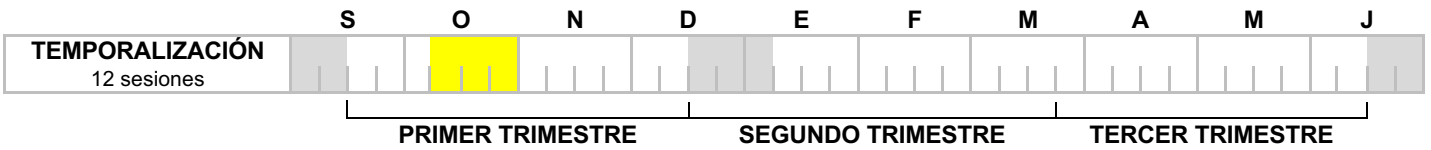


SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
1. IDENTIFICACIÓN	
CURSO 3.º Primaria Matemáticas	TÍTULO O TAREA: 1. Mercado del trueque



2. JUSTIFICACIÓN
<p>La situación de aprendizaje pretende, a través de una técnica de pensamiento, provocar una reflexión transformadora que dé respuesta al “Objetivo en acción”: Crear normas para proteger la naturaleza. Desde una perspectiva básica, tras identificar las actividades humanas que someten a la naturaleza, la idea es que el alumnado proponga soluciones para velar por la conservación y el restablecimiento de los ecosistemas, frenado la alteración que sufre el medio natural.</p> <p>De igual modo, esta situación de aprendizaje podemos relacionarla con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) n.º 12 <i>Consumo y producción sostenibles</i>, que pone el foco en la necesidad de conseguir una responsabilidad social y un cambio de hábitos real de la población para conseguir un equilibrio ambiental que garantice su supervivencia en el largo plazo.</p> <p>En concreto se centra en uno de los principales factores de desequilibrio, que es la generalización de la sociedad de consumo, que, por principio, requiere un aumento continuo del suministro de una oferta barata de todo tipo de productos. La necesidad de comprar y acumular provocada por la publicidad.</p> <p>Este aumento del consumo implica una presión creciente tanto a los ecosistemas de donde se extraen las materias primas como a las sociedades en las que lleva a cabo los procesos de producción. La fabricación de todos estos productos genera contaminación, pobreza y desigualdad.</p> <p>La solución a este problema parte por un cambio de perspectiva de la sociedad, en la que los consumidores tomen conciencia de su papel como factor determinante en este proceso de autodestrucción y tomen sus decisiones de consumo considerando el impacto ambiental y social que produce. Es lo que se denomina consumo responsable.</p> <p>El título de la situación de aprendizaje hace referencia a uno de los principios de este consumo responsable, que es el fomento de la economía circular. El trueque es una forma tradicional de intercambio que permite consumir sin producir, conseguir nuevos bienes con un impacto ambiental mínimo y fomentando además las interacciones sociales.</p> <p>Los trueques son además una forma ideal de poner en práctica las matemáticas para resolver problemas cotidianos, como llevar un registro de datos, interpretarlos, distribuir espacios, hacer mediciones, estimar el valor de objetos, etc.</p> <p>Esta actividad también conecta con el resto de las competencias, especialmente con la competencia lingüística y la competencia ciudadana y, por supuesto, la competencia emprendedora, permitiendo al alumnado tener presente que es posible emprender desde una perspectiva social y ambiental.</p>

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
<p>Como producto final tendrán que organizar en equipo un mercadillo de trueque, en el que no sea necesario el dinero. Con la intención transformadora de motivar al alumnado a reducir el gran impacto en el entorno que tiene nuestra manera de vivir, dándole una segunda vida a los objetos que no usamos y que están en buen estado, facilitando que otras personas los sigan utilizando.</p>

4. CONCRECIÓN CURRICULAR		
COMPETENCIAS ESPECIFICAS		
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.		
DESCRIPTORES OPERATIVOS: STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	EVIDENCIAS
1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.	MA.02.A.2.1. Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares).	NUMERACIÓN Ficha 1. ¿Sé qué son las unidades de millar? (págs. 41-42)
1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	MA.02.A.3.4. Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.	OPERACIONES Ficha 1. ¿Cómo se resuelve una suma con llevadas? (págs. 87-88) Ficha 2. ¿Qué propiedades tiene la suma? (págs. 89-90) Ficha 3. ¿Cómo llevo más de una? (págs. 91-92)
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.		

