

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 1: NÚMEROS DE 4 CIFRAS

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.1 Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta las unidades de millar. A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.1.4 Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta las unidades de millar. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3. Relaciones A.3.1 Sistema de numeración de base diez (hasta las unidades de millar): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. A.3.2 Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas de forma pautada investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.1. Patrones, relaciones, clasificaciones y funciones: D.1.3 Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. D.1.4 La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos. D.1.5 Representación de la relación “mayor que” y “menor que”, y uso de los signos $<$ y $>$. D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen.	1.2. Representar problemas mediante esquemas o diagramas, ayudando a la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Argumentar la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la validez de las conjeturas y de soluciones de un problema en términos matemáticos. 4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado. CE.M.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.
------------------------------	--	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE E: SENTIDO ESTOCÁSTICO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación. E.1.3 Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas. E.1.5 Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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. F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común	CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 2: SUMAS Y RESTAS			
	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.1 Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta las unidades de millar. A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.1.4 Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta las unidades de millar. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3. Relaciones A.3.1 Sistema de numeración de base diez (hasta las unidades de millar): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. A.3.2 Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. A.3.3 Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen.	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la validez de las conjeturas de soluciones de un problema en términos matemáticos. 4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados Obtenidos.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado. CE.M.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.
------------------------------	---	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE E: SENTIDO ESTOCÁSTICO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación. E.1.3 Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas. E.1.5 Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común	CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 3: RECTAS Y ÁNGULOS

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.1.4 Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta las unidades de millar. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico .	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.2. Localización y sistemas de representación: C.2.1 Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o representaciones suyas utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.) C.2.2 Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia utilizando vocabulario geométrico adecuado. C.2.3 Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales. C.3. Movimientos y transformaciones C.3.1 Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico .	problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento. CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.
BLOQUE E: SENTIDO ESTOCÁSTICO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación. E.1.3 Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas. E.1.5 Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.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.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. F.2.4 Valoración de la contribución de la geometría a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común	CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
---------------------------------	---	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 4: **MULTIPLICACIÓN**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.1 Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta las unidades de millar. A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.1.4 Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta las unidades de millar. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.3 Construcción de las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición en cuadrículas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3. Relaciones A.3.1 Sistema de numeración de base diez (hasta las unidades de millar): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. A.3.2 Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. A.3.3 Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos. A.5. Educación financiera A.5.1 Cálculo y estimación de cantidades y cambio (euros y céntimos de euro) en la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contexto de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.2. Localización y sistemas de representación: C.2.1 Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o representaciones suyas utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.)	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado. CE.M.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.
----------------------------	---	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.1. Patrones, relaciones, clasificaciones y funciones: D.1.3 Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos = y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. D.1.4 La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos. D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen.	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.3 Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados Obtenidos.	CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y
---	---	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE E: SENTIDO ESTOCÁSTICO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación. E.1.3 Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas. E.1.5 Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones. E.2. Predictibilidad e incertidumbre E.2.1 Reconocimiento de la incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana y mediante la realización de experimentos. E.2.2 Identificación de suceso seguro, suceso posible y suceso imposible. E.2.3 Comparación de la probabilidad de dos sucesos de forma intuitiva.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	crear relaciones saludables.
-------------------------------	--	--	-------------------------------------

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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. F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	
---------------------------------	---	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 5: PRÁCTICA DE LA MULTIPLICACIÓN

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.1.4 Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales hasta las unidades de millar. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3. Relaciones A.3.1 Sistema de numeración de base diez (hasta las unidades de millar): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. A.3.2 Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. A.3.3 Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos. A.5. Educación financiera A.5.1 Cálculo y estimación de cantidades y cambio (euros y céntimos de euro) en la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos . 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.2. Localización y sistemas de representación: C.2.1 Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o representaciones suyas utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.)	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos . 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos,
----------------------------------	---	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen.	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema, compartiendo las reflexiones en torno a dichas estrategias en un ambiente con el andamiaje adecuado. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado. CE.M.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. CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
------------------------------	---	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE E: SENTIDO ESTOCÁSTICO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación. E.1.3 Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas. E.1.5 Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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. F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 6: **DIVISIÓN**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3. Relaciones A.3.1 Sistema de numeración de base diez (hasta las unidades de millar): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. A.3.2 Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. A.3.3 Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos. A.5. Educación financiera A.5.1 Cálculo y estimación de cantidades y cambio (euros y céntimos de euro) en la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.2. Localización y sistemas de representación: C.2.1 Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o representaciones suyas utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.) C.2.2 Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia utilizando vocabulario geométrico adecuado. C.2.3 Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales. vida cotidiana.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado. CE.M.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.
----------------------------	--	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.1. Patrones, relaciones, clasificaciones y funciones: D.1.3 Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos $=$ y $\neq$ entre expresiones que incluyan operaciones y sus propiedades. D.1.4 La igualdad como expresión de una relación de equivalencia entre dos elementos y obtención de datos sencillos desconocidos (representados por medio de un símbolo) en cualquiera de los dos elementos. D.1.5 Representación de la relación “mayor que” y “menor que”, y uso de los signos $<$ y $>$. D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen.	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Argumentar la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados Obtenidos.	CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
------------------------------	---	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

