

# MATEMÁTICAS

CE 1. Resolver problemas relacionados con situaciones reales del entorno personal, social y educativo utilizando estrategias informales, representaciones y conceptos concretos.

2n CICLE

3r CICLE

1r

2n

3r

4t

5è

6è

1.1. Identificar la información relevante e irrelevante de un problema o situación problemática del entorno personal y social del alumnado que permita su abordaje y resolución.

1.1. Identificar la información del enunciado de un problema o situación planteada, relacionándola con otras situaciones análogas de su entorno próximo y con los conocimientos y procedimientos adquiridos.

Seleccionar los datos y la operación (suma o resta) para resolver un problema.

Seleccionar los datos y la operación (suma, resta o multiplicación) para resolver un problema.

Elaborar una tabla en la que aparezcan ordenados los resultados de una investigación sobre los principales puentes de España.

Resolver un problema matemático utilizando las estrategias adecuadas.

Aplicar la división para resolver problemas de reparto.

Identificar diferentes tipos de rectas en elementos y figuras en situaciones cercanas al alumnado.

Subrayar la pregunta del problema.

Rodear solamente los datos necesarios para la resolución del problema.

Resolver retos planteados en clase acorde a los contenidos trabajados.

1.2. Desarrollar estrategias informales para obtener la solución correcta en un problema o situación problemática y sistematizar procedimientos informales de resolución a nivel inicial.

1.2. Utilizar y aplicar estrategias formales básicas aplicando los conceptos y procedimientos que le permitan obtener la solución correcta en un problema o situación problemática.

Utilizar las estrategias trabajadas con el ejemplo del detective para resolver un problema.

Elaborar una tabla en la que aparezcan ordenados los resultados de una investigación sobre los principales puentes de España.

Resolver un problema matemático utilizando las estrategias adecuadas.

Reconocer y utilizar las operaciones necesarias para la resolución de un problema o reto.

Utilizar técnica DOR (datos, operaciones y resultado).

	Utilizar monedas y billetes adecuados para pagar el precio exacto de la compra.				
1.3. Comprobar si la solución obtenida en un problema cumple las condiciones o exigencias del enunciado.			1.3. Reflexionar sobre la coherencia y la adecuación de la solución obtenida al problema planteado.		
Comparar con sus compañeros la solución obtenida y reflexionar sobre la respuesta correcta.	Resolver un problema matemático utilizando las estrategias adecuadas.  Utilizar monedas y billetes adecuados para pagar el precio exacto de la compra.		Comprobar que el resultado se ajusta a lo que pregunta y plantea el problema o reto.  Mostrar un pensamiento crítico y coherente.		
1.4. Extraer consecuencias de la situación problemática planteada y obtener herramientas o estrategias aplicables en el ámbito personal o educativo.			1.4. Conectar la situación problemática con su entorno personal, educativo y social, y extraer conclusiones que le permitan plantear problemas, tanto del mismo como de otros contextos.		
Utilizar las estrategias trabajadas con el ejemplo del detective para resolver un problema.	Resolver un problema matemático utilizando las estrategias adecuadas.		Comparar y ordenar medidas de las mismas magnitudes en problemas de la vida cotidiana.  Utilizar la unidad apropiada.		
MATEMÁTICAS					
CE 2. Observar, formular, explorar y comprobar conjeturas sencillas sobre propiedades y relaciones matemáticas concretas, reconociendo y conectando procedimientos, patrones, regularidades y estructuras.					
2n CICLE			3r CICLE		
1r	2n	3r	4t	5è	6è
2.1. Comprobar conjeturas sobre relaciones matemáticas que permitan desarrollar de forma intuitiva nuevo contenido matemático de naturaleza numérica, métrica, espacial, geométrica o estocástica.				2.1. Realizar conjeturas matemáticas a partir de la observación o experimentación de casos concretos, y formalizar los conceptos y procedimientos implicados.	