DESCRIPTORES OPERATIVOS: STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.		
2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	MA.02.A.3.2. Estrategias de reconocimiento de que operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Ficha 1. ¿Sé los pasos a seguir para resolver un problema? (págs. 137-138)
2.2.a. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	MA.02.A.2.7. Lectura de números ordinales (hasta 99o) y utilización en contextos reales.	NUMERACIÓN Ficha 2. ¿Qué relación tienen los números hasta el 3999? (págs. 43-43)
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.		
DESCRIPTORES OPERATIVOS: CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.		
3.1.a. Identificar conjeturas matemáticas sencillas, utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.	MA.02.D.4.1. Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).	NUMERACIÓN Ficha 3. ¿Cómo puedo contar más rápido? (págs. 45-46)
3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	MA.02.B.1.1. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).	SENTIDO DE LA MEDIDA Ficha 1. ¿Qué se puede medir de los objetos? (págs. 193-194)
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.		
DESCRIPTORES OPERATIVOS: STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.		
4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.	MA.02.B.2.2. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital).	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Ficha 2. ¿Para qué sirve aprender a medir? (págs. 139-140) Ficha 3. ¿Por qué mido la masa de los objetos? (págs. 141-142)
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.		
DESCRIPTORES OPERATIVOS: STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.		
5.1.a. Comenzar a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.	MA.02.C.1.1. Figuras geométricas de dos o tres dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.	SENTIDO ESPACIAL Y ESTOCÁSTICO. Ficha 3. ¿Cuántas formas geométricas me rodean? (págs. 211-212)
	MA.02.C.1.3. Vocabulario geométrico: con descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas.	SENTIDO ESPACIAL Y ESTOCÁSTICO Ficha 4. ¿Qué figura se ha formado? (págs. 213-214)
5.2.a. Comenzar a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.	MA.02.B.1.2. Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana.	SENTIDO DE LA MEDIDA Ficha 2. ¿Cómo mido la distancia? (págs. 195-196) Ficha 3. ¿Qué unidad de medida se usa en la masa? (págs. 197-198)
	MA.02.C.2.2. Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.	ESPACIAL Y ESTOCÁSTICO Ficha 1: ¿Sé diferenciar los tipos de rectas? (págs. 207-208) Ficha 2. ¿Cuántos tipos de ángulos hay? (págs. 209-210)
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.		
DESCRIPTORES OPERATIVOS: STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.		
7.1.a. Reconocer y comenzar a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de sus emociones.	MA.02.F.1.1. Gestión emocional: estrategias de identificación y manifestación de las propias emociones ante las matemáticas. Iniciativa y tolerancia ante la frustración en el aprendizaje de las matemáticas.	SITUACION DE APRENDIZAJE Ficha 1. Mercado del trueque. (págs. 23-24)
	7.2.a. Expresar y mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración	

y desarrollando actitudes participativas.

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

DESCRIPTORES OPERATIVOS: CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.

8.1.a. Participar y comenzar a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, afianzando la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.	MA.02.F.2.1. Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias.	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Ficha 1. Mercado del trueque. (págs. 23-24)
	MA.02.F.2.2. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.	
	MA.02.F.2.3. Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	
	MA.02.F.2.4. Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.	

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECIFICA

- Competencia específica 1:** La comprensión de una situación problematizada en la que se interviene desde el ámbito matemático es siempre el primer paso hacia su resolución. Una buena representación o visualización del problema ayuda a su interpretación, así como a la identificación de los datos y las relaciones más relevantes. La comprensión de situaciones problematizadas no se realiza únicamente sobre los mensajes verbales escritos, sino que incluye también los mensajes orales, los mensajes visuales a través de dibujos, imágenes o fotografías, situaciones cotidianas o mensajes con materiales lúdicos y manipulativos concretos que supongan un reto. Con ello, se persigue que el alumnado comprenda su entorno cercano, dotándolo de herramientas para que le permitan establecer una correcta representación del mundo que lo rodea y sea capaz de afrontar y resolver las situaciones problemáticas que se le presenten, tanto en la escuela como en su vida diaria.