E: SENTIDO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	
BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 7: **PRACTICAR LA DIVISIÓN**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.1.3 Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3. Relaciones A.3.1 Sistema de numeración de base diez (hasta las unidades de millar): aplicación de las relaciones que genera en las operaciones. A.3.2 Números naturales y fracciones en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. A.3.3 Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, argumentando el proceso. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.2. Localización y sistemas de representación: C.2.2 Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia utilizando vocabulario geométrico adecuado.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.
----------------------------	--	---	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen.	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Representar problemas mediante esquemas o diagramas, ayudando en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	CE.M.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. CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
------------------------------	---	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE E: SENTIDO ESTOCÁSTICO	E.1. Distribución e inferencia: E.1.1 Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas...): lectura e interpretación. E.1.3 Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas. E.1.5 Comparación gráfica de dos conjuntos de datos para establecer relaciones y extraer conclusiones.	5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana.	CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	Creencias, actitudes y emociones 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 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 8: **FIGURAS PLANAS**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.1 Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta las unidades de millar. A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado. CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones C.1.1 Formas 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. C.1.2 Estrategias y técnicas de construcción de formas geométricas de dos dimensiones por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo (regla y escuadra) y aplicaciones informáticas. C.1.3 Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de formas geométricas sencillas. C.1.4 Propiedades de formas geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables (cuadrículas, geoplanos, polícubos, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.). C.4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica C.4.1 Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana. C.4.2 Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos. C.4.3 Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos . 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado. CE.M.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.
----------------------------	--	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	Modelo matemático Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen. Pensamiento computacional Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).	Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2.Representar problemas mediante esquemas o diagramas, ayudando en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2.Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3 Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados Obtenidos.	CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
------------------------------	--	---	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. F.2.4 Valoración de la contribución de la geometría a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
---------------------------------	---	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 9: **LONGITUD**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE B: SENTIDO DE LA MEDIDA	B.1. Magnitud y medida B.1.1 Fracciones como forma de expresar el resultado de un proceso de medida (una cantidad de magnitud). B.1.2 Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo). B.1.3 Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana. B.1.5 Estrategias para realizar mediciones con instrumentos y unidades no convencionales (repetición de una unidad, uso de cuadrículas y materiales manipulativos) y convencionales. B.1.6 Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital). B.2. Estimación y relaciones B.2.1 Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml): aplicación de equivalencias entre unidades en problemas de la vida cotidiana que impliquen convertir en unidades más pequeñas. B.2.2 Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación. B.2.3 Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos . 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento. CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.
--------------------------------	--	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones C.1.1 Formas 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. C.1.3 Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de formas geométricas sencillas.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos . 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.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. CE.M.6. Comunicar y
----------------------------	--	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen. D.3. Pensamiento computacional D.3.1 Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Representar problemas mediante esquemas o diagramas, ayudando en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3 Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas. CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
------------------------------	--	---	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
---------------------------------	--	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 10: **CAPACIDAD Y MASA**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos . 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE B: SENTIDO DE LA MEDIDA	B.1. Magnitud y medida B.1.2 Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo). B.1.3 Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana. B.2. Estimación y relaciones B.2.1 Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml): aplicación de equivalencias entre unidades en problemas de la vida cotidiana que impliquen convertir en unidades más pequeñas. B.2.2 Estimación de medidas de longitud, masa y capacidad por comparación. B.2.3 Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento. CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado
BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica C.4.1 Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen. D.3. Pensamiento computacional D.3.1 Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Argumentar la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3 Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	CE.M.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. CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
------------------------------	--	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
---------------------------------	--	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 11: **TIEMPO Y DINERO**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.5. Educación financiera A.5.1 Cálculo y estimación de cantidades y cambio (euros y céntimos de euro) en la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE B: SENTIDO DE LA MEDIDA	B.1. Magnitud y medida B.1.2 Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo). B.1.3 Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana. B.1.4 Medida del tiempo (año, mes, semana, día, hora y minutos) y determinación de la duración de periodos de tiempo. B.1.6 Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital). B.2. Estimación y relaciones B.2.1 Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml): aplicación de equivalencias entre unidades en problemas de la vida cotidiana que impliquen convertir en unidades más pequeñas. B.2.3 Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento. CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.
--------------------------------	---	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.2. Modelo matemático D.2.1 Proceso de modelización con el andamiaje adecuado en el aula, empleando objetos manipulables, dramatizaciones, dibujos, diagramas, etc. de manera que se conecte lo concreto con lo pictórico y lo abstracto para comprender las situaciones y los problemas que se planteen. D.3. Pensamiento computacional D.3.1 Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Representar problemas mediante esquemas o diagramas, ayudando en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema, compartiendo las reflexiones en torno a dichas estrategias en un ambiente con el andamiaje adecuado. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, argumentando el proceso. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la validez de las conjeturas de soluciones de un problema en términos matemáticos. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	CE.M.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. CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
------------------------------	--	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. F.2.4 Valoración de la contribución de la geometría a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
--	--	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