<p>Escribir y leer números hasta el 99.</p> <p>Realizar sumas llevando y sin llevar, y restas sin llevar.</p> <p>Identificar cuerpos geométricos relacionándolos con objetos de su entorno</p>	<p>Escribir y leer números hasta el 999.</p> <p>Realizar sumas y restas llevando.</p> <p>Identificar y nombrar cuerpos geométricos.</p>	<p>Escribir y leer números de hasta cinco cifras.</p> <p>Realizar operaciones aritméticas (sumas y restas llevando), utilizando estrategias para comprobar que el resultado es el correcto.</p> <p>Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las unidades de medida en situaciones de mediciones reales.</p>		<p>Reconocer la operación simple o combinada útil para resolver situaciones cotidianas.</p> <p>Utilizar de forma correcta y aplicada a la realidad del alumnado las unidades de tiempo.</p> <p>Aplicar en cada situación cotidiana la unidad del sistema métrico adecuada (metro, gramo, litro, euros.)</p>	<p>Reconocer la operación simple o combinada útil para resolver situaciones cotidianas.</p> <p>Aplicar en cada situación cotidiana la unidad del sistema métrico adecuada (Superficie, volumen y grados.)</p>
2.2. Comprobar relaciones matemáticas en –y mediante– los procedimientos de razonamiento matemático intuitivo.				2.2. Conectar conceptos y relaciones matemáticas en –y mediante– los procedimientos de razonamiento matemático.	
<p>Resolver situaciones cotidianas de compra y venta utilizando las monedas (1 y 2 euros) y billetes (5, 10, 20 y 50 euros).</p>	<p>Resolver situaciones cotidianas de compra y venta utilizando las monedas y billetes.</p>	<p>Escribir y leer números de hasta cinco cifras.</p> <p>Realizar operaciones aritméticas (sumas y restas llevando), utilizando estrategias para comprobar que el resultado es el correcto.</p> <p>Multiplicar por una cifra.</p> <p>Aplicar la división para resolver problemas de reparto.</p> <p>Resolver una situación real de compra calculando el precio según las cantidades propuestas.</p>		<p>Identificar números hasta el 999.999.999.</p> <p>Aplicar las relaciones entre operaciones.</p> <p>Componer y descomponer números naturales y decimales.</p> <p>Estimar y aproximar cantidades a las unidades.</p> <p>Aplicar la pruebas de la división y multiplicación.</p>	<p>Representar gráficos y tablas.</p> <p>Aplicar las relaciones entre operaciones.</p> <p>Componer y descomponer números naturales y decimales.</p> <p>Estimar y aproximar cantidades a las décimas, centésimas y milésimas.</p>
2.3. Reconocer patrones o regularidades, construyendo intuitivamente contenido matemático de naturaleza numérica, métrica, espacial, geométrica o estocástica.				2.3. Analizar y justificar patrones o regularidades, construyendo contenido matemático de naturaleza numérica, métrica, espacial, geométrica o estocástica.	
<p>Reconocer y utilizar los números ordinales hasta el 10º.</p> <p>Utilizar diferentes maneras de</p>	<p>Reconocer y utilizar los números ordinales hasta el 20º.</p> <p>Utilizar diferentes medidas:</p>	<p>Utilizar los números ordinales para clasificar.</p> <p>Relacionar las fracciones con</p>		<p>Diferenciar entre suceso posible, seguro e imposible.</p> <p>Expresar la probabilidad en-</p>	<p>Diferenciar entre experimento aleatorio y el que no lo es.</p> <p>Calcular la fracción de un</p>