Los contextos en la resolución de problemas proporcionan un amplio abanico de posibilidades para la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado, así como de las diferentes competencias, con una perspectiva global, fomentando el respeto mutuo y la cooperación entre iguales, con especial atención a la igualdad de género, la inclusión y la diversidad personal y cultural. Estos contextos deberán ser variados e incluir al menos el personal, el escolar, el social, el científico y el humanístico. Todos ellos ofrecen una oportunidad única para integrar las ocho competencias clave, e incluir el planteamiento de los grandes problemas medioambientales y sociales de nuestro mundo, así como disyuntivas relacionadas con el consumo responsable en su realidad cercana, fomentando de este modo en el alumnado actitudes activas, participativas y críticas, susceptibles de transformar el entorno.
- Competencia específica 2:** La resolución de problemas constituye una parte fundamental del aprendizaje de las matemáticas. Por un lado, como objetivo en sí mismo y por otro como eje metodológico para la construcción del conocimiento matemático. Como objetivo en sí mismo, entran en juego diferentes estrategias para obtener las posibles soluciones: analogía, ensayo y error, resolución inversa, tanteo, descomposición en problemas más sencillos, etc. Conocer una variedad amplia de estrategias permite abordar con seguridad los retos, facilitando el establecimiento de conexiones. Las estrategias no deben centrarse únicamente en la resolución aritmética, sino que también se potenciarán situaciones que puedan ser resueltas a través de la manipulación de materiales, el diseño de representaciones gráficas o la argumentación verbal. La elección de la estrategia y su periódica revisión durante la resolución del problema implica tomar decisiones, anticipar la respuesta, seguir las pautas establecidas, asumir riesgos y transformar el error en una oportunidad de aprendizaje. Como eje metodológico proporciona nuevas conexiones entre los conocimientos del alumnado, construyendo así nuevos significados y conocimientos matemáticos susceptibles de ser extrapolados.

Asegurar la validez de las soluciones supone razonar acerca del proceso seguido y evaluarlas en cuanto a su corrección matemática. Sin embargo, también debe fomentarse la reflexión crítica sobre la adecuación de las soluciones al contexto planteado y las implicaciones que tendrían desde diversos puntos de vista (consumo responsable, salud, medioambiente, etc.).
- Competencia específica 5:** La conexión entre los diferentes objetos matemáticos (conceptos, procedimientos, sistemas de representación, etc.) aporta una comprensión más profunda y duradera de los saberes adquiridos, proporcionando una visión más amplia sobre el propio conocimiento. Esta visión global e interrelacionada de los saberes contribuye a la creación de conexiones con otras áreas, así como con la vida diaria del alumnado, por ejemplo, en la planificación y gestión de su propia economía personal, o en la interpretación de información gráfica en diversos medios. Comprender que las ideas matemáticas no son elementos aislados, sino que se interrelacionan entre sí dando lugar a un todo, desarrolla la capacidad de comprensión del entorno y de los sucesos que en él acontecen, creando una base sólida donde asentar nuevos aprendizajes, afrontar nuevos retos y adoptar decisiones informadas.

Por otro lado, el reconocimiento de la conexión directa de las matemáticas con otras áreas, con la vida real o con la experiencia propia, aumentará sin duda el bagaje matemático del alumnado. Es importante que este tenga la oportunidad de experimentar las matemáticas en diferentes contextos (personales, escolares, sociales, científicos, humanísticos y ambientales) para habituarse a identificar aspectos matemáticos en múltiples situaciones.
- Competencia específica 8:** Con esta competencia específica se pretende que el alumnado trabaje los valores de respeto, igualdad y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que el niño y la niña son capaces de resolver los retos matemáticos propuestos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, planificación, indagación, motivación y confianza, para crear relaciones y entornos saludables de trabajo, por ejemplo, mediante la participación en equipos heterogéneos, con roles asignados. Esto permite construir relaciones saludables, solidarias y comprometidas, romper con estereotipos de género, afianzar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad.

Se persigue dotar al alumnado de herramientas y estrategias de comunicación efectiva y de trabajo en equipo como un recurso necesario para el futuro. Así, se fomentará la escucha activa y la comunicación asertiva, la colaboración entre el alumnado de forma creativa, crítica y responsable, abordando la resolución de conflictos de manera positiva y empleando un lenguaje inclusivo y no violento.

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL/PERFIL DE SALIDA

Comp. Esp.	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4
1									*	*		*			*								*				*		*					*
2									*	*												*	*						*					

3	*								*	*											*				
4									*	*	*										*				
5									*	*											*			*	
7									*												*	*			
8				*		*			*												*	*		*	*

Competencias clave: CCL competencia en comunicación lingüística. CP competencia plurilingüe. STEM competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. CD competencia digital. CPSAA competencia personal, social y de aprender a aprender. CC competencia ciudadana. CE competencia emprendedora. CCEC competencia en conciencia y expresión culturales.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	PROCESOS COGNITIVOS*	RECURSOS
<p>Presentación de la situación de aprendizaje (págs. 23-24)</p> <ul style="list-style-type: none"> • No lo uso, ¿lo intercambiamos?: Se invita al alumnado a que reflexionen y se expresen acerca del ODS 12: Producción y consumo responsable a través de la elaboración de un mercadillo de trueque. • Repartir las tareas que van a llevar a cabo cada uno. Actividad 1 • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal.
<p>Numeración: ¿Sé qué son las unidades de millar? (págs. 41-42)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir la secuencia. • Repasar los símbolos de mayor a menor. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal.
<p>Numeración: ¿Qué relación tienen los números hasta el 3999? (págs. 43-44)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar las relaciones existentes entre los números hasta el 3999. • Jugar con los policubos: manipulación y representación. Actividad 2. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material manipulativo: policubos. • Otros materiales: pizarra personal.
<p>Numeración: ¿Cómo puedo contar más rápido? (págs. 45-46)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conteo de monedas y billetes. • Jugar con las monedas y billetes: manipulación e identificación. Actividades 1, 3. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: billetes y monedas, pizarra personal. • Material manipulativo: regla.

