e explicación de información relacionada co contexto familiar e próximo a través da lectura individual e en equipos de gráficos estatísticos (pictogramas, diagramas de barras, histogramas); uso desa información na resolución de problemas. – Identificación da moda como o dato máis frecuente en conxuntos de datos. – Comparación gráfica de dous conxuntos de datos para establecer relacións e extraer conclusións. ▪ Incerteza <ul style="list-style-type: none"> – Identificación e recoñecemento da incerteza en situacións da vida cotiá a través de experimentos baseados en xogos como cartas, dados, moedas... – Utilización de expresións como seguro, posible e imposible na valoración de resultados de experiencias lúdicas ou cotiás sinxelas nas que intervén o azar e identificación de sucesos aleatorios no seu contorno próximo. – Comparación da probabilidade de dous sucesos de forma intuitiva. ▪ Inferencia <ul style="list-style-type: none"> – Formulación de conxecturas a partir dos datos recolleitos e analizados, dándolles sentido no contexto de estudo. 	
Bloque 6. Sentido socioemocional	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.1. Identificar as emocións propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario e desenvolvendo así a autoconfianza. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.2. Mostrar actitudes positivas ante novos retos matemáticos, tales como o esforzo e a flexibilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.3. Traballar en equipo activa e respectuosamente, comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.4. Participar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas de traballo en equipo dirixidas á consecución de obxectivos compartidos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.5. Analizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma pautada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.6. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos, aplicando coñecementos e 	OBX5



experiencias propios.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.7. Interpretar situacións en contextos diversos, recoñecendo as conexións entre as matemáticas e a vida cotiá. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.8. Explicar os procesos e ideas matemáticas, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados obtidos utilizando unha linguaxe matemática sinxela en diferentes formatos. 	OBX6

Contidos

- Crenzas, actitudes e emocións
 - Recoñecemento das emocións que poidan facilitar ou prexudicar a aprendizaxe das matemáticas e regulación destas segundo conveña.
 - Recursos e estratexias para regular ou tolerar a frustración ante tarefas matemáticas: recoñecemento das emocións implicadas e a súa expresión, relaxación para rebaixar a intensidade desas emocións, fixación de metas e obxectivos realistas e conseguibles, autocontrol e adestramento positivo.
 - Desenvolvemento da autonomía e aplicación de estratexias para a toma de decisións en situacións de resolución de problemas: ofrecendo alternativas, resolvendo retos, estimulando o razoamento e reforzando os logros.
 - Realización de investigacións matemáticas individuais e en equipo como estratexia para fomentar a curiosidade, o interese e a iniciativa na súa aprendizaxe.
 - 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, procura de pistas, xeroglíficos, codificación, pasatempos e retos matemáticos para incrementar a creatividade, curiosidade e gusto polas matemáticas.
 - Presentación limpa, clara e ordenada do traballo matemático que permita revisar, rectificar o proceso ou algunha das súas fases e compartir o realizado.
- Traballo en equipos: inclusión, respecto e diversidade
 - Uso de actitudes inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas en equipo con comprensión das emocións e experiencias das demais persoas, sensibilidade e respecto polas diferenzas.
 - Os equipos colaborativos e cooperativos para clarificar tarefas, debater propostas, chegar a acordos, contrastar opcións, revisar e analizar producións: escoita e participación activa, responsabilidade e esixibilidade individual, interdependencia positiva, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo.
 - Estratexias guiadas de planificación, control e organización do traballo en equipos para xestionar o tempo, a realización das tarefas, o establecemento de obxectivos de equipo, a repartición equitativa e rotatorio de roles en interacción simultánea e a avaliación do funcionamento do equipo.
 - Valoración da contribución das matemáticas aos distintos ámbitos do coñecemento humano desde unha perspectiva de xénero.
 - Recoñecemento das contribucións de matemáticas e matemáticos a diversos ámbitos do saber como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.



Terceiro ciclo

Quinto curso

Área de matemáticas Terceiro ciclo 5º curso	
Bloque 1. Sentido numérico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.1. Elixir actitudes positivas ante novos retos matemáticos, tales como a perseveranza e a responsabilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.2. Comprender problemas da vida cotiá a través da reformulación da pregunta, de forma verbal e gráfica. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.3. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.4. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.6. Formular novos problemas sobre situacións cotiás que se resolvan matematicamente. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas na investigación e resolución de problemas. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.8. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.9. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contaxe <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias para contar e recontar sistematicamente e a súa adaptación do cálculo ao tamaño dos números, representación en situacións variadas e cotiás con cantidades ata o 999.999 con explicación, comparación e reflexión sobre as estratexias e os procesos seguidos. – Realización de series ascendentes e descendentes como elemento facilitador do cálculo mental e aceptación do erro como unha oportunidade de aprendizaxe. ▪ Cantidade <ul style="list-style-type: none"> – Lectura, escritura, ordenación e representación con materiais manipulativos e a recta numérica de números naturais ata o 999.999 e decimais ata as centésimas. 	



- Identificación, lectura, escritura, ordenación e representación de fraccións en textos e contextos familiares e habituais.
- Identificación, lectura, escritura, ordenación e representación de números enteiros en textos e contextos familiares e habituais.
- Composición, descomposición e recomposición (manipulativa, gráfica e simbólica) de números naturais ata o 999.999 e decimais ata as centésimas investigando propiedades e relacións, con explicación do proceso e interpretación do valor posicional das cifras.
- Estimacións, aproximacións razoadas e redondeo de cantidades con números ata o 999.999 e decimais (ata as centésimas) en problemas cotiáns resoltos con estratexias diversas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora.
- Expresión de fraccións e decimais en contextos da vida cotiá: selección da expresión máis adecuada para cada situación previa manipulación, exploración de regularidades e procura de equivalencias.
- Sentido das operacións
 - Estratexias de cálculo mental para resolver operacións con números naturais, fraccións e decimais en situacións habituais e significativas, explicación das estratexias e os procesos seguidos, aceptación dos erros como unha oportunidade para a aprendizaxe e como recurso para evitar a frustración.
 - Resolución de problemas contextualizados que impliquen a comprensión da utilidade das operacións aritméticas con números naturais, decimais e fraccións e o seu uso con flexibilidade e sentido, seguindo os procesos adecuados.
 - Procesos na resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, formulación de hipótese de resolución e proposta de plan, contraste de puntos de vista, simbolización, elaboración, expresión da solución de forma clara, ordenada e coas unidades correctas, verificación e interpretación en contexto dos resultados obtidos con explicitación do proceso seguido.
 - Resolución de problemas contextualizados con operacións aritméticas combinadas (con números naturais, decimais e fraccións) con atención á súa xerarquía, aplicando as súas propiedades, as estratexias con flexibilidade e sentido e os procedementos de cálculo mental, estimacións, algoritmos ou calculadora que se precisen segundo a natureza do cálculo e a súa complexidade.
 - Creación e formulación de problemas que se resolvan mediante operacións aritméticas (con números naturais, fraccións e decimais) baseados en situacións familiares e cotiás que permitan establecer conexións con experiencias propias.
 - Uso de calculadora como recurso para a autocorrección de resultados de operacións realizadas en problemas, unha vez establecida a idoneidade do proceso, para a investigación de patróns e propiedades numéricas e como procedemento útil en cálculos complexos.
 - Construción manipulativa e gráfica de cadrados como produto de factores iguais, investigando patróns e propiedades, como introdución ás potencias e medidas de superficie.
- Relacións
 - Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números (naturais ata o 999.999 e decimais ata a centésima) e as súas equivalencias; aplicación nas relacións que xera nas operacións.
 - Comparación e ordenación de números naturais, decimais e fraccións con igual denominador como solución de problemas de situacións cotiás, con interpretación e expresión do resultado exacto ou estimado da comparación