<p>medir la longitud de objetos cotidianos.</p> <p>Reconocer características de las figuras planas (lado, simetría, interior, exterior y frontera).</p>	<p>longitud, capacidad y masa.</p> <p>Reconocer características de las figuras planas y de los cuerpos geométricos.</p>	<p>las unidades de medida de masa y capacidad (<math>\frac{1}{2}</math> y <math>\frac{1}{4}</math> de L o de Kg).</p> <p>Clasificar polígonos (triángulos y cuadriláteros) en función de sus características (lados y ángulos).</p>		<p>fracción.</p> <p>Reconocer fracciones equivalentes.</p>	<p>número.</p>
<p>2.4. Comparar distintos procedimientos matemáticos relativos al cálculo, la medida, el sentido espacial y geométrico, el tratamiento de datos o los procesos aleatorios, y utilizarlos de manera flexible.</p>				<p>2.4. Utilizar y comparar con fluidez y de manera flexible distintos procedimientos matemáticos relativos al cálculo, la medida, el sentido espacial y geométrico, el tratamiento de datos o los procesos aleatorios.</p>	
<p>Sumar llevando y restar sin llevar.</p> <p>Usar las monedas.</p> <p>Reconocer las figuras geométricas.</p> <p>Utilizar diferentes maneras de medir.</p> <p>Completar tablas para recopilar información.</p>	<p>Sumar y restar llevando.</p> <p>Iniciar en las tablas de multiplicar (2, 5 y 10).</p> <p>Usar las monedas.</p> <p>Reconocer las figuras geométricas.</p> <p>Utilizar diferentes maneras de medidas: longitud, capacidad y masa.</p> <p>Completar tablas para recopilar información.</p>	<p>Multiplicar por una cifra.</p> <p>Resolver una situación real de compra calculando el precio según las cantidades propuestas.</p> <p>Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las unidades de medida en situaciones de mediciones reales.</p>		<p>Calcular el producto y el cociente por la unidad seguida de cero.</p> <p>Relacionar un número natural con una fracción.</p> <p>Sumar y restar fracciones con el mismo denominador.</p> <p>Calcular la moda y la media aritmética.</p> <p>Crear una tabla de frecuencia y gráfico sectorial</p>	<p>Calcular el producto y el cociente por la unidad seguida de cero.</p> <p>Relacionar un número natural con una fracción.</p> <p>Calcular la fracción irreducible.</p> <p>Sumar y restar fracciones con diferente denominador.</p> <p>Relacionar fracción y porcentaje.</p> <p>Aplicar la regla de 3</p> <p>Calcular la probabilidad de un suceso.</p> <p>Calcular la mediana y el rango.</p> <p>Calcular frecuencia absoluta y relativa.</p>
<p><b>MATEMÁTICAS</b></p>					
<p>CE 3. Construir modelos matemáticos concretos y utilizar conceptos y procedimientos matemáticos sencillos para abordar e interpretar situaciones, fenómenos y problemas relevantes en el ámbito personal, educativo o social.</p>					