<p>Operaciones: ¿Cómo se resuelve una suma con llevadas? (págs. 87-88)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repasar la suma con llevadas. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica «1-2-4». 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal.
<p>Operaciones: ¿Qué propiedades tiene la suma? (págs. 89-90)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la propiedad conmutativa y asociativa de la suma. • Jugar con material manipulativo: manipulación y representación de cantidades. Actividad 3. • Mediante la Actividad 5 podemos comprobar que el alumnado distingue las propiedades de la suma. • Jugar con los dados. Actividad 7. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. • Material descargable: datos de números. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal, cartulinas.
<p>Operaciones: ¿Cómo llevo más de una? (págs. 91-92)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repasar las sumas de tres sumandos de tres cifras cada uno y las llevadas de más una unidad. • Diagrama de partes-todo. Actividad 6 • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica «Números». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se pueden trabajar mediante la técnica «Lápices al centro». 	1, 2, 3, 4.	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal.
<p>Resolución de problemas: ¿Sé los pasos para resolver un problema? (págs. 137-138)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasos para resolver un problema a partir de los datos disponibles. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 1 se pueden trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 4 se pueden trabajar mediante la técnica «1-2-4». 	1, 2, 3, 4, 6	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto.
<p>Resolución de problemas: ¿Para qué sirve aprender a medir? (págs. 139-140)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dramatizar un problema matemático con material manipulativo. Actividad 4 • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». 	2, 3, 4, 6	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: flexómetro, pizarra personal.
<p>Resolución de problemas: ¿Por qué mido la masa de los objetos? (págs. 141-142)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagrama de partes-todo. Actividad 4 • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Números». 	2, 3, 4	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital.

<ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». 		Recursos impresos: <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto.
<p>Medida: ¿Qué se puede medir de los objetos? (págs. 193-194)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir conceptos de “elementos de la circunferencia”. Actividad 4. • Recordar el ángulo y sus partes. Actividad 5. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se pueden trabajar mediante la técnica «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 6 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Números». 	1, 2, 3, 4	Recursos digitales: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. Recursos impresos: <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. Recursos de aula: <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal, transportador de ángulos.
<p>Medida: ¿Cómo mido la distancia? (págs. 195-196)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con material manipulativo: calibres, flexómetros o reglas. Actividades 1, 3, 4. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». 	2, 3, 4	Recursos digitales: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. Recursos impresos: <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. Recursos de aula: <ul style="list-style-type: none"> • Material manipulativo: regla. • Otros materiales: calibre, flexómetro, pizarra personal.
<p>Medida: ¿Qué unidad de medida uso en la masa? (págs. 195-196)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con material manipulativo: báscula. Actividades 3, 5. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». 	1, 2, 3, 4	Recursos digitales: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. Recursos impresos: <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. Recursos de aula: <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: pizarra personal, báscula, cartulinas.
<p>Espacial: ¿Sé diferencias los tipos de rectas? (págs. 207-208)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir los conceptos “recta” y “punto”. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Números». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 2 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». 	1, 2, 3, 4	Recursos digitales: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. Recursos impresos: <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto.
<p>Espacial: ¿Cuántos tipos de ángulos existen? (págs. 209-210)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con material manipulativo: transportador de ángulos. Actividad 3. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 4 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «1-2-4». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 5 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». 	1, 2, 3, 4	Recursos digitales: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. Recursos impresos: <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. Recursos de aula: <ul style="list-style-type: none"> • Otros materiales: transportador de ángulos, pizarra personal.

<p>Espacial: ¿Cuántas formas geométricas me rodean? (págs. 211-212)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir el concepto “forma geométrica”. • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 1 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Folio giratorio». ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Círculos de punto de vista». 	<p>1, 2, 3, 4</p>	<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto. <p>Recursos de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material manipulativo: figuras geométricas. • Otros materiales: pizarra personal.
<p>Espacial: ¿Qué figura se ha formado? (págs. 213-214)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir los conceptos “composición-descomposición”. • Jugar con el tangram: manipulación y construcción de figuras. Actividad 4 • Metodologías activas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprendizaje lúdico. ○ Trabajo cooperativo. La actividad 3 se puede trabajar mediante la técnica cooperativo «Lápices al centro». 		<p>Recursos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la plataforma Blinklearning. • Hoja de ruta individual. • Proyector y audio. • Aplicación de hojas de cálculo. • Aplicación de mapas digital. • Material descargable: tangram. <p>Recursos impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto.