e uso adecuado da simboloxía das relacións numéricas.

- Estratexias manipulativas e gráficas para establecer relacións entre as operacións aritméticas de suma e multiplicación, suma e resta, resta e división, multiplicación e división, fracción e división; aplicación en contextos cotiáns.
- **Construción manipulativa e gráfica con pezas de construción, regras, cuadrículas, tramas de puntos...** de múltiplos e divisores para investigar a relación de divisibilidade. Utilización da táboa de multiplicar para identificar múltiplos e divisores e a relación entre eles.
- Investigación e comprobación da relación entre fraccións sinxelas (metade, cuarto, décimo), decimais (0,5, 0,25, 0,10) e porcentaxes (50 %, 25 % e 10 %) en situacións cotiás.
- Razoamento proporcional
 - Resolución de problemas da vida cotiá seguindo os procesos e as estratexias adecuadas, que impliquen o uso de porcentaxes: rebaixas, contidos nos **alimentos envasados, análise deportiva, votacións...**
- Educación financeira
 - Identificación de situacións da vida cotiá que requiran dun manexo responsable do diñeiro: a cesta da compra, o aforro, os gastos domésticos, os salarios, as necesidades básicas, as marcas, a calidade e o prezo.
 - Resolución individual ou en equipo de problemas en situacións cotiás que requiran unha correcta administración do diñeiro e consumo responsable, con análise crítica das relacións valor/prezo, calidade/prezo, mellor prezo, con emprego de propostas sobre ofertas e rebaixas, para comparar e elixir a mellor opción nunha compra simulada.
 - Formulación e resolución de problemas de índole financeiro que impliquen a elección dun produto, a análise das relacións valor/prezo e calidade/prezo, e a xustificación da decisión tomada.

Bloque 2. Sentido da medida

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA2.1. Colaborar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas dirixidas á consecución de obxectivos compartidos.	OBX8
▪ CA2.2. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección.	OBX2
▪ CA2.3. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma.	OBX2
▪ CA2.4. Comprobar a corrección matemática das solucións dun problema e a súa coherencia no contexto exposto.	OBX2
▪ CA2.5. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA2.6. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos.	OBX5
▪ CA2.7. Interpretar a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos,	OBX6



adquirindo vocabulario apropiado e mostrando a comprensión da mensaxe.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.8. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Magnitude <ul style="list-style-type: none"> – Recoñecemento, ordenación, clasificación e uso das unidades de medida do sistema métrico decimal (lonxitude, masa, capacidade e superficie), do tempo, da temperatura e de ángulos (graos) en situacións habituais e da súa contorna; elección da medida máis adecuada en cada situación. ▪ Medición <ul style="list-style-type: none"> – Resolución de problemas, de forma individual e en equipo, que impliquen a realización de medicións (lonxitude, masa, capacidade, tempo e ángulos) no contexto escolar: selección e uso do instrumento adecuado (analóxicos ou dixitais), elección das unidades máis apropiadas ao contexto e tamaño, coñecemento das equivalencias entre medidas e medición precisa seguindo os procesos adecuados. ▪ Estimación e relacións <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias de comparación e ordenación de medidas da mesma magnitude e aplicación de equivalencias entre unidades para resolver problemas da vida cotiá que impliquen a conversión de unidades. – Resolución de retos e problemas que permitan observar e comprobar a relación existente entre o sistema métrico decimal e o sistema de numeración decimal. – Estratexias para a estimación de medidas do sistema métrico decimal, de ángulos, tempo e temperatura por comparación con unidades de medida coñecidas e a súa aplicación en contextos habituais, con verificación dos resultados, comprobación de se son posibles ou non e análises da desviación como parte do proceso de aprendizaxe. – Interiorización de medidas de tempo na xestión das emocións, vivencia do tempo de espera, o tempo de calma, as quendas de intervención, a percepción emocional do tempo... na planificación do traballo e nas secuencias temporais das súas producións orais e escritas. 	
Bloque 3. Sentido espacial	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.1. Traballar en equipo activa, respectuosa e responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando a diversidade, mostrando empatía e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.2. Elaborar representacións matemáticas que axuden na procura e elección de estratexias e ferramentas, incluídas as tecnolóxicas, para a resolución dunha situación problematizada. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.3. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.4. Formular conxecturas matemáticas sinxelas, investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.5. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.6. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.7. Interpretar a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario apropiado e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.8. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6

Contidos

- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións.
 - Interpretación e elaboración de mensaxes e descrições relativas ao seu contorno físico, aos obxectos e á arte con vocabulario adecuado relacionado con figuras e corpos xeométricos, relacións (paralelismo, perpendicularidade, simetría) e posicións ou elementos referenciais (coordenadas, puntos cardinais, distancias, ángulos e xiros).
 - Exploración individual e en equipo de propiedades de figuras xeométricas de dúas e tres dimensións mediante materiais manipulables como cuadrículas, xeoplanos, policubos, bloques xeométricos, organicubos, katamino, **crebacabezas xeométricos, tangram... e o manexo** de ferramentas dixitais de xeometría dinámica, realidade aumentada e robótica educativa para a procura de regularidades, comparación e clasificación con criterios sinxelos e explicación do proceso.
 - Resolución de problemas contextualizados que impliquen o recoñecemento, clasificación e descrición de corpos xeométricos en obxectos e imaxes, demostrando curiosidade por descubrir propiedades e relacións, con explicación do proceso.
 - Estratexias e técnicas de construción de figuras e corpos xeométricos por composición e descomposición, mediante materiais manipulables, instrumentos de debuxo (regra, escuadro, compás) e aplicacións informáticas, con explicación do proceso seguido.
- Localización e sistemas de representación
 - Interpretación e descrición co uso de vocabulario adecuado das direccións e da posición relativa en planos e mapas a partir de puntos de referencia (incluídos os puntos cardinais) e indicación relativa de distancias en soportes físicos e virtuais.
 - Descrición de posicións e movementos no primeiro cuadrante do sistema de coordenadas cartesiano a través **de xogos e retos (gráficos, robótica educativa...), identificando utilidades habituais.**
 - Elaboración de itinerarios sinxelos en planos, bosquexos, mapas e maquetas con representación de situacións da vida cotiá.
- Movementos e transformacións
 - Identificación de figuras transformadas en situacións da vida cotiá, observando translacións e simetrías.
 - Xeración de figuras transformadas a partir dun patrón, realización de predicións sobre o resultado e contraste das opinións en equipo.
 - Identificación de figuras semellantes (ampliacións, reducións) en situacións da vida cotiá.