UNIDAD DIDÁCTICA 12: **CUERPOS GEOMÉTRICOS**

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
BLOQUE A: SENTIDO NUMÉRICO	A.1. Conteo y cantidad A.1.2 Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números (decenas, centenas y millares). A.2. Sentido de las operaciones A.2.1 Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones. A.2.2 Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones contextualizadas. A.2.4 Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades.	2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros. 5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante. CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.
BLOQUE B: SENTIDO DE LA MEDIDA	B.1. Magnitud y medida B.1.2 Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo). B.1.3 Unidades convencionales (km, m, cm, mm; kg, g; l y ml) y no convencionales en situaciones de la vida cotidiana. B.2. Estimación y relaciones B.2.3 Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE C: SENTIDO ESPACIAL	C.1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones C.1.1 Formas 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. C.1.2 Estrategias y técnicas de construcción de formas geométricas de dos dimensiones por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo (regla y escuadra) y aplicaciones informáticas. C.1.3 Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de formas geométricas sencillas. C.1.4 Propiedades de formas geométricas de dos y tres dimensiones: exploración mediante materiales manipulables (cuadrículas, geoplanos, policubos, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos. 5.2. Interpretar situaciones en contextos de la vida cotidiana. 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico.	CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento. CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.
----------------------------	--	---	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE D: SENTIDO ALGEBRAICO	D.3. Pensamiento computacional D.3.1 Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada. 2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida. 2.3. Expresar verbalmente la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones. 3.2. Dar ejemplos sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Expresar verbalmente la validez de las conjeturas de soluciones de un problema en términos matemáticos. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos.	CE.M.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. CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
------------------------------	--	--	---

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

BLOQUE F: SENTIDO SOCIOAFECTIVO	F.1. Creencias, actitudes y emociones 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 F.1.2 Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad F.2.1 Sensibilidad y respeto ante las diferencias individuales presentes en el aula: identificación y rechazo de actitudes discriminatorias. F.2.2 Participación activa en el trabajo en equipo, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás. F.2.3 Reconocimiento y comprensión de las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina. 7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad. 8.1. Trabajar en equipo respetuosamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.	CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas. CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.
---------------------------------	--	--	--

* LOS CONTENIDOS QUE APARECEN MARCADO CON **SUBRAYADOR AMARILLO**, ES PORQUE SE CONSIDERAN CONTENIDOS QUE E TRABAJARÁN EN 4º DE EDUCACION PRIMARIA.

** EN EL ANEXO I DEL PRESENTE DOCUMENTO SE PUEDE VER LA RELACIÓN DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, LOS OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y LAS UNIDADES EN LAS QUE SE TRABAJAN, CON EL FIN DE FACILITAR EL PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

***TODAS LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS SE TRABAJAN EN TODAS LAS UNIDADES DIDÁCTICAS PUESTO QUE ESTÁN ESTRECHAMENTE RELACIONADAS A LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN. SE PUEDE VER LA RELACIÓN ENTRE ESTOS ELEMENTOS EN EL ANEXO II.

3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CIRTERIOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos serán los criterios de evaluación asociados a las competencias específicas. (Anexo I: Relación de Criterios de evaluación y objetivos de aprendizaje)

El profesorado llevará a cabo una evaluación a través del uso de diferentes instrumentos de evaluación para cada una de las unidades didácticas:

- Pruebas escritas
- Cuaderno del alumno
- Observación directa

4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

COMPETNCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS	PORCENTAJES
CE. M. 1 CE.M.2 CE.M.4	1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 4.1 4.2	PRUEBAS ESCRITAS	60%
CE.M.3 CE.M.5	3.1 3.2 3.3 5.1 5.2	PRODUCCIONES	20%
CE.M.6	6.1 6.2	PRODUCCIONES	10%
CE.M.7 CE.M.8	7.1 7.2 8.1 8.2	GUÍA DE OBSERVACIÓN (OBSERVACIÓN DIRECTA)	10%

5. CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL, CRITERIOS PARA SU VALORACIÓN, ASÍ COMO CONSECUENCIAS DE SUS RESULTADOS EN LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y, EN SU CASO, EL DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa serán los criterios de evaluación de las diferentes áreas de conocimiento asociados a las competencias específicas. Dichos criterios de evaluación, actúan como puente entre las competencias específicas y los descriptores operativos del grado de desarrollo de las competencias clave relacionados en el Perfil de salida. Por tanto, la evaluación debe garantizar que, al finalizar la Educación Primaria, el alumnado haya alcanzado el grado de desarrollo de las competencias claves relacionado el Perfil de salida que le garantice la incorporación con éxito a la Educación Secundaria.

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. De este modo, la evaluación se concibe como un proceso que debe llevarse a cabo de forma continua y personalizada, que ha de tener por objeto tanto la mejora de los aprendizajes del alumnado como la mejora de la práctica docente.

La evaluación se convierte así en punto de referencia para la adopción de las correspondientes medidas de atención a las diferencias individuales, para el aprendizaje del alumnado y para la mejora continua del proceso educativo. En ese sentido, la evaluación debe ser capaz de detectar las dificultades del alumnado para establecer las medidas de refuerzo educativo tan pronto como dichas dificultades se observen.

Evaluación global:

Se tendrá en cuenta el progreso del alumnado en la adquisición de las competencias clave. Para ello, se considerará el conjunto de descriptores operativos. Dichos descriptores constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretarán las competencias específicas de cada área de conocimiento o ámbito.

Evaluación continua y formativa:

La evaluación tendrá un carácter formativo, regulador y orientador de la actividad educativa, al proporcionar una información constante que permita mejorar tanto los aprendizajes como la práctica docente. La evaluación se constituye así en un elemento primordial para la mejora de la actividad docente, de la calidad de los centros educativos y, especialmente, del proceso de aprendizaje del alumnado.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

Por su carácter **formador**, la evaluación es un componente del proceso educativo que promueve el aprendizaje. Debe capacitar al alumnado para aprender mejor, contribuyendo al dominio de las competencias clave y favoreciendo la construcción sólida de nuevos aprendizajes. Aplicada sobre el proceso de enseñanza debe proporcionar herramientas al profesorado para su desarrollo profesional. El carácter formativo o educador, promotor de la autonomía, se ve favorecido con las prácticas de **autoevaluación** y **coevaluación** y con el uso de instrumentos de evaluación que promuevan la aplicación efectiva y real del conocimiento, la autogestión del esfuerzo y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje. El equipo docente y la comunidad educativa contribuirán a que el alumnado perciba la evaluación como un elemento de ayuda a la mejora del proceso de aprendizaje.