*1: Conocer / 2: Comprender / 3: Aplicar / 4: Analizar / 5: Evaluar / 6: Crear (Bloom)

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

MEDIDAS GENERALES

Desde el enfoque legislativo actual, esta Situación de aprendizaje constituye un instrumento para que el alumnado afronte retos y desafíos globales del siglo XXI asociados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015.

Para ello se establecen situaciones de aprendizaje en la que se combinan competencias específicas y saberes básicos de forma contextualizada. Para ello se establece un desafío final que requiere combinar los aprendizajes realizados en las distintas fichas. Este producto final conecta directamente con uno de los objetivos de Desarrollo Sostenible.

La vinculación entre **competencias clave** y **retos del siglo XXI (ODS)**, proporciona la siguiente situación de aprendizaje significativa y relevante, tanto para el alumnado como para el docente. La creación y desarrollo de un mercado de trueque permite poner en práctica los distintos elementos curriculares. Es ideal para realizarse como primer proyecto del curso ya que requiere aplicar saberes básicos iniciales, como el conteo en cantidades bajas, la suma y la resta, así como introducir las magnitudes físicas, aplazando la introducción del dinero para más adelante.

Algunas de las características metodológicas de los distintos bloques son:

- **Numeración:** la numeración se aborda desde un enfoque global en el que se incluye la posición de las cifras en la recta numérica, la construcción espacial mediante bloques y la conexión entre la representación escrita y numérica.
- **Operaciones:** todas las fichas comienzan con una práctica de cálculo mental centrada en distintos aspectos y técnicas. A continuación, se refuerzan los distintos pasos del algoritmo mediante práctica específica para pasar a realizar una serie de ejercicios de repetición de este algoritmo presentado como distintos juegos o retos para evitar la fatiga mental.
- **Resolución de problemas:** la resolución de problemas se aborda desde el análisis y la práctica de las distintas fases de su resolución, en este caso se plantea la comprensión lectora para detectar que se pide.
- **Sentido de la medida:** en este bloque se enlaza con los conocimientos previos del alumnado sobre la medida, definiendo conceptos básicos de las magnitudes y sus unidades.
- **Espacial estocástica:** El enfoque parte del reconocimiento de las figuras básicas en situaciones del entorno, para dar coherencia y contexto y relacionar el conocimiento matemático con la vida cotidiana.

Distintas actividades plantean distintas posibilidades metodológicas específicas como las siguientes:

- **Estrategias y destrezas de pensamiento:** planteadas como opción para distintas actividades en la guía de la asignatura.
- **El aprendizaje cooperativo:**
 - Estableciendo roles cooperativos en la página inicial de la situación de aprendizaje
 - Mediante la resolución de distintas actividades de forma cooperativa, como 1-2-4, folio giratorio o lápices al centro, tal y como se indica en la guía de la asignatura.
 - Planteando actividades específicas, como las relacionadas con la creación de problemas.
- **Metacognición:** En el apartado “Reflexionamos”, actividades para fomentar la reflexión del alumnado sobre cómo se ha sentido y cuánto le ha gustado aprender.

Agrupamientos:

- Además del trabajo individual, se podrá trabajar en pequeño y gran grupo. Del mismo modo, podremos llevar a cabo actividades mediante interacciones entre alumnado, utilizando algunas de las técnicas cooperativas propuestas en las claves del proyecto.

Espacios:

- Las actividades que se plantean desde los diferentes apartados se llevarán a cabo fundamentalmente en el aula. Se podrán utilizar otros espacios como el aula TIC, la biblioteca del centro, etc. En esta Situación de aprendizajes se podrán visitar lugares que tengan relación con los contenidos de la unidad, por ejemplo, la propuesta de medición de espacios comunes del centro, como la pista deportiva, que se hace en las actividades de ampliación.

Transversalidad:

- La organización del proyecto RUTAS en situaciones de aprendizaje persigue la búsqueda de un aprendizaje significativo y aplicable a la vida real de los alumnos y alumnas que les permita su desarrollo como personas autónomas capaces de reflexionar y de realizar el proceso metacognitivo necesario para continuar aprendiendo en el futuro. Además, facilita el trabajo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y tiene en cuenta los principios pedagógicos de la LOMLOE, como son la igualdad entre hombres y mujeres, la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible, la educación para la salud, la educación afectivo-sexual, la educación emocional y la educación en valores.
- El diseño de las fichas posibilita el desarrollo personalizado de habilidades y estrategias transversales a todas las áreas, como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento, todas ellas enfocadas a la adquisición de las competencias clave y sus desempeños establecidos en el perfil de salida que el alumnado debe alcanzar al concluir la enseñanza de esta etapa.