- Xeración de figuras semellantes a partir de simetrías e translacións dun patrón inicial con predición do resultado.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica
 - Resolución e formulación de problemas da vida cotiá que impliquen o uso de estratexias variadas para o cálculo de perímetros e áreas de figuras planas (triángulos, cadrados e rectángulos), con contraste de estratexias e resultados.
 - Resolución de problemas xeométricos que impliquen o coñecemento de figuras, as súas relacións e propiedades, estratexias de clasificación, uso de exemplos contrarios, creación de hipótese e construción, argumentación e toma de decisións.
 - Resolución de problemas da vida cotiá empregando o modelo xeométrico e a representación matemática da situación que hai que resolver.
 - Utilización de instrumentos de debuxo (regra, escuadro, compás e transportador de ángulos) e programas de xeometría dinámica para a elaboración de conxecturas sobre propiedades xeométricas.
 - Recoñecemento de relacións xeométricas, posicións, movementos, simetrías e translacións en contextos lúdicos, artísticos, científicos, técnicos, e en calquera outro ámbito da vida cotiá.

Bloque 4. Sentido alxébrico e pensamento computacional

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA4.1. Autorregular as emocións propias e recoñecer algunhas fortalezas e debilidades, desenvolvendo así a autoconfianza ao abordar novos retos matemáticos.	OBX7
▪ CA4.2. Elaborar representacións matemáticas que axuden na procura e elección de estratexias e ferramentas, incluídas as tecnolóxicas, para a resolución dunha situación problematizada.	OBX1
▪ CA4.3. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección.	OBX2
▪ CA4.4. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma.	OBX2
▪ CA4.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	OBX3
▪ CA4.6. Modelizar situacións da vida cotiá utilizando, de forma pautada, principios básicos do pensamento computacional.	OBX4
▪ CA4.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas na investigación e resolución de problemas.	OBX4
▪ CA4.8. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA4.9. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada.	OBX6

Contidos



- Patróns
 - Estratexias para a identificación, descrición verbal, representación en táboas e gráficos, notacións inventadas, predición razoada e creación de termos a partir das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes, con anticipación ou extensión da secuencia.
 - Creación de patróns recorrentes a partir de regularidades ou doutros patróns con números, figuras ou imaxes.
- Modelo matemático
 - Resolución de problemas da vida cotiá seguindo un modelo matemático con representacións con debuxos, esquemas, diagramas, manipulables, dramatizacións, guión de preguntas para a interpretación do enunciado, recoñecemento de datos útiles, elaboración e contraste de hipóteses, procura do plan de acción, perseveranza na solución, simbolización e realización dos cálculos, comprobación de solucións, expresión clara e correcta do resultado, revisión da súa idoneidade, rectificación se é necesaria e explicación do realizado.
- Relacións e funcións
 - Comparación de números, operacións e as súas propiedades con explicación das relacións de igualdade e desigualdade no contexto cotián e uso adecuado da simboloxía ($=$, \neq , $>$, $<$, \geq , \leq).
 - Obtención de datos sinxelos descoñecidos representados por medio dun símbolo ou completado de datos en relacións de igualdade en xogos e retos matemáticos, con persistencia na obtención, contraste e comprobación de que o dato obtido é correcto.
- Pensamento computacional
 - Estratexias para a interpretación, modificación e creación de algoritmos sinxelos relacionados co contexto cotián e o xogo nas regras de xogos, instrucións secuenciais, bucles, patróns repetitivos, representacións computacionais...

Bloque 5. Sentido estocástico

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA5.1. Traballar en equipo activa, respectuosa e responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando a diversidade, mostrando empatía e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	OBX8
▪ CA5.2. Comprender problemas da vida cotiá a través da reformulación da pregunta, de forma verbal e gráfica.	OBX1
▪ CA5.3. Elaborar representacións matemáticas que axuden na procura e elección de estratexias e ferramentas, incluídas as tecnolóxicas, para a resolución dunha situación problematizada.	OBX1
▪ CA5.4. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma.	OBX2
▪ CA5.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	OBX3
▪ CA5.6. Formular novos problemas sobre situacións cotiás que se resolvan matematicamente.	OBX3
▪ CA5.7. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver	OBX5



problemas en contextos non matemáticos.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.8. Interpretar a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario apropiado e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización e análise de datos <ul style="list-style-type: none"> – Identificación de datos cuantitativos e cualitativos da contorna próxima que podemos rexistrar e cuantificar. – Extracción, interpretación e explicación de información a través da lectura, descrición e análise crítico de gráficos estadísticos con pictogramas, diagramas de barras ou histogramas e de táboas de frecuencias absolutas; uso desa información na resolución de problemas. – Formulación en equipo de problemas relacionados co contexto próximo en que interveña a lectura, interpretación ou representación de gráficas e táboas de datos. – Estratexias para a realización dun estudo estatístico sinxelo: formulación de preguntas, e recollida, rexistro e organización de datos cualitativos e cuantitativos procedentes de diferentes experimentos (enquisas, medicións, observacións...) de maneira individual ou en equipo para aplicar en situacións contextualizadas. – Representación de datos en gráficas sinxelas (diagrama de barras e histograma), con emprego de recursos tradicionais e tecnolóxicos e elección do máis adecuado á situación. – Interpretación, cálculo e aplicación da media e da moda en resolución de problemas en contextos cotiáns. – Organización de información estatística sinxela e elaboración de diferentes visualizacións dos datos con uso da calculadora e outros recursos dixitais, como a folla de cálculo. – Relación e comparación de dous conxuntos de datos a partir da súa representación gráfica: formulación de conxecturas, análises da dispersión, obtención de conclusións e exposición destas. ▪ Incerteza <ul style="list-style-type: none"> – Identificación da incerteza en situacións da vida cotiá a través da cuantificación e estimación subxectiva e mediante a comprobación da estabilización das frecuencias relativas en experimentos aleatorios repetitivos baseados en xogos de cartas, dados, moedas... – Investigación sobre a contribución de homes e mulleres ao desenvolvemento da probabilidade e da estatística e destas ao desenvolvemento humano. ▪ Inferencia <ul style="list-style-type: none"> – Coñecemento da necesidade de mostras cando a poboación é moi grande, procura de exemplos de estudos con mostras no contexto cotián. 	
Bloque 6. Sentido socioemocional	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.1. Autorregular as emocións propias e recoñecer algunhas fortalezas e debilidades, desenvolvendo así a autoconfianza ao abordar novos retos matemáticos. 	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.2. Elixir actitudes positivas ante novos retos matemáticos, tales como a perseveranza e a responsabilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. 	OBX7



