



BLOQUE 1: PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura colectiva de los enunciados de los problemas, estudio de su vocabulario y explicación del mismo.</li> <li>– Identificación de los datos y de la pregunta en el enunciado de un problema.</li> <li>– Comunicación verbal del proceso para la resolución de un problema, bien a partir de una imagen o de los datos matemáticos.</li> <li>– Estrategias sencillas de suma y resta para la comprensión y resolución de problemas cotidianos.</li> <li>– Importancia de la lectura comprensiva para la buena realización de un problema.</li> <li>– Procesos de invención de problemas a partir de datos dados.</li> </ul>	1. Expresar verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema.	1.1. Leer en voz alta a sus compañeros y compañeras los enunciados de los problemas y explicar los pasos a realizar para la solución de los mismos.
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas.	2.1. Leer detenidamente el enunciado del problema, antes de ponerse a escribir cualquier operación. 2.2. Usar las estrategias sencillas de suma y resta para la comprensión y resolución de problemas cotidianos.
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos y funcionales, valorando su utilidad para hacer predicciones.	3.1. Descubrir y aplicar patrones de repetición en seriaciones de suma ascendentes. 3.2. Averiguar y completar patrones de seriaciones con materiales manipulativos, manejando una variable. 3.3. Interpretar instrucciones orales que describan seriaciones basadas en la adición.
	4. Profundizar en problemas resueltos, planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc.	4.1. Revisar los problemas realizados y sus operaciones.
	5. Realizar y presentar informes sencillos sobre el desarrollo, resultados y conclusiones obtenidas en el proceso de investigación.	5.1. Realizar tanto horizontal como verticalmente las operaciones con las que se resuelven los problemas de forma ordenada. 5.2. Exponer los datos de un problema mediante una representación gráfica o un dibujo.



CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
		5.3. Enmarcar y resaltar claramente el resultado de un problema con las unidades correspondientes.
	6. Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados para la resolución de problemas.	6.1. Distinguir problemas que surgen de entornos cotidianos que se pueden realizar con los conocimientos aprendidos.
		6.2. Resolución de problemas del entorno cercano con sumas y restas cuyos resultados sean menores que la centena.
		6.3. Valorar la importancia de las matemáticas como medio para resolver problemas sencillos del entorno.
	7. Conocer algunas características del método de trabajo científico en contextos de situaciones problemáticas a resolver.	
	8. Planificar y controlar las fases de método de trabajo científico en situaciones adecuadas al nivel.	8.1. Analizar los datos de un problema, comparándolos con situaciones semejantes de su entorno.
		8.2. Establecer diferentes caminos para resolver un determinado problema aritmético o geométrico.
		8.3. Comentar su semejanza o disparidad con la realidad de la solución de un problema y por tanto cuestionarse la estrategia seguida en su resolución.
		8.3. Realizar sencillas investigaciones matemáticas que utilicen relaciones numéricas o geométricas, mediante la observación de las secuencias, repetidas, establecimiento de hipótesis para su resolución y el análisis del resultado obtenido.



CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
	9. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.	
	10. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.	
	11. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo para situaciones similares futuras.	11.1. Mostrar interés por aprender conceptos matemáticos.
		11.2. Revisar las operaciones de suma y resta para verificar su resultado.
		11.3. Aprender estrategias sencillas para realizar cálculo mental, que sirva para realizar operaciones más complejas.
11.4. Aceptar como válidas dos estrategias diferentes para resolver un mismo problema.		
11.5. Presentar ordenadamente el proceso de resolución de un problema, con operaciones indicadas en horizontal y expresión clara de los resultados obtenidos cuantitativa y cualitativamente.		