Interdisciplinariedad:

- Esta situación de aprendizaje coincide con el ODS trabajado en la situación de aprendizaje 1 de Lengua Castellana y Literatura del proyecto RUTAS, lo que facilita una propuesta de trabajo conjunta. También tiene elementos comunes con los saberes básicos previstos en el área de Conocimiento del Medio

Además, de entre las medidas generales que nos permite la normativa vigente, en esta situación de aprendizaje utilizaremos (*dejar solo las que correspondan*):

- Agrupación de áreas en ámbitos de conocimiento.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Desdoblamientos de grupos en las áreas de carácter instrumental.
- Agrupamientos flexibles para la atención del alumnado en un grupo específico.
- Acción tutorial.
- Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos.
- Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas.
- Actuaciones de prevención y control del absentismo.

MEDIDAS ESPECÍFICAS

Como medidas específicas, de acuerdo con la normativa vigente, en esta situación de aprendizaje utilizaremos (*dejar solo las que correspondan*):

- Programas de refuerzo del aprendizaje.
- Programas de profundización.
- Apoyo dentro del aula por PT, AL, personal complementario u otro personal.
- Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado NEAE.
- Atención educativa al alumnado por situaciones de hospitalización o de convalecencia domiciliaria.
- Flexibilización de la escolarización para el alumnado de altas capacidades.
- Escolarización en un curso inferior al correspondiente por edad del alumnado de incorporación tardía en el sistema educativo.
- Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.
- Programas de adaptación curricular:
 - Adaptación curricular de acceso.
 - Adaptaciones curriculares significativas.
 - Adaptaciones curriculares para alumnado con altas capacidades intelectuales.

ADAPTACIONES DUA

Principio 1: Proporcionar múltiples formas de implicación.	Principio 2: Proporcionar múltiples formas de representación.	Principio 3: Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión.
Pauta 7. Proporcionar opciones para el interés.	Pauta 1. Proporcionar opciones para la percepción.	Pauta 4. Proporcionar opciones para la acción física.
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1 (pág. 211) • Actividad 6 (pág. 212) • Actividad 2 (pág. 209) 	<ul style="list-style-type: none"> • Versión digital de la situación de aprendizaje 1. • Recursos digitales de la situación de aprendizaje 1. • Herramienta IN.ON. 	
Pauta 8. Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia.	Pauta 2. Proporcionar opciones para el lenguaje, expresiones, matemáticas y símbolos.	Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación.
<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de la situación de aprendizaje. • Actividad 3 (pág. 195) 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes reales en la situación de aprendizaje 1. 	Recursos de aula: <ul style="list-style-type: none"> • Material manipulativo: figuras geométricas, regla • Otros materiales: billetes y monedas, pizarra personal, calibre, flexómetro, pizarra personal, báscula, cartulinas, transportador de ángulos.
Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación	Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión	Pauta 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas
<ul style="list-style-type: none"> • Desafío de la situación de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades competenciales de la situación de aprendizaje 1. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades que ponen en práctica las funciones ejecutivas del bloque: Resolución de problemas y Operaciones.

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	RÚBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4	Suficiente (SU) Del 5 al 6	Bien (BI) Entre el 6 y el 7	Notable (NT) Entre el 7 y el 8	Sobresaliente (SB) Entre el 9 y el 10
1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica , problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales .	Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)	Apenas reconoce de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, rara vez, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas incluidas las tecnológicas.	A veces reconoce de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, en ocasiones, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas incluidas las tecnológicas.	Con ayuda reconoce de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, a veces, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas incluidas las tecnológicas, y, a veces, comienza a interpretar mensaje verbales, escritos o visuales.	A menudo reconoce de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas incluidas las tecnológicas, y, con ayuda, comienza a interpretar mensaje verbales, escritos o visuales.	Reconoce A menudo reconoce de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas incluidas las tecnológicas, y comienza a interpretar mensaje verbales, escritos o visuales.
1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas , con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)	Apenas comprende y no comienza a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	A veces comprende y apenas comienza a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Con frecuencia comprende y con ayuda comienza a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Comprende y con ayuda comienza a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Comprende y comienza a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.
2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución .	Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)	Comienza con gran dificultad a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, sin implicarse en la resolución.	Comienza con dificultad a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, rara vez implicándose en la resolución.	Con ayuda comienza a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, a veces implicándose en la resolución.	Comienza a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, con frecuencia implicándose en la resolución.	Comienza a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.
2.2.a. Obtener posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)	Rara vez obtiene posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	A veces obtiene posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	A menudo obtiene posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	Frecuentemente obtiene posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.	Obtiene posibles soluciones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, manipulando y tanteando analogías sencillas.
3.1.a. Identificar conjeturas matemáticas sencillas , utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.	Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)	Apenas comienza a identificar conjeturas matemáticas sencillas, rara vez utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.	Con ayuda comienza a identificar conjeturas matemáticas sencillas, a veces utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.	A menudo comienza a identificar conjeturas matemáticas sencillas, con frecuencia utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.	Casi siempre comienza a identificar conjeturas matemáticas sencillas, utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.	Identificar conjeturas matemáticas sencillas, utilizando propiedades y relaciones sencillas de forma guiada, comenzando a explorar fenómenos.