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.3. Traballar en equipo activa, respectuosa e responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando a diversidade, mostrando empatía e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.4. Colaborar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas dirixidas á consecución de obxectivos compartidos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.6. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.7. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA6.8. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6

Contidos

- Crenzas, actitudes e emocións.
 - Autorregulación das emocións que poidan facilitar ou prexudicar a aprendizaxe das matemáticas.
 - Recursos e estratexias para autorregular as emocións implicadas na frustración ante tarefas matemáticas, valoración do erro como oportunidade de aprendizaxe, fixación de metas e obxectivos realistas e alcanzables, autocontrol e adestramento positivo.
 - O reforzo verbal, a participación, a gradación das dificultades e a identificación de fortalezas como recursos para desenvolver un autoconceito positivo ante as matemáticas desde unha perspectiva de xénero.
 - Estratexias para desenvolver a autoestima como medio para superar dificultades e afrontar os retos matemáticos con maior seguridade.
 - Realización de investigacións matemáticas individuais ou en equipo para fomentar a curiosidade, o interese, o pensamento autónomo e crítico e a iniciativa na súa aprendizaxe.
 - Os xogos matemáticos individuais en formato dixital e físico como adestramento da perseveranza, a confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.
 - Os enigmas, desafíos, procura de pistas, xeroglíficos, xogos de codificación e decodificación, pasatempos e retos matemáticos para incrementar a creatividade, o descubrimento, a curiosidade e o gusto polas matemáticas.
 - Estratexias persoais para a presentación limpa, clara e ordenada do traballo matemático que permita revisar, adaptar ou cambiar o sistema utilizado, rectificar o proceso ou algunha das súas fases e compartir comprensiblemente o realizado.
 - Fomento da autonomía e aplicación de estratexias para a toma de decisións en situacións de resolución de problemas: ofrecendo alternativas, desenvolvendo a capacidade de adaptarse ou cambiar de estratexias, estimulando o razoamento, con valoración do erro como oportunidade de aprendizaxe e reforzo dos logros.
- Traballo en equipo, inclusión, respecto e diversidade



- Expresión de actitudes empáticas inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas en equipo, mostrando actitudes de comprensión das emocións e experiencias das demais persoas e de sensibilidade e respecto pola diversidade presente na aula.
- Os equipos colaborativos e cooperativos heteroxéneos, mixtos e diversos para clarificar tarefas, debater propostas, chegar a acordos, contrastar opcións, revisar e analizar producións: escoita e participación activa e empática, responsabilidade e exhibibilidade individual, interdependencia positiva, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo: estratexias e dinámicas cooperativas.
- Estratexias de planificación, control e organización do traballo en equipo para xestionar o tempo, a realización de tarefas, o establecemento de obxectivos de equipo, a repartición equitativa e rotatoria de roles en interacción simultánea, a avaliación do funcionamento do equipo e a xestión de conflitos.
- Recoñecemento das contribucións de matemáticas e matemáticos a diversos ámbitos do saber como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

Sexto curso

Área de Matemáticas Terceiro ciclo 6º curso	
Bloque 1. Sentido numérico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA1.1. Elixir actitudes positivas ante novos retos matemáticos, tales como a perseveranza e a responsabilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	OBX7
▪ CA1.2. Comprender problemas da vida cotiá a través da reformulación da pregunta, de forma verbal e gráfica.	OBX1
▪ CA1.3. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección.	OBX2
▪ CA1.4. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma.	OBX2
▪ CA1.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas, investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	OBX3
▪ CA1.6. Formular novos problemas sobre situacións cotiás que se resolvan matematicamente.	OBX3
▪ CA1.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas na investigación e resolución de problemas.	OBX4
▪ CA1.8. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos.	OBX5
▪ CA1.9. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada.	OBX6



Contidos

- Contaxe
 - Estratexias para contar e recontar sistematicamente e a súa adaptación do cálculo ao tamaño dos números, representación en situacións variadas e cotiás con explicación, comparación e reflexión sobre as estratexias e os procesos seguidos.
 - Realización de series ascendentes e descendentes como elemento facilitador do cálculo mental, con aceptación do erro como unha oportunidade de aprendizaxe.
- Cantidade
 - Lectura, escritura, ordenación e representación de números naturais e decimais ata as milésimas en textos e contextos habituais.
 - Identificación, lectura, escritura, ordenación e representación de fraccións en textos e contextos familiares e habituais.
 - Identificación, lectura, escritura, ordenación e representación de números enteiros en textos e contextos familiares e habituais.
 - Composición, descomposición e recomposición de forma manipulativa, gráfica e simbólica de números naturais e decimais ata as milésimas, con investigación de propiedades e relacións, explicación do proceso e interpretación do valor posicional das cifras.
 - Estimacións, aproximacións razoadas e redondeo de cantidades con números naturais e decimais ata as milésimas en problemas cotiáns resolto con estratexias diversas, descrición da idoneidade das solucións e aceptación do erro como parte do proceso de mellora.
 - Expresión de fraccións e decimais en problemas sobre a vida cotiá; selección da expresión máis adecuada para cada situación.
- Sentido das operacións
 - Estratexias de cálculo mental para resolver operacións con números naturais, fraccións e decimais en situacións habituais e significativas, con explicación das estratexias e os procesos seguidos, aceptación do erro como unha oportunidade para a aprendizaxe e como recurso para evitar a frustración.
 - Resolución de problemas contextualizados que impliquen a comprensión da utilidade das operacións aritméticas con números naturais, decimais e fraccións e o seu uso con flexibilidade e sentido, seguindo os procesos adecuados.
 - Procesos na resolución de problemas: interpretación e representación da situación, determinación de datos útiles, formulación de hipótese de resolución e proposta de plan, contraste e argumentación de puntos de vista, simbolización, elaboración, revisión do proceso, expresión da solución de forma clara, ordenada e coas unidades correctas, verificación e interpretación en contexto dos resultados obtidos con explicitación do proceso seguido.
 - Resolución de problemas contextualizados con operacións combinadas con atención á súa xerarquía, aplicando as súas propiedades, as estratexias persoais e os procedementos de cálculo mental, estimacións, algoritmos ou calculadora que se precisen segundo a natureza do cálculo.
 - Creación e formulación de problemas que se resolvan mediante operacións aritméticas (con números naturais, fraccións, decimais e porcentaxes) baseados en situacións familiares e cotiás que permitan establecer conexións con experiencias propias.