2n CICLE				3r CICLE	
1r	2n	3r	4t	5è	6è
3.1. Identificar el contenido y las herramientas matemáticas sencillas que permiten abordar situaciones reales cercanas y relevantes, posibilitando la construcción de modelos matemáticos básicos.				3.1. Identificar el contenido y las herramientas matemáticas sencillas que permiten abordar situaciones reales del ámbito personal, educativo y social, posibilitando la construcción de modelos matemáticos concretos.	
Realizar las operaciones básicas.  Usar el sistema monetario para resolver situaciones cotidianas  Usar las diferentes unidades de medida y de tiempo.	Realizar las operaciones básicas.  Usar el sistema monetario para resolver situaciones cotidianas.  Usar las diferentes unidades de medida y de tiempo.	Multiplicar por una cifra.  Establecer relaciones entre las diferentes unidades de medida de longitud (m, cm y mm).		Comparar y ordenar medidas de la misma magnitud.  Realizar operaciones con números decimales.  Usar correctamente los signos, mayor que, menor que e igual.  Realizar sumas, restas y multiplicaciones con números naturales y decimales.	Comparar y ordenar medidas de la misma magnitud.  Realizar operaciones con números decimales.  Usar correctamente los signos, mayor que, menor que e igual. Realizar sumas, restas y multiplicaciones con números naturales y decimales.  Realiza divisiones con números decimales.  Sacar decimales en una división.
3.2. Usar modelos matemáticos básicos que permitan interpretar una situación real sencilla, y extraer conclusiones.				3.2. Trabajar matemáticamente sobre un modelo concreto con la finalidad de obtener soluciones que permitan describir, interpretar y extraer conclusiones sobre una situación real.	
Representar gráficamente las operaciones básicas.  Leer e interpretar la hora en punto y, y media en el reloj.	Representar gráficamente las operaciones básicas.  Leer e interpretar la hora en punto, y media, y cuarto y menos cuarto en el reloj.	Representar gráficamente fracciones.  Leer e interpretar correctamente la hora expresada en relojes digitales y analógicos.  Relacionar las fracciones con las unidades de medida de masa y capacidad ( $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{4}$ de L o de Kg).		Representar fracciones.  Conocer y aplicar las propiedades de la multiplicación (conmutativa y asociativa).  Analizar un gráfico de sectores.  Crear una tabla de frecuencia	Interpretar gráficos lineales.  Crear tabla de frecuencia absoluta y relativa.

3.3. Comparar modelos matemáticos correspondientes a situaciones reales en contextos similares.				3.3. Identificar y justificar diferencias y similitudes entre modelos matemáticos correspondientes a situaciones reales en contextos similares.	
		Representar gráficamente fracciones.		Aplicar estrategias de cálculo mental.	
				3.4. Validar la solución obtenida a partir de un modelo matemático y detectar errores básicos al contrastarla con la situación real.	
				Valorar el error como parte del aprendizaje. Resolver problemas de la vida cotidiana.	
MATEMÁTICAS					
CE 4. Construir y aplicar algoritmos sencillos para afrontar situaciones y resolver problemas relevantes del ámbito personal, educativo o social, organizando datos, descomponiendo un problema en partes, reconociendo patrones y empleando herramientas TIC.					
2n CICLE				3r CICLE	
1r	2n	3r	4t	5è	6è
4.1. Identificar regularidades en una secuencia de datos y predecir resultados mediante el reconocimiento de patrones sencillos.				4.1. Diseñar y aplicar algoritmos sencillos mediante códigos visuales y/o herramientas tecnológicas básicas para resolver situaciones problemáticas.	
Utilizar estrategias visuales y guiadas para la resolución de problemas y operaciones básicas.	Utilizar estrategias visuales para la resolución de problemas y operaciones básicas.			Seguir el documento de pasos para resolver un problema y hacer una representación visual del mismo cuando sea posible y preciso.	
4.2. Interpretar y reproducir algoritmos sencillos mediante códigos visuales.				4.2. Descomponer patrones de cierta complejidad en otros más sencillos utilizando programación por bloques.	
				Utilizar el scratch	
4.3. Aplicar algoritmos sencillos mediante códigos visuales y/o herramientas tecnológicas básicas para resolver situaciones problemáticas.				4.3. Utilizar la simbología básica de la programación por bloques para resolver problemas.	

Observar e interpretar carteles con códigos sencillos para resolver problemas y operaciones.	Realizar operaciones de cálculo de precios utilizando la calculadora.		Seguir el documento de pasos para resolver un problema y hacer una representación visual del mismo cuando sea posible y preciso.
4.4. Analizar situaciones sencillas para definir y conseguir estrategias ganadoras en juegos de lógica o juegos de tablero.			4.4. Analizar situaciones de cierta dificultad, valorando distintas posibilidades y combinaciones, para definir y conseguir estrategias ganadoras en juegos de lógica o juegos de tablero.
Utilizar estrategias para el conteo y operaciones básicas a través del juego.	Utilizar estrategias para identificar figuras geométricas a través del juego.		Iniciar los movimientos de ajedrez.