<p>3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Ejemplifica con gran dificultad problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, sin comenzar a plantear preguntas y sin avanzar posibles conclusiones.</p>	<p>Ejemplifica con alguna dificultad problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando, con ayuda, a plantear preguntas y sin avanzar posibles conclusiones.</p>	<p>Ejemplifica, con ayuda, problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y, con ayuda, avanzando posibles conclusiones.</p>	<p>Ejemplifica problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y, con frecuencia, avanzando posibles conclusiones.</p>	<p>Ejemplifica problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.</p>
<p>4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Apenas comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, sin utilizar de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, sin realizar procesos simples en formato digital.</p>	<p>Con dificultad comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, ocasionalmente utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, sin realizar procesos simples en formato digital.</p>	<p>Con ayuda comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, con dificultad realizando procesos simples en formato digital.</p>	<p>Comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, con ayuda realizando procesos simples en formato digital.</p>	<p>Comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.</p>
<p>5.1.a. Comenzar a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Apenas comienza a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, sin aplicar conocimientos y experiencias propias.</p>	<p>Con dificultad comienza a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, rara vez aplicando conocimientos y experiencias propias.</p>	<p>Con ayuda comienza a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, con ayuda aplicando conocimientos y experiencias propias, ocasionalmente iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiana.</p>	<p>Comienza a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, con ayuda, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiana.</p>	<p>Comienza a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiana.</p>
<p>5.2.a. Comenzar a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Con gran dificultad comienza a identificar situaciones en contextos diversos, sin reconocer las conexiones matemáticas y la vida cotidiana, sin interpretar la información gráfica de diferentes medios.</p>	<p>Con dificultad comienza a identificar situaciones en contextos diversos, ocasionalmente, reconociendo las conexiones matemáticas y la vida cotidiana, sin interpretar la información gráfica de diferentes medios.</p>	<p>Con frecuencia comienza a identificar situaciones en contextos diversos, con ayuda, reconociendo las conexiones matemáticas y la vida cotidiana, ocasionalmente interpretando la información gráfica de diferentes medios.</p>	<p>Comienza a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones matemáticas y la vida cotidiana, con frecuencia, interpretando la información gráfica de diferentes medios.</p>	<p>Comienza a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.</p>
<p>7.1.a. Reconocer y comenzar a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de sus emociones.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Apenas reconoce y comienza a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, rara vez, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y sin mostrar autoconfianza y perseverancia en el control de las emociones.</p>	<p>A veces reconoce y comienza a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, en ocasiones, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y rara vez, mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de las emociones.</p>	<p>Con ayuda reconoce y comienza a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, a veces, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y en ocasiones, mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de las emociones.</p>	<p>A menudo reconoce y comienza a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, con ayuda, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y a veces, mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de las emociones.</p>	<p>Reconoce y comienza a identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario y mostrando autoconfianza y perseverancia en el control de las emociones.</p>

<p>7.2.a. Expresar y mostrar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración y desarrollando actitudes participativas.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Expresa con gran dificultad y muestra escasas actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, sin valorar el error como una oportunidad de aprendizaje, superando con dificultad la frustración y sin desarrollar actitudes participativas.</p>	<p>Expresa con ayuda y muestra alguna actitud positiva ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, rara vez valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando con dificultad la frustración y sin desarrollar actitudes participativas.</p>	<p>Expresa con frecuencia y muestra bastante actitud positiva ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, normalmente valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando con ayuda la frustración y a veces desarrollando actitudes participativas.</p>	<p>Expresa y muestra actitud positiva ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando con frecuencia la frustración y con ayuda desarrollando actitudes participativas.</p>	<p>Expresa y muestra actitud positiva ante nuevos retos matemáticos tales como el esfuerzo y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje, superando la frustración y desarrollando actitudes participativas.</p>
<p>8.1.a. Participar y comenzar a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, afianzando la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.</p>	<p>Libro de texto Intervenciones en clase. (Registro de Observación y/o rúbrica)</p>	<p>Con dificultad participa y comienza a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, apenas comunicándose adecuadamente, sin respetar la diversidad del grupo y estableciendo con gran dificultad relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, sin afianzar la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.</p>	<p>A veces, con ayuda, participa y comienza a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, rara vez comunicándose adecuadamente, ocasionalmente respetando la diversidad del grupo y estableciendo con dificultad relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, empezando a afianzar la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.</p>	<p>Con ayuda, participa y comienza a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, con frecuencia comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo con ayuda relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, empezando a afianzar la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.</p>	<p>Participa y comienza a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo con frecuencia relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, con ayuda, afianzando la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.</p>	<p>Participa y comienza a colaborar respetuosamente en el trabajo en equipo, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, afianzando la autoconfianza en relaciones vividas en entornos coeducativos.</p>