Evaluación continua:

Cuando el progreso de un alumno o de una alumna no sea el adecuado, se establecerán las medidas de refuerzo educativo. Estas medidas deberán adoptarse tan pronto se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo. El profesorado recogerá información de manera permanente acerca del proceso de enseñanza y de aprendizaje de su alumnado con especial atención a los objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación. Los procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados deberán permitir la constatación de los progresos realizados por cada alumno y por cada alumna, teniendo en cuenta su particular situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, actitudes y ritmos de aprendizaje.

- 5.1 Procedimientos de evaluación

Evaluación inicial: se realizará por el equipo docente del alumnado con durante el primer mes del curso escolar con el fin de conocer y valorar la situación inicial del alumnado en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio de los contenidos de las distintas materias. Tendrá en cuenta: el análisis de los informes personales de la etapa o el curso anterior correspondientes a los alumnos y a las alumnas de su grupo, otros datos obtenidos por profesorado sobre el punto de partida desde el que el alumno o alumna inicia los nuevos aprendizajes. Dicha evaluación inicial tendrá carácter orientador y será el punto de referencia del equipo docente para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo por parte del equipo docente y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado. El equipo docente, como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, adoptará las medidas pertinentes de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Para ello, el profesorado realizará actividades diversas que activen en el alumnado los conocimientos y destrezas desarrollados con anterioridad, trabajando los aspectos 2 fundamentales que el alumnado debería conocer hasta el momento. De igual modo se dispondrán actividades suficientes que permitan conocer realmente la situación inicial del alumnado del grupo en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio de los contenidos de la materia, a fin de abordar el proceso educativo realizando los ajustes pertinentes a las necesidades y características tanto de grupo, como individuales para cada alumno o alumna, de acuerdo con lo establecido en el marco del plan de atención a la diversidad.

Evaluación continua: La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo. La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. El currículo está centrado en el desarrollo de capacidades que se encuentran expresadas en los objetivos de las distintas materias curriculares de la etapa. Estos son secuenciados mediante criterios de evaluación y sus correspondientes estándares de aprendizaje evaluables que muestran una progresión en la consecución de las capacidades que definen los objetivos. Los criterios de evaluación y sus correspondientes estándares de aprendizaje serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias clave, a través de las diversas actividades y tareas que se desarrollen en el aula. En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. La evaluación de los aprendizajes del alumnado se llevará a cabo mediante las distintas realizaciones del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de diferentes contextos o instrumentos de evaluación, que comentaremos con más detalle en el cómo evaluar.

Evaluación final: Es la que se realiza al término de un periodo determinado del proceso de enseñanza-aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos propuestos y la adquisición prevista de las competencias clave y, en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase. Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de cada materia, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave. El resultado de la evaluación se expresará mediante una calificación numérica, en una escala de uno a diez, sin emplear decimales, considerándose calificación negativa 1, 2, 3 o 4. y 3 positivas todas. El nivel obtenido será indicativo de una progresión y aprendizaje adecuados, o de la conveniencia de la aplicación de medidas para que el alumnado consiga los aprendizajes previstos. El nivel competencial adquirido por el alumnado se reflejará al final de cada curso de acuerdo con la secuenciación de los criterios de evaluación y con la concreción curricular detallada en las programaciones didácticas, mediante los siguientes términos: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A). La evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo se regirá por el principio de inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo. El departamento de orientación del centro elaborará un informe en el que se especificarán los elementos que deben adaptarse para facilitar el acceso a la evaluación de dicho alumnado. Con carácter general, se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones incluya la evaluación final de etapa, se adapten al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. En la evaluación del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo participará el departamento de orientación y se tendrá en cuenta la tutoría compartida a la que se refiere la normativa vigente.

- 5.2 Instrumentos de evaluación

- El profesorado llevará a cabo una evaluación a través del uso de diferentes instrumentos de evaluación para cada una de las unidades didácticas:
- Pruebas escritas
- Cuaderno del alumno
- Observación directa

6. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES PARA EL CICLO Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO QUE LAS PRECISE.

La atención a la diversidad de todo el alumnado desde una perspectiva inclusiva, a fin de dar respuesta a sus necesidades educativas, considerando sus intereses, motivaciones y capacidades para el aprendizaje en un entorno normalizado.

Cuando el progreso de un alumno o de una alumna no sea el adecuado, se establecerán las medidas de refuerzo educativo. Estas medidas deberán adoptarse tan pronto se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo. El profesorado recogerá información de manera permanente acerca del proceso de enseñanza y de aprendizaje de su alumnado con especial atención a los objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación. Los procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados deberán permitir la constatación de los progresos realizados por cada alumno y por cada alumna, teniendo en cuenta su particular situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, actitudes y ritmos de aprendizaje.