BLOQUE 2: NÚMEROS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Problemas de sumas y restas con resultados inferiores a la centena.</li> <li>– Datos innecesarios: Selección de datos.</li> <li>– Investigaciones con series numéricas y propiedades de la suma y resta.</li> <li>– Representación horizontal y verticalmente las operaciones con las que se resuelve un problema.</li> <li>– Extracción de los datos necesarios para resolver un problema de pictogramas o representaciones gráficas sencillas.</li> </ul>	<p>1. Leer, escribir y ordenar, utilizando razonamientos apropiados, distintos tipos de números (romanos, naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas).</p>	1.1. Leer y escribir números utilizando el sistema decimal con su grafía correspondiente hasta la centena.
		1.2. Representar números utilizando diferentes recursos didácticos.
		1.3. Ordenar y comparar números naturales en unidades y decenas.
		1.4. Escribir la grafía de un número asociándola a un conjunto de objetos contables y viceversa.
		1.5. Realizar series ascendentes y descendentes.
	<p>3. Realizar operaciones y cálculos numéricos mediante diferentes procedimientos, incluido el cálculo mental, haciendo referencia implícita a las propiedades de las operaciones, en situaciones de resolución de problemas.</p>	3.1. Realizar operaciones de sumas y restas, con resultados inferiores a la centena, equiparándolos a situaciones reales, y utilizando de forma razonada el sistema de numeración decimal.
		3.2. Aplicar la adición y sustracción para resolver situaciones problemáticas.
3.3. Representar gráficamente operaciones de suma y resta.		



CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
	4. Utilizar las propiedades de las operaciones, las estrategias personales y los diferentes procedimientos que se usan según la naturaleza del cálculo que se ha de realizar (algoritmos escritos, cálculo mental, tanteo, estimación, calculadora).	4.1. Realizar operaciones de sumas y restas, con resultados inferiores a la centena, utilizando de forma razonada el sistema de numeración decimal.
		4.2. Descomponer un número en la suma de otros dos.
		4.3. Realizar cálculos mentales con resultados menores de veinte.
		4.4. Aplicar la propiedad conmutativa de la suma.
		4.5. Analizar el resultado de las operaciones de suma y resta de dos números menores de cien descartando los resultados no posibles explicando oralmente los razonamientos.
		4.6. Realizar sumas y restas, con resultados inferiores al millar, comprobando las relaciones que tiene ambos algoritmos.
		4.7. Utilizar el sistema decimal para componer y descomponer números menores de cien.
6. Operar con los números teniendo en cuenta	6.1. Estimar resultados de sumas y restas, menores de cien.	



CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
	la jerarquía de las operaciones, aplicando las propiedades de las mismas, las estrategias personales y los diferentes procedimientos que se utilizan según la naturaleza del cálculo que se ha de realizar (algoritmos escritos, cálculo mental, tanteo, estimación, calculadora), usando más adecuado.	6.2. Redondear el resultado de un cálculo hasta la decena más cercana, con números menores de cincuenta.
		6.3. Representar en rectas numéricas números hasta la decena.
		6.4. Representar gráficas de sumas y restas sencillas.
	8. Conocer, utilizar y automatizar algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación y división con distintos tipos de números, en comprobación de resultados en contextos de resolución de problemas y en situaciones de la vida cotidiana.	8.1. Descubrir y aplicar la propiedad conmutativa y asociativa de la suma.
	9. Identificar, resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados y reflexionando sobre el proceso aplicado para la resolución de problemas.	9.1. Utilizar los algoritmos básicos correspondientes en la solución de problemas con una o dos operaciones de suma y resta, con resultados numéricos inferiores a la centena.
		9.2. Escribir la expresión horizontal completa de un problema.
9.3. Inventar un problema que se pudiese resolver mediante la suma.		