MATEMÁTICAS					
CE 5. Utilizar con corrección el simbolismo matemático, haciendo transformaciones y algunas conversiones entre representaciones icónico-manipulativas, numéricas, geométricas y gráficas, para describir y analizar situaciones relevantes del ámbito personal, educativo o social.					
2n CICLE				3r CICLE	
1r	2n	3r	4t	5è	6è
5.1. Utilizar correctamente las representaciones icónico-manipulativas de objetos y procesos matemáticos en situaciones cercanas al alumnado, respetando las reglas básicas que los rigen.				5.1. Manejar las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, geométricas y gráficas de objetos matemáticos en situaciones reales del ámbito personal, educativo y social, respetando las reglas que los rigen.	
<p>Manipular y observar las características de los cuerpos geométricos.</p> <p>Aprender las horas con un reloj analógico físico.</p> <p>Manipular las monedas y billetes de manera lúdica.</p>	<p>Elaborar una tabla en la que aparezcan ordenados los resultados de una investigación sobre los principales puentes de España.</p> <p>Expresar los resultados de una encuesta mediante un gráfico de barras.</p> <p>Realizar divisiones de una cifra.</p> <p>Representar gráficamente</p>			<p>Leer y representar números en la recta numérica.</p> <p>Comparar números naturales y fraccionales.</p> <p>Conocer los tipos de fracciones.</p> <p>Descomponer números naturales y decimales.</p> <p>Representar, interpretar y trabajar con datos estadísticos.</p> <p>Identificar y representar los diferentes polígonos y elementos geométricos.</p> <p>Establecer el correcto orden en la realización de las operaciones.</p>	

		fracciones.  Dibujar con precisión diferentes tipos de polígonos (triángulos y cuadriláteros).		
5.2. Reconocer representaciones numéricas, geométricas y gráficas que describen objetos matemáticos elementales en contextos cercanos al alumnado.				5.2. Realizar conversiones entre las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, geométricas y gráficas de objetos matemáticos en situaciones reales del ámbito personal, educativo y social.
Descomponer en unidades y decenas utilizando material manipulativo.  Completar actividad del número del día.  Realizar la actividad destroza el número.	Descomponer en unidades, decenas y centenas utilizando material manipulativo.  Completar actividad del número del día.  Realizar la actividad destroza el número.	Calcular la mitad, el tercio y el cuarto de un número.  Representar gráficamente fracciones.  Dibujar con precisión diferentes tipos de polígonos (triángulos y cuadriláteros).		Realizar operaciones por la unidad seguida de 0.  Relacionar la fracción con número decimal.  Calcular perímetro y áreas de los diferentes polígonos.  Conocer el valor y la relación entre los elementos del sistema monetario.
5.3. Usar representaciones numéricas, geométricas y gráficas de objetos matemáticos elementales en situaciones cercanas al alumnado.				5.3. Seleccionar el simbolismo matemático adecuado para describir matemáticamente situaciones correspondientes al ámbito personal, educativo y social.
Leer, escribir y ordenar números hasta el 99.	Leer, escribir y ordenar números hasta el 999.	<p>Escribir y leer números de hasta cinco cifras.</p> <p>Inventar un problema matemático basado en una situación real partiendo de datos recopilados previamente.</p> <p>Expresar los resultados de una encuesta mediante un gráfico de barras.</p> <p>Representar gráficamente fracciones.</p> <p>Establecer relaciones entre las</p>		<p>Identificar fracciones equivalentes.</p> <p>Obtener fracciones equivalentes.</p> <p>Operar con fracciones con el mismo denominador.</p>
				<p>Identificar fracciones equivalentes.</p> <p>Obtener fracciones equivalentes.</p> <p>Operar con fracciones con diferente denominador.</p> <p>Calcular porcentajes.</p>