7. PLAN DE SEGUIMIENTO PERSONALIZADO.

Dicho plan se llevará a cabo con el alumno o alumnos que lo precisen tan pronto sean detectadas dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS: ORGANIZACIÓN, RECURSOS, AGRUPAMIENTOS, ENFOQUES DE ENSEÑANZA, CRITERIOS DE ELABORACIÓN DE SITUACIONES DIDÁCTICAS.**8.1 Modelos metodológicos**

a) Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje como guía para el diseño de situaciones de aprendizaje de la vida cotidiana. El diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñada a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida, y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

b) El aprendizaje significativo promueve una enseñanza basada en la comprensión que fomenta el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. También promueve la enseñanza entendida como enseñar a pensar desarrollando destrezas y hábitos mentales, a través de todas las áreas de conocimiento, y posibilitando el desarrollo de un pensamiento eficiente transferible a todos los ámbitos de la vida y acorde con un aprendizaje competencial. Este tipo de enseñanza favorece la permanencia de los aprendizajes y una mejora en la capacidad de seguir aprendiendo.

c) El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje. Siempre que sea posible, el aprendizaje debe dar respuesta a cuestiones que se ha planteado el alumnado e implicar un proceso de investigación o resolución con la guía del maestro o de la maestra adecuada a cada nivel educativo. Para este propósito se llevarán a cabo actividades competenciales a través del trabajo cooperativo y en grupo.

d) La aplicación de lo aprendido en situaciones de la vida cotidiana.

e)) La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto dentro de cada área de conocimiento como de carácter interdisciplinar. Es importante que el alumnado comprenda la relación que existe entre los diferentes saberes dentro de cada área de conocimiento y, además, las conexiones entre los saberes de diferentes áreas de conocimiento. Para ello, es especialmente aconsejable la aplicación de métodos y tareas globalizados, como son los centros de interés, los proyectos, los talleres o las tareas competenciales.

f) La preparación para la resolución de problemas en contextos reales. Requiere un entrenamiento, tanto en situaciones reales, realistas o abstractas, en la búsqueda reflexiva y creativa de caminos y soluciones ante dificultades que no tienen una solución simple u obvia. Las habilidades relacionadas con la resolución de problemas se relacionan con la planificación y el razonamiento, pero también con la adaptación a nuevas situaciones, la intuición, la capacidad de aprender de los errores y de atreverse a probar, con el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y creativo y con el emprendimiento

g) El fomento de la creatividad a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para el alumnado en todas las áreas de conocimiento. Considerando el error como parte del aprendizaje.

h) La contribución a la autonomía en los aprendizajes como elemento fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida., como la práctica del autoconocimiento, las estrategias de aprendizaje y su autorregulación, el trabajo en equipo y la evaluación formativa.

i) La actividad mental y la actividad física del alumnado se enriquecen mutuamente. En una formación integral, la motricidad debe ser atendida como medio y como fin. El aprendizaje activo precisa de movimiento, exploración, interacción con el medio y los demás. Las acciones motrices pueden promover la motivación del alumnado y su predisposición al aprendizaje.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

j) La coherencia entre los procedimientos para el aprendizaje y para la evaluación. Esta coherencia potencia el desarrollo del alumnado y su satisfacción con su proceso educativo. Teniendo como referentes últimos los descriptores del grado de adquisición de las competencias claves en el Perfil de salida y la relación entre las competencias específicas y dicho Perfil de salida, los criterios de evaluación de cada área de conocimiento son el referente para realizar una evaluación continua y formativa que sea educadora y que favorezca la mejora de los aprendizajes y de los resultados.

k) La inclusión de tecnologías digitales como recurso didáctico, pero también como medio para que el alumnado explore sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando y conectando diversos lenguajes y sistemas de representación.

l) El logro de un buen clima de aula que permita al alumnado centrarse en el aprendizaje y le ayude en su proceso de educación emocional. Este clima depende especialmente de la claridad y consistencia de las normas y de la calidad de las relaciones personales. Debe tenerse muy presente que hay que ayudar al alumnado a desarrollar y fortalecer los principios y valores que fomentan la igualdad, la corresponsabilidad y favorecen la convivencia, desde la prevención de conflictos y la resolución pacífica de los mismos, así como la no violencia en todos los ámbitos.

m) La combinación de diversos agrupamientos, priorizando los heterogéneos sobre los homogéneos, valorando la tutoría entre iguales, el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo como medios para favorecer la atención de calidad a todo el alumnado y la educación en valores. Para que el reto de la heterogeneidad de los grupos sea un elemento de enriquecimiento es necesario apoyarse en métodos diseñados expresamente para ello, como los mencionados. Ello debe revertir en una mejor valoración por parte del alumnado de la diversidad del aula y una mejor capacidad para relacionarse socialmente.

n) La progresión adecuada de todos los elementos curriculares en los diferentes cursos de la etapa, prestando especial atención a la transición desde Educación Infantil y hacia la Educación Secundaria Obligatoria. Esta atención debe abarcar tanto aspectos cognitivos como socioafectivos e implica un esfuerzo de coordinación del profesorado de las diferentes etapas en beneficio del alumnado.

