

PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN SEGÚN LOMLOE EN MATEMÁTICAS

 noteo





Mónica Martínez

Maestra Educación Infantil y Primaria

Diplomatura de Maestro en Ed. Infantil, Ed. Especial, Ed. Primaria y Ed. Musical

Licenciatura en Ciencias de la Educación, Orientación Escolar.

Máster en Neuroeducación e Inclusión Educativa.

**Colaboración con el mundo editorial en el área de
elaboración de materiales didácticos**

y para profesores.

Creación de programaciones didácticas y de aula

Colaboración en la creación de materiales de evaluación

Desarrollo de materiales de la Ed. Santillana

Formación de docentes

CEO Noteo





La utopía está en el horizonte. Camino dos pasos, ella se aleja dos pasos , camino diez pasos y el horizonte avanza diez pasos. ¿Entonces para qué sirve la utopía? Para eso, sirve para caminar.

– **Eduardo Galeano**



LAS MATEMÁTICAS





MATEMÁTICAS

Problemas de GRIFOS

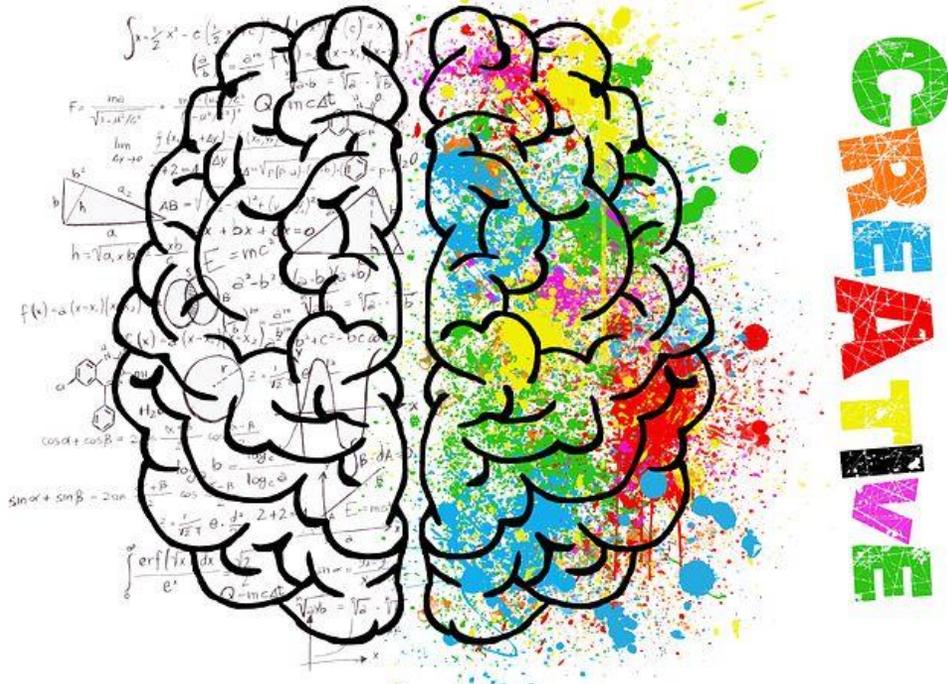
Tres grifos tardan 2h y 40min en llenar una piscina. Sabiendo que uno de ellos solo lo hace en 6h y el otro lo hace en 8h, ¿cuánto tardaría el tercero?



ÉTICA	NO	C	SA	6.5	NO	NO
EDUCACION FISICA	IN	C	RC	4.6	SU	IN
MATEMATICAS	NO	C	SA	7.6	NO	NO

PSICOLOGÍA

LOGIC



CREATIVE



ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN JEAN PIAGET



PERIODO SENSORIOMOTOR (0-2)