		<p>diferentes unidades de medida de longitud (m, cm y mm).</p> <p>Dibujar con precisión diferentes tipos de polígonos (triángulos y cuadriláteros).</p>			
--	--	---	--	--	--

MATEMÁTICAS					
CE 6. Comprender y producir mensajes orales y escritos concretos de manera informal, empleando un lenguaje matemático sencillo para comunicar y argumentar sobre características, conceptos, procedimientos y resultados relacionados con situaciones del ámbito personal, educativo o social.					
2n CICLE				3r CICLE	
1r	2n	3r	4t	5è	6è
6.1. Reconocer y comprender mensajes orales y escritos sencillos que contengan lenguaje matemático básico.				6.1. Interpretar correctamente mensajes orales y escritos que incluyan contenido matemático.	
<p>Leer y comprender enunciados sencillos matemáticos.</p> <p>Leer, comprender y resolver problemas adaptados a su edad.</p>	<p>Realizar divisiones de una cifra.</p> <p>Leer e interpretar correctamente la hora expresada en relojes digitales y analógicos.</p> <p>Establecer relaciones entre las diferentes unidades de medida de longitud (m, cm y mm).</p> <p>Clasificar polígonos (triángulos y cuadriláteros) en función de sus características (lados y ángulos).</p> <p>Utilizar estrategias para identificar figuras geométricas a través del juego.</p>			<p>Reconocer la operación útil para resolver situaciones cotidianas.</p> <p>Reconocer y representar figuras planas y geométricas.</p>	<p>Reconocer la operación útil para resolver situaciones cotidianas.</p> <p>Reconocer y representar cuerpos geométricos.</p>
6.2. Comunicar de manera informal aspectos relacionados con conceptos y procedimientos				6.2. Comunicar aspectos relacionados con	

matemáticos sencillos presentes en contextos cercanos al alumnado.			conceptos y procedimientos matemáticos, empleando algunos elementos formales básicos.	
Comunicar en la resolución de problemas mediante la actividad cooperativa 1-2-4.  Comunicar de manera oral y utilizando el sistema monetario mediante el juego “compramos en el supermercado”.	Utilizar los números ordinales para clasificar.  Realizar divisiones de una cifra.  Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las unidades de medida en situaciones de mediciones reales.  Identificar diferentes tipos de rectas en elementos y figuras en situaciones cercanas al alumnado.  Utilizar estrategias para identificar figuras geométricas a través del juego.		Seleccionar las unidades del sistema métrico decimal (SMD) adecuadas.  Pasar de unas unidades del SMD a otras.  Seleccionar las unidades convencionales de tiempo adecuadas y trabajar con ellas.	Seleccionar las unidades del sistema métrico decimal (SMD) adecuadas.  Pasar de unas unidades del SMD a otras.
6.3. Justificar adecuadamente la validez de los resultados provenientes de situaciones problemáticas del entorno personal o educativo del alumnado, a través de comunicaciones orales o escritas informales.			6.3. Explicar y dar significado matemático a resultados provenientes de situaciones problemáticas del ámbito personal, educativo o social.	
Resolver un problema matemático justificando la estrategia seguida y su resultado.	Resolver un problema matemático utilizando las estrategias adecuadas.  Calcular la mitad, el tercio y el cuarto de un número.  Resolver una situación real de compra calculando el precio según las cantidades propuestas.  Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las unidades de medida en situaciones de mediciones reales.		Leer, representar y descomponer números naturales, decimales y fracciones.  Expresar números como potencia de base 10.  Calcular el cuadrado y el cubo de una potencia.  Calcular mitad y tercio	Leer, representar y descomponer números naturales, decimales y fracciones.  Descomponer factorialmente un número.  Aplicar los criterios de divisibilidad.  Utilizar los números enteros en situaciones cotidianas.  Realizar la descomposición polinómica de un número.