ñ) La promoción del compromiso del alumnado con su aprendizaje. Para ello se promoverá la motivación intrínseca, vinculada a la responsabilidad, autonomía y al deseo de aprender. Se promoverá, así mismo, la implicación del alumnado en todo el proceso educativo, tomando en consideración sus intereses y necesidades, fomentando su participación en la toma de decisiones y en la evaluación. Todo ello procurando una coherencia con los planteamientos educativos familiares.

o) La actuación del docente como ejemplo del que aprende el alumnado en lo referente al saber y al saber ser y como impulsor del aprendizaje y la motivación del alumnado. Los maestros y las maestras ejercen una influencia relevante a través de su ejemplaridad en el desarrollo de los valores y comportamientos del alumnado. El respeto a todo el alumnado, la resolución de conflictos de forma constructiva, las muestras de afecto, la curiosidad, el humor y todos los demás elementos del comportamiento docente causan cambios en el desarrollo cerebral del alumnado y en su forma de ser y de actuar. Esta función de modelo se complementa con la importancia de transmitir expectativas positivas sobre su aprendizaje. Los y las docentes juegan también un papel fundamental en las propias capacidades de su alumnado, transmitiendo confianza para asumir los retos y dificultades del aprendizaje y apoyando la mejora.

p) La relación con el entorno social y natural y, muy especialmente, con las familias como principal agente educativo. Desde el aula se debe favorecer la permeabilidad con el entorno del que procede el alumnado. La coordinación y colaboración con las familias es un aspecto fundamental, al que se pueden sumar otras iniciativas como el aprendizaje servicio o las comunidades de aprendizaje.

q) El juego, como herramienta didáctica que promueve el desarrollo cognitivo, afectivo, matriz y social del alumnado. El juego favorece experiencias globalizadas y significativa que estimulan la memoria, la atención y la motivación, incidiendo positivamente en el rendimiento escolar y en el desarrollo

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

cognitivo y de la imaginación, la creatividad y la expresión.

8.2 Agrupamientos

Se combinarán distintos agrupamientos, priorizando los flexibles heterogéneos sobre los homogéneos, valorando la tutoría entre iguales, el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo como medios para favorecer la atención de calidad a todo el alumnado y la educación en valores.

8.3 Espacios

Se utilizarán todos los espacios disponibles en el centro que favorezcan el desarrollo de las situaciones de aprendizaje para llevar a cabo un aprendizaje realmente significativo.

8.4 Recursos

Se tendrán en cuenta tanto recursos personales como materiales. Entre los recursos personales destacaremos los apoyos dentro del aula de referencia, permitiendo así la inclusión de todos los alumnos. Los recursos materiales serán lo más manipulativo, visual y auditivo que precise nuestro alumnado. Este será adaptado a cada unidad didáctica en función de los contenidos que se trabajen.

- El libro utilizado Editorial ...
- Se dispone de otros recursos como: pizarra digital, Internet, material específico de matemáticas para compartir (peso, medida, monedas, calculadora, regla, ábaco...).
- Se utilizarán diferentes recursos digitales nombrados en el apartado E. Concreción del Plan de utilización de las tecnologías digitales.
- Otros materiales didácticos (fichas, posters...)

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE ETAPA.

El área de matemáticas favorece al desarrollo del plan lector de la siguiente manera:

1. Lectura repetida del enunciado del problema, tantas veces como sea necesario, hasta estar seguro de que se ha comprendido bien lo que en él se dice.
2. Que el alumno explique y reformule el mismo con su propio lenguaje los problemas dados o el que alumnado se invente.
3. Identificación de los elementos que componen el problema, subrayando de rojo los datos y de azul la pregunta para conocer la comprensión lectora del problema:
4. Lectura e identificación de la información en gráficas.
5. Lectura de enunciados (actividades, problemas, tareas, enigmas...)
6. Lectura en voz alta de problemas inventados.
7. Lectura de instrucciones para trabajar contenido matemático (escritura de números, identificar contenidos...)

10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES ESTABLECIDO EN EL PCE.

Se trabajará de manera continuada los diferentes elementos trasversales establecidos: Derechos de la infancia, perspectiva de género y coeducación., educación digital, aprendizaje reflexivo, significativo y competencia personalizado y educación para el desarrollo sostenible. Favoreciendo alcanzar los

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

siguientes objetivos:

- Modernizar el sistema educativo
- Recupera la equidad y la inclusión
- Mejorar los resultados
- Estabilizar el sistema e incorporación como pilar básico de las políticas de conocimiento.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES ESTABLECIDO EN EL PROYECTO CURRICULAR DE CENTRO.

Para el desarrollo de la competencia digital, se utilizará tanto el aula de referencia como el aula de informática (al menos una vez por unidad didáctica), para el conocimiento y manejo de recursos digitales adecuados al contenido trabajado. Algunos de estas herramientas serán: Kahoot, plickers, quizizz, actividades interactivas, liveworksheets, escritura de problemas y actividades matemáticas en Word, ...

12.

13. MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.

ADECUACIÓN DE ACCESO AL CURRÍCULO

- Se emplearán recursos y materiales específicos.
- Se controlará, atenderá directamente y ayudará dentro de la clase en momentos específicos por parte del profesor.
- Se ha dispuesto en el aula de suficiente material diverso, atractivo, manipulativo y fácilmente utilizable por el alumno y que atienda a los diferentes momentos de su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se han realizado modificaciones en los materiales de uso común del aula (fichas, cuadernos, lápices).
- Se han utilizado preferentemente materiales de tipo manipulativo, visual, gráfico y audiovisual: objetos reales o reproducciones de éstos, imágenes y láminas, libros y cuentos, etc.

ADECUACIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVAS DE LAS ACTIVIDADES

- Se modificará la ubicación del alumno en el aula para favorecer su participación en la dinámica general del grupo y focalizar su atención.
- partido de aspectos funcionales y significativos para él.
- Se han introducido actividades individuales, (alternativas o complementarias) para conseguir objetivos comunes al grupo de referencia.
- Se han introducido actividades individuales, (alternativas o complementarias) para conseguir objetivos específicos para el alumnado.
 - Introducción de actividades de refuerzo o ampliación.
 - Realización de actividades más breves, graduadas y/o más estructuradas.
 - Adecuación del número de actividades según su ritmo de aprendizaje.
 - Realizar actividades que permitan diferentes posibilidades de ejecución y expresión.
 - Dar prioridad a actividades de experimentación y manipulación.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

- Eliminar actividades que se consideran nada beneficiosas para el alumnado o que no pueda participar de manera activa.
- Fomentar el trabajo en grupo y el autónomo para que el profesorado tenga más tiempo para realizar una atención individual al alumnado.
- Seguimiento y tutorización individualizada.
- Apoyo específico dentro del aula.
- Apoyo ordinario tanto dentro como fuera del aula.
- Si fuera necesario apoyo específico de PT y/o AL.

ADECUACIÓN DE LA EVALUACIÓN

- Adaptar los instrumentos de evaluación.
- Leer en voz alta las tareas a realizar.
- Dedicar más tiempo a la realización de pruebas.
- Subrayado de palabras clave.

ADECUACIÓN EN LOS CONTENIDOS

- Afianzar y profundizar contenidos de cursos anteriores.
- Introducir contenido nuevo.
- Dar prioridad a objetivos y contenidos
- Modificar la temporalización para la adquisición de algún contenido.

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS, DE ACUERDO CON EL PROGRAMA ANUAL DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ESTABLECIDAS POR EL CENTRO, CONCRETANDO LA INCIDENCIA DE LAS MISMAS EN LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

El área de matemáticas está estrechamente relacionada con el programa “Conexión matemática” en el que se llevarán a cabo actividades tipo:

Matemáticas interactivas en la PDI.

Juegos matemáticos en los que se plantean diversas situaciones para resolver a través del pensamiento matemático.

- Crucinumeros
- Todo lo que sabemos
- Mundo primaria
- sudoku
- calculo mental

2.- Scape room matemático. Los docentes que forman cada uno de los equipos didácticos elaboran distintos retos que deberán superar para llegar a superar el Scape room. Varias de las pruebas serán en inglés por lo que la participación de los especialistas de Lengua inglesa será imprescindible.

3.- Aprendemos jugando. La idea de esta actividad es invitar a las familias al centro para que de manera organizada puedan participar en el uso de diferentes

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

juegos de mesa con los que se pretende trabajar aspectos matemáticos como la lógica, estrategia... Se organizarán diferentes espacios en el centro y se agrupará a los alumnos en pequeños grupos internivelares (por equipos didácticos) para que de manera rotativa pasen por todos los espacios.

4.- Entre todos resolvemos más. A través del aprendizaje cooperativo, se realizará un rally de resolución de problemas. Se propondrán diferentes niveles de dificultad y se resolverán en plantillas utilizando material manipulativo.

B) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS - Taller de ajedrez durante los recreos para todos los cursos de primaria. (Razonamiento lógico-matemático).

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

ANEXO I

CRIT. DE EV.	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	TEMAS
1.1	- Comprender el enunciado de los problemas.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
1.2	- Emplear recurso manipulativos o esquemas para la resolución de problemas matemáticos sencillos.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
2.1	-Seleccionar y emplear diferentes estrategias para resolver los problemas propuestos.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
2.2	- Resolver problemas que impliquen resolución de operaciones.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
2.3	- Repasar los problemas resueltos y justificar su corrección.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
3.1	- Descubrir estrategias de cálculo mental que faciliten la realización de las operaciones.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
3.2	- Inventar problemas matemáticos a partir de situaciones cotidianas.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
3.3	- Comprobar y justificar la validez de las situaciones obtenidas.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
4.1	- Seguir y sistematizar los pasos propuestos para la resolución de problemas. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12) - Seguir instrucciones para realizar una tarea. (4, 5)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12.
4.2	- Comprender, seguir y crear algoritmos sencillos.	2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
5.1	- Leer, escribir, representar, descomponer y componer números naturales. (1, 2, 11) - Realizar sumas y restas para resolver problemas, identificando los términos de cada una y sus relaciones. (2, 11) - Comprender, emplear y justificar el uso de estrategias de cálculo mental. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