BLOQUE 3: MEDIDA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilización de unidades usuales e instrumentos convencionales para medir distancias del entorno y diferentes magnitudes de objetos cotidianos.</li> <li>– Estimación de resultados de medidas (distancias, tamaños, pesos, capacidades...) en contextos familiares.</li> <li>– Comparación de objetos según longitud, peso, masa o capacidad, de manera directa o indirecta.</li> </ul>	<p>1. Seleccionar, instrumentos y unidades de medida usuales, haciendo previamente estimaciones y expresando con precisión medidas de longitud, superficie, peso/masa, capacidad y tiempo, en contextos reales.</p>	<p>1.1. Medir objetos y espacios de su entorno, usando instrumentos de medida no convencionales.</p>
		<p>1.2. Realizar estimaciones y comparar los resultados con los encontrados por sus compañeros y compañeras sobre objetos cotidianos.</p>
		<p>1.3. Identificar unidades de medida del Sistema Métrico Decimal como el metro y el litro e instrumentos de medida como la regla o la cinta métrica.</p>
		<p>1.4. Conocer los rudimentos del reloj y la hora y los minutos como unidades de medida del tiempo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Uso de las unidades de medida del tiempo: El tiempo cíclico (día, semana, mes y año).</li> <li>– La moneda como elemento de compra de objetos cotidianos.</li> </ul>	<p>2. Escoger los instrumentos de medida más pertinentes en cada caso, estimando la medida de magnitudes de longitud, capacidad, masa y tiempo haciendo previsiones razonables.</p>	<p>2.1. Medir objetos y espacios de su entorno, usando instrumentos de medida no convencionales.</p>
		<p>2.2. Estimar los resultados de las medidas tomadas (distancias, tamaños, pesos y capacidades) en contextos cotidianos.</p>
		<p>2.3. Comparar objetos de la vida diaria según su longitud, peso/masa o capacidad, de manera directa o indirecta.</p>
	<p>4. Utilizar las unidades de medida más usuales, convirtiendo unas unidades en otras de la</p>	<p>4.1. Utilizar unidades de medida naturales (palmo, pie, paso) para la realización de mediciones en contextos cotidianos.</p>



CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
	misma magnitud, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas, explicando oralmente y por escrito, el proceso seguido y aplicándolo a la resolución de problemas.	4.2. Explicar oralmente el proceso seguido para la medida de objetos del entorno.
	5. Conocer las unidades de medida del tiempo y sus relaciones, utilizándolas para resolver problemas de la vida diaria.	5.1. Conocer los días de la semana y su orden.
		5.2. Conocer los meses del año y su orden en el calendario.
		5.3. Usar la agenda como recordatorio de eventos muy importantes.
		5.4. Reconocer las horas en el reloj analógico y diferenciar “en punto” e “y media”.
	5.5. Trasladar las horas conocidas en el reloj analógico, en el reloj digital.	
6. Conocer el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión europea.	6.1. Conocer las monedas de céntimo, dos céntimos, cinco céntimos, diez céntimos, veinte céntimos, cincuenta céntimos, un euro y dos euros, del sistema monetario de la Unión Europea.	





CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
		6.2. Realizar equivalencias entre las distintas monedas del sistema monetario de la Unión Europea.
		6.3. Realizar sumas y restas con monedas.
	7. Identificar, resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados y reflexionando sobre el proceso aplicado para la resolución de problemas.	7.1. Participar activamente en un diálogo con contenido matemático.
		7.2. Encontrar en un dibujo los datos necesarios para resolver un problema.
		7.3. Comprender los datos y elegir la operación que resuelve un problema.
		7.4. Localizar y comprender todas las preguntas que se plantean en un problema.