- Uso de calculadora como recurso para a autocorrección de resultados de operacións realizadas en problemas unha vez establecida a idoneidade do proceso, para a investigación de patróns e propiedades numéricas e como procedemento útil en cálculos complexos.
- Construción e representación de cadrados, cubos e potencias de base 10 como produto de factores iguais, investigación de patróns e propiedades, como introdución ás potencias, medidas de superficie e volume.
- **Relacións**
 - Sistema de numeración de base dez para a súa aplicación na comprensión do valor posicional das cifras dos números naturais e decimais (ata as milésimas) e as súas equivalencias; aplicación nas relacións que xera nas operacións.
 - Comparación e ordenación de números naturais, decimais ata as milésimas e fraccións como solución de problemas de situacións cotiás, con interpretación e expresión do resultado exacto ou estimado da comparación e uso adecuado da simboloxía das relacións numéricas.
 - Resolución de problemas que impliquen o uso de fraccións con comparación entre elas, procura de equivalencias **por ampliación ou redución, sumando, restando... seguindo as estratexias adecuadas, con explicación do proceso seguido na resolución.**
 - Estratexias manipulativas e gráficas para establecer relacións entre as operacións aritméticas de suma e multiplicación, suma e resta, resta e división, multiplicación e división, multiplicación e potencia, fracción e división; aplicación en contextos cotiás.
 - **Construción manipulativa e gráfica con pezas de construción, regras, cuadrículas, tramas de puntos... de múltiplos e divisores para investigar a relación de divisibilidade. Utilización da táboa de multiplicar para identificar múltiplos e divisores e a relación entre eles.**
 - Exploración de relacións de divisibilidade entre dous números con estratexias diversas, comprobación do resultado e aceptación do erro como parte do proceso.
 - Investigación e comprobación de relación entre fraccións sinxelas, decimais e porcentaxes en situacións cotiás.
- **Razoamento proporcional**
 - Identificación de situacións proporcionais e non proporcionais como comparación multiplicativa entre magnitudes en problemas da vida cotiá.
 - Formulación e resolución de problemas, individualmente e en equipo, que impliquen o uso de proporcionalidade, porcentaxes e escalas na vida cotiá, mediante a igualdade entre razóns, a redución á unidade e o uso de coeficientes de proporcionalidade, seguindo a estratexia adecuada, con explicación do proceso seguido na resolución.
- **Educación financeira**
 - Resolución de problemas en situacións cotiás que requiran unha correcta administración do diñeiro e consumo responsable (valor/prezo, calidade/prezo, mellor prezo), con análise crítica de aspectos relacionados co diñeiro, usando textos cotiás físicos (folletos, carteis, informes) ou dixitais para comparar e elixir a mellor opción nunha compra simulada.
 - Formulación e resolución de problemas que impliquen a elección dun produto para partir da análise das relacións valor/prezo e calidade/prezo entre as diferentes opcións buscadas, xustificación da decisión tomada e proposta de alternativas.



Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.1. Colaborar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas dirixidas á consecución de obxectivos compartidos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.2. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.3. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.4. Comprobar a corrección matemática das solucións dun problema e a súa coherencia no contexto exposto. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.5. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.6. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.7. Interpretar a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario apropiado e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.8. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Magnitude <ul style="list-style-type: none"> – Recoñecemento, ordenación, clasificación e uso das unidades de medida do sistema métrico decimal (lonxitude, masa, capacidade, volume e superficie), do tempo, da temperatura e de ángulos (graos) en situacións habituais e da súa contorna, determinación da medida máis adecuada en cada situación. ▪ Medición <ul style="list-style-type: none"> – Resolución de problemas, de forma individual e en equipo, que impliquen a realización de medicións no contexto escolar: selección e uso do instrumento adecuado (analóxico ou dixital), elección das unidades máis apropiadas ao contexto e tamaño, demostrando coñecemento das equivalencias entre medidas, medición precisa, valoración e contraste dos resultados, expresión correcta de forma simple e complexa das unidades, control do proceso seguido e explicación verbal deste. ▪ Estimación e relacións <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias de comparación, ordenación, composición e descomposición de medidas da mesma magnitude e aplicación de equivalencias entre unidades para resolver problemas da vida cotiá que impliquen a conversión de unidades. – Resolución de retos e problemas que permitan observar e comprobar a relación existente entre o sistema métrico decimal e o sistema de numeración decimal. – Estratexias para a estimación de medidas do sistema métrico decimal, de ángulos, tempo e temperatura por 	



comparación con unidades de medida coñecidas e a súa aplicación en contextos habituais, con verificación dos resultados, comprobación de se son posibles ou non e análises da desviación como parte do proceso de aprendizaxe.

- Interiorización de medidas de tempo na xestión das emocións, vivencia do tempo de espera, o tempo de calma, **as quendas de intervención, a percepción emocional do tempo... na planificación do traballo e nas secuencias temporais das súas producións orais e escritas.**

Bloque 3. Sentido espacial

Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.1. Traballar en equipo activa, respectuosa e responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando a diversidade, mostrando empatía e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.2. Elaborar representacións matemáticas que axuden na procura e elección de estratexias e ferramentas, incluídas as tecnolóxicas, para a resolución dunha situación problematizada. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.3. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.4. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.5. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.6. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.7. Interpretar a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario apropiado e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA3.8. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6

Contidos

- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións
 - Interpretación e elaboración de mensaxes e descricións relativas ao seu contorno físico, aos obxectos e á arte con vocabulario adecuado relacionado con figuras e corpos xeométricos, relacións (paralelismo, perpendicularidade, simetría) e posicións ou elementos referenciais (coordenadas, puntos cardinais, distancias, ángulos e xiros).
 - Exploración individual e en equipo de propiedades de figuras xeométricas de dúas e tres dimensións mediante materiais manipulables como cuadrículas, xeoplanos, políedros, bloques xeométricos, orgánicos, katamino, **crebacabezas xeométricos, tangram... e o manexo de ferramentas dixitais** de xeometría dinámica, realidade aumentada e robótica educativa para a procura de regularidades, comparación e clasificación con criterios



sinxelos e explicación do proceso.

