






SABERS BÀSICS		
1	Números de quatre xifres 8	- Números de tres xifres - Números de quatre xifres - Números ordinals
2	Sumes i restes 30	- Sumes - Restes - Aproximacions - Estimacions de sumes - Estimacions de restes - Problemes de dues operacions
3	Rectes i angles 56	- Tipus de rectes - Segments - Angles - Tipus d'angles - Mesura d'angles - Simetria i translació
4	La multiplicació 78	- Suma i multiplicació - Les taules del 2 i del 5 - Les taules del 3, del 4 i del 6 - Les taules del 7, del 8 i del 9 - Doble i triple - Multiplicacions sense portar-ne
FINAL DE TRIMESTRE		104

5	Pràctica de la multiplicació 112	- Multiplicacions portant-ne - Estimacions de productes - Problemes de diverses operacions - La calculadora
6	La divisió 136	- Repartiments i divisió - Càlcul de divisions - Divisió exacta i divisió entera - Prova de la divisió - Meitat, terç i quart
7	Pràctica de la divisió 164	- Divisió amb divisor d'una xifra - Divisió amb zeros en el quocient - Problemes de dues o més operacions
8	Les figures planes 194	- Polígons: elements i classificació - Classificació de triangles segons els costats - Classificació de quadrilàters - Perímetre d'un polígon - Àrea amb un quadrat unitat - Circumferència i cercle
FINAL DE TRIMESTRE		220

9	Mesures de longitud 228	- El centímetre i el metre - El mil·límetre - El quilòmetre - Problemes amb unitats de longitud
10	La capacitat i la massa 256	- El quilo, el mig quilo i el quart de quilo - El gram - Problemes amb unitats de massa - El litre, el mig litre i el quart de litre - El mil·lilitre - Problemes amb unitats de capacitat
11	El temps i els diners 284	- El rellotge d'agulles - El rellotge digital - Equivalència entre hores i minuts - Monedes i bitllets - Problemes amb unitats de temps i diners
12	Els cossos geomètrics 310	- Poliedres: prismes i piràmides - Classificació de prismes i piràmides - Cossos redons
FINAL DE TRIMESTRE		334

CÀLCUL MENTAL	STEAM lab	SITUACIÓ D'APRENENTATGE
- Complementaris del 10 i del 100 - Sumar desenes sense portar-ne - Sumar desenes portant-ne	LABORATORI DE PROBLEMES. Identificar situacions problemàtiques TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ. Interpretar gràfics de barres	L'arbre genealògic de la meua família
- Complementaris de desenes - Restar desenes entre si - Restar desenes	LABORATORI DE PROBLEMES. Relacionar les parts d'un problema TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ. Representar dades en gràfics de barres	Una escola que respecta el medi ambient
- Complementaris del 10 i del 20 - Sumar desenes sense portar-ne - Sumar desenes portant-ne	LABORATORI DE PROBLEMES. Ordenar frases d'un problema TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ. Interpretar gràfics lineals	Visitem una ciutat
- Complementaris del 10, 30 i 50 - Restar desenes sense portar-ne - Restar desenes portant-ne	LABORATORI DE PROBLEMES. Identificar les dades necessàries TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ. Representar dades en gràfics lineals	Us convida a berenar
 El nostre repte: ALIMENTS PER A TOTS. <i>Estudiarem el malbaratament d'aliments.</i>		

- Complementaris del 10 i del 100 - Sumar 11 - Restar 11	LABORATORI DE PROBLEMES. Identificar dades en taules TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ. Interpretar pictogrames	El regal d'aniversari
- Complementaris del 100 i del 200 - Sumar 9 - Restar 9	LABORATORI DE PROBLEMES. Completar enunciats TRACTAMENT DE LA INFORMACIÓ. Treballar amb coordenades en el pla	El campionat de bàsquet
- Complementaris del 100 i del 300 - Sumar 21, 31... - Restar 21, 31...	LABORATORI DE PROBLEMES. Relacionar enunciat i pregunta TALLER DE PROGRAMACIÓ. Instruccions de moviment	Hui cuine jo!
- Complementaris del 100 i del 200 - Multiplicar per 10, 100 i 1.000 - Dividir entre 10, 100 i 1.000	LABORATORI DE PROBLEMES. Trobar preguntes que es poden resoldre TALLER DE PROGRAMACIÓ. Aprofundir en les instruccions de moviment	Veniu a l'exposició!
 El nostre repte: RESPECTAR ELS ANIMALS. <i>Prepararem un mural sobre les mascotes.</i>		

- Complementaris del 20 i del 30 - Multiplicar per desenes i centenes - Multiplicar desenes per desenes	LABORATORI DE PROBLEMES. Determinar el que s'ha de calcular TALLER DE PROGRAMACIÓ. Altres instruccions	Una ruta en bicicleta
- Complementaris fins a les desenes - Calcular el doble sense portar-ne - Calcular el doble portant-ne	LABORATORI DE PROBLEMES. Explicar el que es calcula TALLER DE PROGRAMACIÓ. Aprofundir en les instruccions	Preparem la motxilla
- Complementaris fins a la desena següent i fins a 50 - Calcular la meitat de desenes i de centenes	LABORATORI DE PROBLEMES. Determinar la solució correcta TALLER DE PROGRAMACIÓ. Bucles	El festival de l'escola
- Complementaris fins a una desena - Calcular la meitat de números amb totes les xifres parelles	LABORATORI DE PROBLEMES. Determinar si la solució és única TALLER DE PROGRAMACIÓ. Aprofundir en els bucles	Titelles d'animals
 El nostre repte: ACONSEGUIR LA IGUALTAT. <i>Analitzarem el temps que dedica cada persona a les faenes domèstiques.</i>		