6.4. Utilizar un lenguaje matemático adecuado para defender sus propios razonamientos de forma argumentada.			6.4. Argumentar y debatir, contrastando con sus compañeros y compañeras, sus propios razonamientos, apoyándose en el lenguaje matemático.
Comunicar en la resolución de problemas mediante la actividad cooperativa 1-2-4.	Resolver un problema matemático utilizando las estrategias adecuadas.		Aplicar los conocimientos matemáticos y el dominio del sistema métrico decimal para razonar sus pensamientos e ideas.
Comunicar de manera oral y utilizando el sistema monetario mediante el juego "compramos en el supermercado".	Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las unidades de medida en situaciones de mediciones reales.		Exponer su pensamiento en las actividades de grupo y cooperativo mediante un razonamiento justificado haciendo uso del lenguaje matemático.
Ayudar al compañero en la resolución de ejercicios utilizando estrategias matemáticas.	Identificar diferentes tipos de rectas en elementos y figuras en situaciones cercanas al alumnado.		

## MATEMÁTICAS

CE 7. Identificar fenómenos y problemas importantes desde el punto de vista cultural y social en los que el conocimiento matemático juega un papel decisivo.

2n CICLE				3r CICLE	
1r	2n	3r	4t	5è	6è
7.1. Reconocer el contenido matemático presente en juegos, actividades sociales y productos culturales cercanos a la experiencia del alumnado.				7.1. Reconocer la importancia de las matemáticas para la comprensión y el tratamiento de algunas situaciones o cuestiones relevantes en la vida cotidiana del alumnado.	
Conocer y valorar la presencia de las matemáticas en los juegos (supermercado, parchís, oca, carreras, ....)	Inventar un problema matemático basado en una situación real partiendo de datos recopilados previamente.			Utilizar lenguaje matemático y relacionarlo con situaciones de la vida cotidiana.	
7.2. Valorar la importancia de las matemáticas para resolver problemas de la vida cotidiana que involucren aspectos como el cálculo aritmético, la incertidumbre, el razonamiento lógico, el pensamiento computacional, el uso e interpretación de datos o el sentido geométrico y espacial.				7.2. Reconocer el contenido matemático de carácter numérico, geométrico o espacial presente en obras pictóricas, dibujos animados, cómics, elementos arquitectónicos, esculturas y demás manifestaciones artísticas.	

Conocer y valorar la presencia de las matemáticas en la vida cotidiana (operaciones, números ordinales, reloj, conteo monetario,...)	<p>Inventar un problema matemático basado en una situación real partiendo de datos recopilados previamente.</p> <p>Expresar los resultados de una encuesta mediante un gráfico de barras.</p> <p>Realizar operaciones de cálculo de precios utilizando la calculadora.</p>		<p>Identificar y representar figuras geométricas. (figuras planas).</p> <p>Identificar y representar los diferentes tipos de ángulos.</p> <p>Identificar y representar las diferentes tipos de rectas.</p> <p>Reconocer los elementos del círculo y circunferencia.</p>	Identificar, representar y construir cuerpos geométricos.
7.3. Apreciar el carácter polivalente de las matemáticas, tanto por su utilidad para la resolución de problemas en diferentes áreas (instrumentalidad), como para favorecer el desarrollo intelectual, creativo y cultural de las personas.			7.3. Reconocer y valorar la importancia de la creación de conceptos, ideas y herramientas matemáticas, como elementos necesarios para el avance social y cultural.	
Realizar puestas en común en equipo llegando a acuerdos y ser capaces de transmitir la información al resto.	Debatir, dialogar y buscar acuerdos en equipo.		<p>Interpretar y obtener datos estadísticos (tablas de frecuencia absoluta y relativa, frecuencia, media y moda).</p> <p>Representar gráficos.</p>	<p>Interpretar datos estadísticos (frecuencia absoluta y relativa, mediana y rango).</p> <p>Representar gráficos.</p>