- Resolución de problemas contextualizados que impliquen o recoñecemento, clasificación e descrición de corpos xeométricos en obxectos e imaxes, demostrando curiosidade por descubrir propiedades e relacións, con explicación do proceso seguido.
- Estratexias e técnicas de construción de figuras e corpos xeométricos por composición e descomposición, mediante materiais manipulables, instrumentos de debuxo (regra, escuadra, compás) e aplicacións informáticas, con explicación do proceso.
- Localización e sistemas de representación
 - Interpretación e descrición co uso de vocabulario adecuado das direccións e da posición relativa en planos e mapas a partir de puntos de referencia (incluídos os puntos cardinais), cálculo de distancias e escalas en soportes físicos e virtuais.
 - Descrición de posicións e movementos no primeiro cuadrante do sistema de coordenadas cartesiano a través de xogos e retos (gráficos, robótica educativa), identificando utilidades habituais.
 - Elaboración e descrición de itinerarios, desprazamentos e movementos en planos, bosquejos, mapas e maquetas con representación de situacións da vida cotiá.
- Movementos e transformacións
 - Identificación de figuras transformadas, observando translacións, xiros e simetrías.
 - Xeración de figuras transformadas a partir dun patrón, con predicións sobre o resultado e contraste das opinións en equipo.
 - Identificación de figuras semellantes en situacións da vida cotiá.
 - Xeración de figuras semellantes a partir de simetrías e translacións dun patrón inicial con predición do resultado.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica.
 - Resolución e formulación de problemas da vida cotiá que impliquen o uso de estratexias variadas para o cálculo de perímetros e áreas de figuras planas, con contraste de estratexias e resultados.
 - Resolución de problemas xeométricos que impliquen o coñecemento de figuras e corpos, as súas relacións e propiedades, utilizando un modelo (estratexias de clasificación, exemplos contrarios, formulación de hipótese, construción, argumentación e toma de decisións).
 - Resolución de problemas da vida cotiá con emprego do modelo xeométrico e a representación matemática da situación para resolver.
 - Utilización de instrumentos de debuxo (regra, escuadra, compás e transportador de ángulos) e programas de xeometría dinámica para a elaboración de conxecturas sobre propiedades xeométricas.
 - Recoñecemento de relacións xeométricas, posicións, movementos, simetrías e translacións en contextos lúdicos, artísticos, científicos, técnicos, e en calquera outro ámbito da vida cotiá.

Bloque 4. Sentido alxébrico e pensamento computacional

Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.1. Autorregular as emocións propias e recoñecer algunhas fortalezas e debilidades, desenvolvendo así a autoconfianza ao abordar novos retos matemáticos. 	OBX7



<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.2. Elaborar representacións matemáticas que axuden na procura e elección de estratexias e ferramentas, incluídas as tecnolóxicas, para a resolución dunha situación problematizada. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.3. Seleccionar entre diferentes estratexias para resolver un problema, xustificando a elección. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.4. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.6. Modelizar situacións da vida cotiá utilizando, de forma pautada, principios básicos do pensamento computacional. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.7. Empregar ferramentas tecnolóxicas adecuadas na investigación e resolución de problemas. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.8. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos mobilizando coñecementos e experiencias propios. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA4.9. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada. 	OBX6

Contidos

- Patróns
 - Estratexias para a identificación, descrición verbal, representación en táboas e gráficos, notacións inventadas, predición razoada e creación individual e en equipo de termos a partir das regularidades nunha colección de números, figuras ou imaxes, con anticipación ou extensión da secuencia.
 - Creación de patróns recorrentes a partir de regularidades ou doutros patróns con números, figuras ou imaxes.
- Modelo matemático
 - Resolución de problemas da vida cotiá seguindo un modelo matemático con debuxos, esquemas, diagramas, manipulables, dramatizacións, guión de preguntas para a interpretación do enunciado, recoñecemento de datos útiles, elaboración e contraste de hipótese, procura do plan de acción, perseveranza na solución, simbolización e realización dos cálculos, comprobación de solucións, expresión clara e correcta do resultado, revisión da súa idoneidade, rectificación se é necesaria e explicación do realizado.
- Relacións e funcións
 - Comparación de números, operacións e as súas propiedades con explicación das relacións de igualdade e desigualdade no contexto cotián e uso adecuado da simboloxía ($=, \neq, >, <, \geq, \leq$).
 - Obtención de datos sinxelos descoñecidos representados por medio dun símbolo ou completión de datos en relacións de igualdade en xogos e retos matemáticos, con persistencia na obtención, contraste e comprobación de que o dato obtido é correcto.
- Pensamento computacional
 - Estratexias para a interpretación, modificación e creación de algoritmos sinxelos relacionados co contexto cotián e o xogo nas regras de xogos, instrucións secuenciais, instrucións aniñadas e condicionais, bucles, patróns



repetitivos, representacións computacionais, programación por bloques, robótica educativa...	
Bloque 5. Sentido estocástico	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.1. Traballar en equipo activa, respectuosa e responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando a diversidade, mostrando empatía e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. 	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.2. Comprender problemas da vida cotiá a través da reformulación da pregunta, de forma verbal e gráfica. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.3. Elaborar representacións matemáticas que axuden na procura e elección de estratexias e ferramentas, incluídas as tecnolóxicas, para a resolución dunha situación problematizada. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.4. Obter posibles solucións dun problema, seleccionando entre varias estratexias coñecidas de forma autónoma. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.6. Expor novos problemas sobre situacións cotiás que se resolvan matematicamente. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.7. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos. 	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA5.8. Interpretar a linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá en diferentes formatos, adquirindo vocabulario apropiado e mostrando a comprensión da mensaxe. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización e análise de datos <ul style="list-style-type: none"> – Estratexias para a realización dun estudo estatístico sinxelo: formulación de preguntas, e recollida, rexistro e organización de datos cualitativos e cuantitativos procedentes de diferentes experimentos a través de enquisas, medicións, observacións..., de maneira individual ou en equipo, para aplicar en situacións contextualizadas. – Extracción, interpretación e explicación de información a través da lectura, descrición e análise crítico de gráficos estatísticos con pictogramas, diagramas de barras ou histogramas e de táboas de frecuencias absolutas e relativas; uso desa información na resolución de problemas. – Formulación en equipo de problemas relacionados co contexto próximo nos que interveña a lectura, a interpretación ou a representación de gráficas e táboas de datos. – Representación de datos en gráficas sinxelas (diagrama de barras, sectores circulares e poligonais e histograma), con recursos tradicionais e tecnolóxicos, e elección do máis adecuado á situación. – Interpretación, cálculo e aplicación da media e da moda nun rexistro estatístico ou táboas de datos en contextos cotiáns. – Cálculo e interpretación de medidas de dispersión (rango) para comprender a variabilidade dos datos nun 	



registro estatístico.