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Las medidas DUA para la atención a la diversidad se valorarán tras su puesta en práctica con el alumnado o el grupo clase sujeto de las mismas, valorando la efectividad de estas. Esta valoración tendrá como consecuencia el mantenimiento de las medidas adoptadas en caso de valoración positiva o la modificación o ajuste de las medidas implementadas cuando estas no hubiesen tenido la efectividad esperada.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

El nivel de desempeño competencial se obtendrá a partir de la valoración de los criterios de evaluación, como referentes del grado de desempeño de las competencias específicas. Estas, nos llevan, a su vez, a una valoración del nivel de desarrollo de las competencias clave, a través de su conexión con los descriptores operativos del perfil competencial de cada uno de los ciclos.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRACTICA DOCENTE

Indicadores	Instrumentos
<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La situación de aprendizaje se ha contextualizado adecuadamente y ha sido motivadora para el alumnado. • Se han contemplado las competencias específicas y los criterios de evaluación adecuados a esta situación de aprendizaje. • Se han contemplado los saberes básicos necesarios para el desarrollo de la situación de aprendizaje. • Se ha realizado una planificación temporal con flexibilidad que ha permitido el desarrollo de la concreción curricular prevista. • Se han establecido instrumentos de evaluación que han permitido hacer el seguimiento del progreso de aprendizaje del alumnado y que ha alcanzado las competencias y criterios de evaluación previstos. • En el proceso de evaluación se ha posibilitado la autoevaluación del alumnado para que tome conciencia de sus fortalezas y sus ámbitos de mejora. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escala de valoración para la autoevaluación de la práctica docente. 2. Registro-Diana para la autoevaluación del profesorado: planificación. 3. Registro para la autoevaluación del profesorado: motivación del alumnado. 4. Registro para la autoevaluación del profesorado: desarrollo de la metodología. 5. Registro para la autoevaluación del profesorado: seguimiento y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

<p>Proceso de enseñanza-aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se conectan los aprendizajes que va adquiriendo el alumnado con situaciones de vida próximas a este para que pueda extrapolar lo aprendido. • Además del libro de texto se ponen en juego otros soportes y recursos que facilitan los aprendizajes previstos con el alumnado. • Se ponen en juego diversidad de procesos cognitivos en la línea planteada en la taxonomía de Bloom. • La interacción y la participación activa del alumnado en los procesos de aprendizaje y en la resolución de las situaciones de aprendizaje es una constante en el aula. • La atención a la diversidad es un elemento que siempre es atendido en clase siguiendo los principios y pautas DUA, así como el establecimiento de medidas generales o específicas para el alumnado que lo precisa. • Se ha potenciado el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. • Se han utilizado estrategias de pensamiento y organizadores gráficos que permiten al alumnado comprender mejor los aprendizajes propuestos. • Se ha ido informando al alumnado de sus aciertos y fortalezas y se le ha prestado la ayuda necesaria ante las dificultades encontradas. 	
<p>Proceso de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado y sus familias conocen de antemano los procedimientos e instrumentos de evaluación que se van a utilizar. • El alumnado dispone de actividades y herramientas que le permiten autoevaluarse y conocer sus puntos fuertes y sus ámbitos de mejora. • La evaluación es coherente con las metodologías y las situaciones de aprendizaje propuestas. • Se han desarrollado actividades suficientes para que el alumnado consiga los criterios de evaluación y las competencias específicas previstas. • Los criterios de calificación están consensuados por el Equipo de ciclo, son conocidos por el alumnado y las familias y responden al grado de logro de los criterios de evaluación y las competencias específicas. • Se han tenido en cuenta los principios y pautas DUA para el procedimiento de evaluación seguido. • Los resultados de evaluación han sido... 	
<p>Propuestas de mejora para la unidad de programación o situación de aprendizaje siguiente</p>	
<p></p>	