MATEMÁTICAS					
CE 8. Gestionar las emociones y actitudes implicadas en los procesos matemáticos, aceptando la incertidumbre, las dificultades y los errores que dichos procesos conllevan, y controlando la atención para lograr un aprendizaje significativo y adaptable a diferentes situaciones.					
2n CICLE				3r CICLE	
1r	2n	3r	4t	5è	6è
8.1. Identificar y verbalizar emociones y actitudes en la resolución de problemas o en situaciones de aprendizaje relacionadas con las matemáticas.				8.1. Asumir los errores como parte del proceso de aprendizaje, sin ceder a la frustración y expresando emociones y actitudes positivas y adecuadas para su superación.	

<p>Realizar puestas en común en equipo llegando a acuerdos y ser capaces de transmitir la información al resto.</p> <p>Ser capaz de gestionar sus emociones en la realización de actividades en equipo.</p>	<p>Debatir, dialogar y buscar acuerdos en equipo.</p> <p>Utilizar monedas y billetes adecuados para pagar el precio exacto de la compra.</p> <p>Resolver conflictos y buscar soluciones para realizar el trabajo en equipo.</p>		<p>Realizar problemas de la vida cotidiana y retos perseverando en la consecución y aceptando el no logro si se diese el caso.</p> <p>Asumir y respetar los diferentes roles en el trabajo cooperativo.</p> <p>Llegar a acuerdos en trabajos en grupo respetando opiniones y valorándolas .</p>
<b>8.2. Mostrar una actitud positiva y perseverante en el trabajo matemático, tanto individual como colaborativo.</b>			<b>8.2. Identificar los factores relevantes que intervienen en la atención y la comprensión, favoreciéndolas o dificultándolas, tanto en el trabajo individual como en el colaborativo.</b>
<p>Realizar puestas en común en equipo llegando a acuerdos y ser capaces de transmitir la información al resto.</p> <p>Ser capaz de gestionar sus emociones en la realización de actividades en equipo.</p>	<p>Utilizar monedas y billetes adecuados para pagar el precio exacto de la compra.</p> <p>Resolver conflictos y buscar soluciones para realizar el trabajo en equipo.</p> <p>Dibujar con precisión diferentes tipos de polígonos (triángulos y cuadriláteros).</p>		<p>Realizar retos y actividades de contenido matemático de manera individual o mediante dinámicas de metodología cooperativa.</p>
<b>8.3. Mostrar una disposición favorable a la superación y mejora personal y del trabajo en equipo en la realización de tareas y actividades relacionadas con las matemáticas.</b>			<b>8.3. Gestionar los recursos cognitivos y emocionales para reconducir el proceso de aprendizaje en momentos de dificultad o incertidumbre, así como en las situaciones de conflicto derivadas del trabajo en equipo.</b>
<p>Realizar puestas en común en equipo llegando a acuerdos y ser capaces de transmitir la información al resto.</p> <p>Ser capaz de gestionar sus emociones en la realización de actividades en equipo.</p>	<p>Realizar operaciones aritméticas (sumas y restas llevando), utilizando estrategias para comprobar que el resultado es el correcto.</p> <p>Debatir, dialogar y buscar acuerdos en equipo.</p> <p>Resolver conflictos y buscar soluciones para realizar el trabajo en equipo.</p>		<p>Aceptación de los diferentes roles de la metodología por aprendizaje cooperativo.</p> <p>Realizar diferentes dinámicas cooperativas.</p> <p>Respetar las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.</p>

	- Dibujar con precisión diferentes tipos de polígonos (triángulos y cuadriláteros).		
			8.4. Asumir retos y enfrentarse a situaciones problemáticas desde una perspectiva abierta, superando los prejuicios.
			Aceptación de los diferentes roles de la metodología por aprendizaje cooperativo.
			Realizar diferentes dinámicas cooperativas.
			Respetar las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.