- Organización de información estatística sinxela e elaboración de diferentes visualizacións dos datos con uso da calculadora e outros recursos dixitais, como a folla de cálculo.
- Relación e comparación de dous conxuntos de datos a partir da súa representación gráfica: formulación de conxecturas, análises da dispersión, obtención de conclusións e exposición destas.
- Incerteza
 - Cuantificación e estimación subxectiva e mediante a comprobación da estabilización das frecuencias relativas en experimentos aleatorios repetitivos, previa identificación da incerteza en situacións da vida cotiá.
 - Aplicación de técnicas básicas do cálculo para o cálculo de probabilidades en experimentos, comparacións ou investigacións nos que sexa aplicable a regra de Laplace.
 - Valoración da contribución de homes e mulleres ao desenvolvemento da probabilidade e da estatística e destas ao desenvolvemento humano.
- Inferencia
 - Identificación dun conxunto de datos como mostra dun conxunto máis grande e reflexión sobre a poboación á que é posible aplicar as conclusións de investigacións estatísticas sinxelas relacionadas co cotián.

Bloque 6. Sentido socioemocional

Criterios de avaliación	Obxectivos
▪ CA6.1. Autorregular as emocións propias e recoñecer algunhas fortalezas e debilidades, desenvolvendo así a autoconfianza ao abordar novos retos matemáticos.	OBX7
▪ CA6.2. Elixir actitudes positivas ante novos retos matemáticos, tales como a perseveranza e a responsabilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe.	OBX7
▪ CA6.3. Traballar en equipo activa, respectuosa e responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando a diversidade, mostrando empatía e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.	OBX8
▪ CA6.4. Colaborar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas dirixidas á consecución de obxectivos compartidos.	OBX8
▪ CA6.5. Formular conxecturas matemáticas sinxelas, investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.	OBX3
▪ CA6.6. Utilizar conexións entre diferentes elementos matemáticos, mobilizando coñecementos e experiencias propios.	OBX5
▪ CA6.7. Utilizar as conexións entre as matemáticas, outras áreas e a vida cotiá para resolver problemas en contextos non matemáticos.	OBX5
▪ CA6.8. Comunicar en diferentes formatos as conxecturas e procesos matemáticos, utilizando linguaxe matemática adecuada.	OBX6



Contidos

- Crenzas, actitudes e emocións
 - Autorregulación das emocións que poidan facilitar ou prexudicar a aprendizaxe das matemáticas.
 - Recursos e estratexias para autorregular as emocións implicadas na frustración ante tarefas matemáticas, valoración do erro como oportunidade de aprendizaxe, fixación de metas e obxectivos realistas e alcanzables, autocontrol e adestramento positivo.
 - O reforzo verbal, fomento da participación, gradación das dificultades e identificación de fortalezas como estratexias para desenvolver un autoconcepto positivo ante as matemáticas desde unha perspectiva de xénero.
 - Estratexias para desenvolver a autoestima como medio para superar dificultades, confiar nas súas posibilidades, perseverar nas solucións e afrontar os retos matemáticos con seguridade.
 - Realización de investigacións matemáticas individuais ou en equipo para fomentar a curiosidade, o interese, a iniciativa na súa aprendizaxe, a organización de ideas, o tratamento da información e a formulación e comprobación de conxecturas.
 - Os xogos matemáticos individuais en formatos dixital e físico como adestramento da perseveranza, a confianza nas propias posibilidades e a superación persoal.
 - Os enigmas, desafíos, procura de pistas, xeroglíficos, xogos de codificación e decodificación, pasatempos e retos matemáticos para incrementar a creatividade, o descubrimento, a curiosidade e gusto polas matemáticas.
 - Estratexias persoais para a presentación limpa, clara e ordenada do traballo matemático que permita revisar, adaptar ou cambiar o sistema utilizado, rectificar o proceso ou algunha das súas fases e compartir comprensiblemente o realizado.
 - Fomento da autonomía e aplicación de estratexias para a toma de decisións en situacións de resolución de problemas: valoración de alternativas, desenvolvemento da flexibilidade cognitiva, estimulación do razoamento, valoración do erro como oportunidade de aprendizaxe e reforzo dos logros.
- Traballo en equipo, inclusión, respecto e diversidade
 - Expresión de actitudes empáticas inclusivas e non discriminatorias durante a realización das tarefas matemáticas en equipo, mostrando actitudes de comprensión das emocións e experiencias das demais persoas e de sensibilidade e aceptación da diversidade presente na aula.
 - Os equipos colaborativos e cooperativos heteroxéneos, mixtos e diversos para clarificar tarefas, titorizarse, debater e argumentar propostas, chegar a acordos, revisar e analizar producións: escoita e participación activa e empática, responsabilidade e exibilidade individual, interdependencia positiva, respecto polas contribucións de todas as persoas membros do equipo, habilidades sociais: estratexias e dinámicas cooperativas.
 - Estratexias de planificación, control e organización do traballo en equipo para xestionar o tempo, a realización das tarefas, o establecemento de obxectivos de equipo, a repartición equitativa e rotatoria de roles en interacción simultánea, a autoavaliación do funcionamento do equipo e a xestión de conflitos.
 - Investigación individual e en equipo sobre a contribución da análise de datos, a xeometría, a numeración, o cálculo e a probabilidade aos distintos ámbitos do coñecemento humano desde unha perspectiva de xénero.
 - Recoñecemento das contribucións de matemáticas e matemáticos a diversos ámbitos do saber como mecanismo de construción dunha identidade positiva propia.

1.4 Orientacións pedagóxicas

A intervención educativa na área de Matemáticas desenvolverá o seu currículo e tratará de asentarse de xeito gradual e progresivo nos distintos niveis da etapa as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da área e, en combinación co resto das áreas, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da área e as competencias clave a través dos descritores operativos do perfil de saída e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe, que se presentan nos apartados seguintes, e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e o seu nivel de desempeño.

Relación entre os obxectivos da área de Matemáticas e as competencias clave a través dos descritores operativos do perfil de saída establecidos no anexo I

Obxectivos da área	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1			1-2-4	2	5		1-3	4
OBX2			1-2		4-5		3	
OBX3	1		1-2	1-3-5			3	
OBX4			1-2-3	1-3-5			3	
OBX5			1-3	3-5		4		1
OBX6	1-3		2-4	1-5			3	4
OBX7			5		1-4-5		2-3	
OBX8	5	3	3		1-3	2-3		

Liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe

- A área das Matemáticas na educación primaria debe abordarse cun triplo enfoque: as matemáticas son útiles e imprescindibles para o cotián, axúdannos a comprender a realidade e contribúen á formación intelectual das persoas. Porén, a aprendizaxe desta área debe mudar e pasar dun enfoque tradicional centrado nos contidos e no mero desenvolvemento mecánico dunhas habilidades a un enfoque competencial onde estes contidos non son un obxectivo en si mesmos senón un medio que lle sirva ao alumnado para desenvolver a competencia matemática na vida cotián. Os procesos matemáticos, vinculados cos diferentes obxectivos de área e



competencias, son o referente que empregamos para que o alumnado comprenda e use os diferentes contidos organizados en sentidos. Os sentidos matemáticos (socioemocional, numérico, da medida, espacial, alxébrico e pensamento computacional e o estocástico) deben traballarse de maneira interrelacionada entre si e cos procesos matemáticos: destrezas socioemocionais, resolución de problemas, razoamento e proba, conexións (tanto intra como interárea), e comunicación e representación.