BLOQUE 4: GEOMETRÍA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos notables en el plano.</li> <li>- Elementos básicos de geometría: Puntos, líneas rectas y curvas.</li> <li>- Situación y movimiento en el plano.</li> <li>- Situación de nuestro cuerpo respecto a un objeto (delante, detrás, izquierda, derecha, dentro, fuera).</li> <li>- Posiciones concretas respecto a otro objeto o persona, mediante instrucciones orales.</li> </ul>	1. Utilizar las nociones geométricas de paralelismo, perpendicularidad, simetría, geometría, perímetro y superficie para describir y comprender situaciones de la vida cotidiana.	1.1. Identificar objetos y personas en el espejo.
	2. Conocer las figuras planas; cuadrado, rectángulo, romboide, triangulo, trapecio y rombo.	2.1. Identificar triángulos cuadriláteros y círculos en entornos cercanos. 2.2. Reconocer figuras triangulares en objetos cotidianos.
	3. Utilizar las propiedades de las figuras planas para resolver problemas.	3.1. Ordenar diferentes figuras planas semejantes, en función de su tamaño.
	4. Conocer las características y aplicarlas para clasificar: Poliedros, prismas, pirámides, cuerpos redondos: Cono, cilindro y esfera y sus elementos básicos.	4.1. Asociar las esferas y los cubos con objetos cotidianos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuras planas y cuerpos geométricos.</li> <li>- Figuras en el plano: Triángulos, cuadriláteros y</li> </ul>	5. Interpretar representaciones espaciales realizadas a partir de sistemas de referencia y de objetos o situaciones familiares.	5.1. Desplazar cuerpos a lugares o a posiciones concretas respecto a otros objetos o personas. 5.3. Emitir las instrucciones pertinentes para que otra persona realice un determinado desplazamiento.
		5.2. Describir desplazamientos efectuados por otras personas. 5.4. Realizar dibujos sencillos de entornos cercanos situando en ellos diferentes objetos.



## MATEMÁTICAS 1º E.P.

		5.5. Realizar descripciones de entornos u objetos cercanos, incluyendo términos geométricos que faciliten su identificación.
		5.6. Reconocer en un plano de la clase su situación y la de sus compañeros y compañeras.
	6. Identificar, resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados y reflexionando sobre el proceso aplicado para la resolución de problemas.	6.1. Utilizar las figuras geométricas en juegos y puzles



BLOQUE 5: ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Descripción verbal, obtención de información cualitativa e interpretación de elementos significativos de gráficos sencillos relativos a fenómenos cercanos.</li> <li>– Distinción entre lo posible, lo imposible y lo seguro.</li> </ul>	1. Recoger y registrar una información cuantificable, utilizando algunos recursos sencillos de representación gráfica: Tablas de datos, bloques de barras, diagramas lineales, comunicando la información.	1.1. Construir un gráfico de barras a partir de ciertos datos dados.
		1.2. Construir una tabla de doble entrada a partir de una información obtenida.
		1.3. Explicar oralmente el contenido de un gráfico de barras.
	2. Realizar, leer e interpretar representaciones gráficas de un conjunto de datos relativos al entorno inmediato.	2.1. Analizar un gráfico de barras y extraer conclusiones respecto a los datos representados, de forma oral.
		2.2. Interpretar los datos expresados en una tabla de doble entrada.
	3. Hacer estimaciones basadas en la experiencia sobre el resultado (posible, imposible, seguro, más o menos probable) de situaciones sencillas en las que intervenga el azar y comprobar dicho resultado.	3.1. Emplear el vocabulario en las situaciones de azar: Seguro, posible e imposible.
4.2. Comentar oralmente dichas posibilidades en los sucesos cotidianos.		
	4. Observar y constatar que hay sucesos imposibles, sucesos que con casi toda seguridad se producen, o que se repiten, siendo	4.1. Observar sucesos de la vida diaria que sean posibles, imposibles y seguros.
	5. Identificar, resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos	5.1. Participar activamente en un diálogo con contenido matemático.



## MATEMÁTICAS 1º E.P.

	y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados y reflexionando sobre el proceso aplicado para la resolución de problemas.	5.2. Encontrar en un dibujo los datos necesarios para resolver un problema.
		5.3. Comprender los datos y elegir la operación que resuelve un problema.
		5.4. Localizar y comprender todas las preguntas que se plantean en un problema.