	- Realizar estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. (2,11) - Realizar sumas y restas para resolver problemas, identificado los términos de cada una y sus relaciones. - Realizar operaciones para resolver problemas. (3, 4, 5) - identificar distintos tipos de líneas. (3) - identificar y generar figuras transformadas mediante traslaciones y simetría. (3) - Comprender y emplear la multiplicación. (4) - Construir las tablas de multiplicar apoyándose en número de veces, suma repetida o disposición de cuadrículas. (4) - Manejar adecuadamente la calculadora y reconocer sus usos. (5) - Realizar divisiones para resolver problemas, identificando los términos de cada una y sus relaciones. (6, 7) - Comprender cómo realizar repartos empleando las divisiones. (6, 7) - Describir a posición relativa de objetos manejando las coordenadas de casillas en un plano. (6) - Realizar divisiones para resolver problemas, identificando los términos y sus relaciones. (6, 7) - Iniciarse en actividades de programación, trabajando con instrucciones de movimiento del plano. (7, 8, 10, 12) - Identificar y clasificar figuras geométricas de dos dimensiones atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos. (8) - Calcular perímetros y áreas con un cuadrado como unidad de figuras planas. (8) - Reconocer y nombrar figuras planas y polígonos, así como sus elementos. (8) - Comprende las ediciones realizadas utilizando las unidades del sistema métrico decimal para realizar mediciones de longitud. (9, 10) - Desarrollar estrategias de comparación y ordenación de medidas de longitud y aplicar de sus relaciones a la resolución de problemas. (9, 10) - Desarrollar estrategias de comparación y ordenación de medidas de capacidad y masa y aplicar de sus relaciones a la resolución de problemas. (10) - Identificar, clasificar y representar figuras geométricas de tres dimensiones: prismas, pirámides y cuerpos redondos, atendiendo a sus elementos y las relaciones entre ellos. (12)	
5.2	- Reconocer y emplear los números ordinales y cardinales para interpretar información en situaciones cotidianas. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12) - Realizar operaciones para resolver situaciones cotidianas. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12) - Comprender la relación entre la suma y la resta y su aplicación en contextos cotidianos. (11) - Extraer información de tablas y gráficos en contextos reales. (1, 2, 3, 4, 5, 11) - identificar y clasificar figuras geométricas de dos dimensiones en objetos de la vida cotidiana. (3) - Manejar, comprender y crear itinerarios sobre un plano. (3) - Comprender la relación entre la suma y la multiplicación y su aplicación en contextos cotidianos. (4) - Situar objetos en un plano a partir de sus coordenadas en situaciones cotidianas. (6)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

	- Reconocer la presencia de figuras planas en situaciones cotidianas. (8) - Estimar medidas de longitud en contextos cotidianos. (9) - Realizar e interpretar mediciones de longitud de objetos reales. (9) - Estimar medidas de capacidad y masa en contextos cotidianos. (10) - Realizar e interpretar mediciones de capacidad y masa de objetos reales. (10) - Desarrollar técnicas de construcción de figuras geométricas de tres dimensiones mediante moldeado con plastilina y a partir de su desarrollo plano. (12) - Identificar cuerpos geométricos en objetos cotidianos. (12)	
6.1	- Comprender qué son e identificar unidades, decenas y centenas. (1) - Identificar y nombrar los números cardinales usados en contextos cotidianos. (1) - Identificar y nombrar los términos de la suma y la resta. (2, 11) - Describir verbalmente los elementos y propiedades de figuras geométricas. (3) - Describir verbalmente e interpretar movimientos. (3) - Identificar y nombrar los términos de la multiplicación. (4) - Comprender el concepto de división, así como sus términos, y emplearlo para realizar repartos. (6, 7) - Identificar y nombrar figuras planas y polígonos, así como sus elementos. (8) - Comprender, diferenciar y calcular áreas y perímetros. (8) - Comprender la longitud como atributo medible de los objetos. (9) - Comprender la masa y capacidad como atributo medible de los objetos. (10) - Describir verbalmente los elementos y las propiedades de figuras geométricas de tres dimensiones. (12)	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
6.2	- Explicar los procesos llevados a cabo para la resolución de operaciones y problemas planteados.	TODAS
7.1	- Desarrollar actitudes de exploración, curiosidad y perseverancia. - Abordar las tareas tratando de resolverlas por sí mismo.	TODAS
7.2	- Enfrentarse con actitud positiva a las tareas matemáticas. - Comprender que el error forma parte del aprendizaje y tratar de superarlo.	TODAS
8.1	- Colaborar con sus iguales en pequeñas tareas a desarrollar en grupo, manteniendo actitudes adecuadas y respetuosas.	TODAS
8.2	- Asumir las tareas asignadas tratando de conseguir los objetivos propuestos en pequeño grupo.	TODAS

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)
ANEXO II

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º Ciclo de Primaria
CE.M.1. Interpretar problemas de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas cercanos y significativos para el alumnado, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas. 1.2. Mostrar representaciones matemáticas, a través de esquemas o diagramas, ayudando en la resolución de una situación problematizada.
CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Comparar entre diferentes estrategias, propias o de otros, para resolver un problema, compartiendo las reflexiones en torno a dichas estrategias en un ambiente con el andamiaje adecuado. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema siguiendo alguna estrategia conocida, argumentando el proceso. 2.3. Argumentar la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.
CE.M.3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones cercanas y significativas para el alumnado, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, integrar y comprender nuevo conocimiento.	3.1. Formular conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 3.2. Dar ejemplos e inventar problemas sobre situaciones cercanas y significativas para el alumnado que se pueden abordar matemáticamente. 3.3. Argumentar la validez de conjeturas y de soluciones de un problema en términos

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

	matemáticos y en coherencia con el contexto planteado.
CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.	4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina utilizando principios básicos del pensamiento computacional en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.
CE.M.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.	5.1. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias propios. 5.2. Interpretar situaciones en contextos diversos reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana.
CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario específico básico y mostrando comprensión del mensaje. 6.2. Explicar los procesos e ideas matemáticas, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados obtenidos utilizando lenguaje matemático sencillo y diferentes registros y formas de representación.
CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que	7.1. Identificar las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, aceptando el

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MATEMÁTICAS 3º DE PRIMARIA (LOMLOE)

ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlos, desarrollando así la autoconfianza. 7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la flexibilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.
CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.	8.1. Trabajar en equipo activa y respetuosamente, comunicándose adecuadamente, respetando la diversidad del grupo y estableciendo relaciones saludables basadas en la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común.