- Dado que os contidos traballados illadamente están desprovistos de significado, hai que proporcionarlle ao alumnado situacións máis complexas, como complexa é a realidade, situacións que involucren varios ámbitos do saber. Trátase de proporcionar unha variedade rica e diversa de situacións de aprendizaxe nas que o alumnado constrúa significativamente os coñecementos que serán as ferramentas que lle permitan resolver interrogantes e problemas. A coordinación horizontal e vertical entre o profesorado será fundamental para compartir e acordar criterios, realizar reflexións conxuntas e compartir aspectos metodolóxicos que respondan ás necesidades e intereses de cada nena e neno que temos na aula.
- As matemáticas apréndense en contextos funcionais, reais e relacionados co cotián, e en contextos xenuinamente matemáticos. Iso implica traballar de maneira integrada e globalizada. Tamén se aprenden coa actividade do alumnado. Así pois, requírense métodos con enfoque globalizador e activos que respondan á diversidade da aula (traballo por proxectos, aprendizaxe baseada en problemas, plans de traballo, tarefas complexas).
- As matemáticas actuais requiren dunha perspectiva socioemocional e de xénero que axude o alumnado a aumentar a súa autoconfianza e perseveranza. Deberán sinalarse as aplicacións da materia á vida real e á mellora do mundo, ofrecer referentes femininos nos diversos sentidos matemáticos, recoñecer as fontes de ansiedade (aritmofobia), bloqueo e estrés aprendendo a manexalas, facilitar que o alumnado manteña unha actitude positiva e que pense crítica e creativamente, valorando o erro como fonte de aprendizaxe. Unha perspectiva que contribúa a xerar a curiosidade e a necesidade de adquirir e aplicar coñecementos, actitudes, valores, habilidades e destrezas. O coñecemento do desenvolvemento histórico das matemáticas e das contribucións de mulleres e homes a elas axudarán a achegalas ao alumnado como un saber útil.
- A interacción é fundamental na aprendizaxe das matemáticas. As estruturas, estratexias e dinámicas de aprendizaxe cooperativa propiciarán a resolución conxunta de tarefas e problemas, potenciarán 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. É imprescindible que en todos os sentidos matemáticos se realicen actividades en equipo.

- A vivencia, manipulación, representación e abstracción deberán ser procesos presentes en calquera situación de aprendizaxe. Non se trata de realizar actividades manipulativas próximas a un activismo sen senso, senón a través de accións guiadas por situacións contextualizadas e cheas de sentido nas que estean presentes a exploración e a investigación. Aínda que se fala de importancia da vivencia e da manipulación en matemáticas, cómpre abandonar a idea dunha construción lineal do coñecemento (do simple ao complexo, do concreto ao abstracto). As accións terán a finalidade de responder a unha pregunta, solucionar un reto, lograr unha construción, representar vivencias, resolver problemas...
- A resolución de problemas, xunto ás destrezas emocionais, constitúen os dous eixes principais da actividade matemática. Porén, deberán abordarse e avaliarse de forma transversal en toda a área. Un problema é toda situación que presenta un desafío para o alumnado, permite que faga uso dos seus coñecementos previos, que incorpore datos doutras 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 explicitación do proceso seguido. Na resolución de problemas teñen lugar a lectura, reflexión, planificación, establecemento de estratexias, revisión, comunicación, xustificación e modificación de plan se cumpre. A resolución de problemas permítelle ao alumnado planificar o proceso realizando preguntas apropiadas tales como: que quero descubrir?, que sei?, que hipóteses fago?, como podo facer para descubrir o que desexo?, os resultados relaciónanse coas hipóteses?, está ben expresado o resultado?, ten sentido a solución?, podería resolvelo doutro xeito?, podo aplicar o proceso a problemas similares? Na resolución de problemas entran en xogo unha serie de aspectos meta-cognitivos e emocionais: autorregulación do proceso, expresión, xestión e autocontrol emocional que non podemos esquecer.
- O profesorado debe ter un rol mediador, un rol de guía. Seleccionará a situación de aprendizaxe adecuada e en función dela escollerá recursos dixitais e non dixitais variados e diversos que lle permitan ao alumnado explorar e investigar, que fomente a interacción coas compañeiras e cos compañeiros, o enfrontamento dos retos sen ansiedade e que ofrezca novas oportunidades de aprendizaxe. Será un profesorado promotor e facilitador do desenvolvemento

competencial do alumnado, atendendo á diversidade e personalizando os procesos de construción de aprendizaxe. Require que as mestras e os mestres deseñen e empreguen situacións de aprendizaxe que esperten o interese do alumnado planificando tempos, espazos, agrupamentos e outros recursos, mediando na aprendizaxe e na investigación, dando tempos necesarios para investigar, tentar estratexias, equivocarse, volver tentar, contrastar, validar procesos e aplicar a nova aprendizaxe a outras situacións contextualizadas.

- A avaliación deberá formar parte dos procesos de aprendizaxe e ensino, permitirá valorar os procesos matemáticos, será reguladora e autorreguladora da aprendizaxe e atenderá á diversidade variando situacións, instrumentos e procedementos de avaliación cando corresponda. A súa finalidade é mellorar os procesos tanto de ensino como de aprendizaxe. Os resultados da avaliación proporcionarán información que poida ser utilizada para tomar decisións sobre axustar, revisar ou modificar os elementos que inciden no proceso de ensino e aprendizaxe (o tempo dedicado ás diferentes tarefas, os espazos e recursos que se empregan, a adecuación das actividades e estratexias propostas, a atención á diversidade da aula, a concreción curricular, as situacións de aprendizaxe propostas...) e información sobre o desenvolvemento da capacidade do alumnado para actuar en situacións matemáticas diversas poñendo en funcionamento coñecementos, habilidades, destrezas, valores e actitudes. A valoración dos logros do alumnado achegaralle ao profesorado datos para reflexionar sobre a súa práctica docente e o impacto que tivo na aprendizaxe das nenas e dos nenos, de forma que poida introducir os cambios e axustes que cumpran para que se produza unha intervención axustada ás características do alumnado, unha aprendizaxe matemática significativa e unha contribución adecuada ao desenvolvemento das competencias.