PERIODO PREOPERATORIO (2-7) **E.I.**



PERIODO OPERACIONES CONCRETAS (8-12) **E.P.**



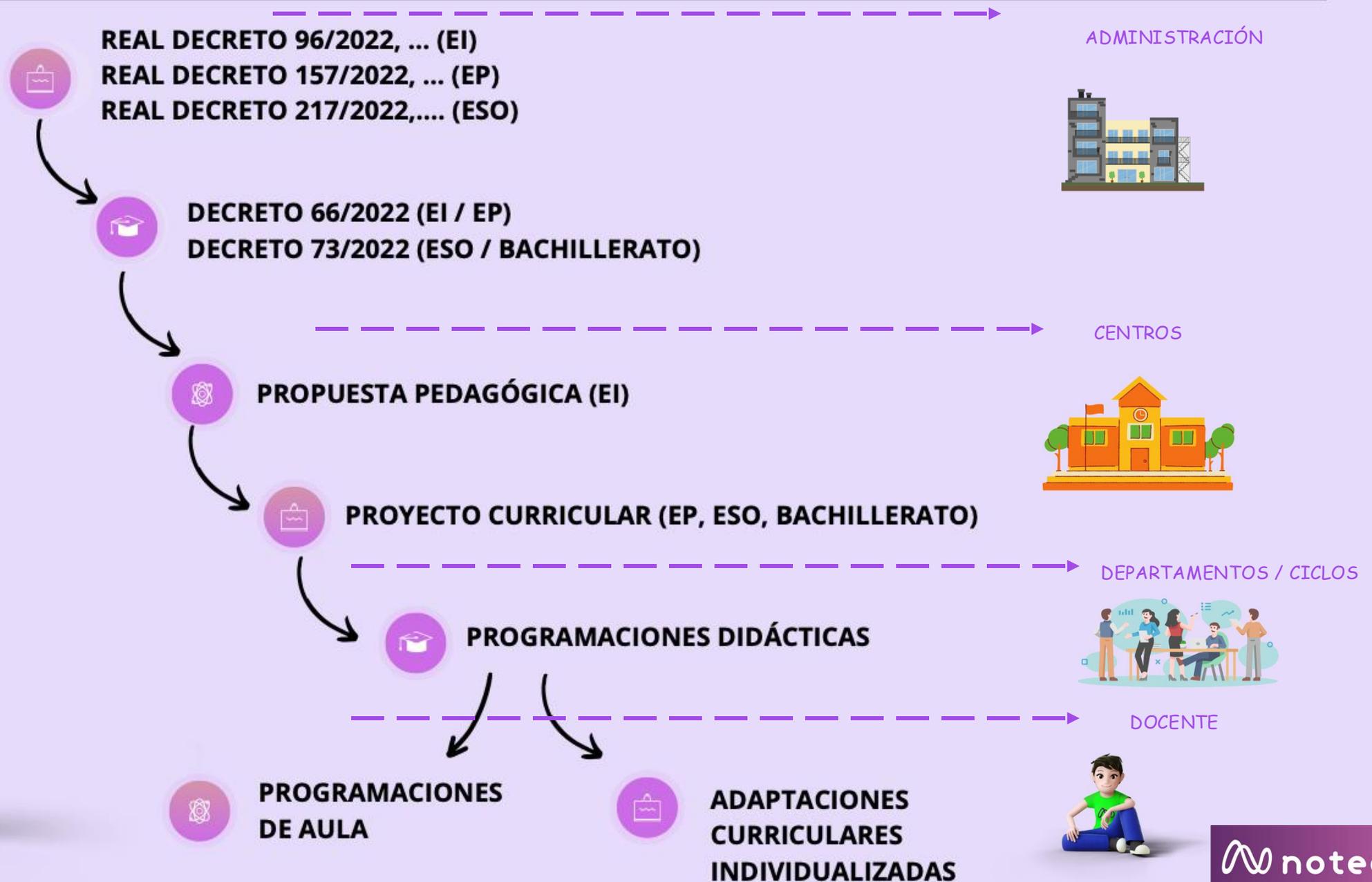
PERIODO OPERACIONES ABSTRACTAS (12-16)

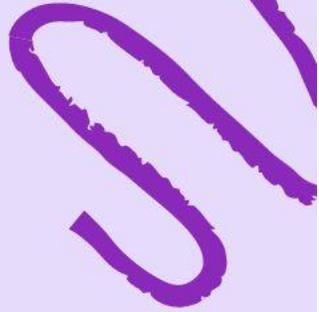
E.S.O.





NIVELES DE CONCRECIÓN CURRICULAR / AUTONOMÍA





Artículo 19. Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

1. Las competencias específicas de cada área, que serán comunes para todos los ciclos de la etapa, así como los criterios de evaluación y los contenidos, enunciados en forma de saberes básicos, que se establecen para cada ciclo en cada una de las áreas vienen establecidos en el anexo II-A de este decreto.

2. Para la adquisición y desarrollo tanto de las competencias clave como de las competencias específicas, el equipo docente planificará situaciones de aprendizaje en los términos que disponga la Consejería competente en materia de Educación. Con el fin de facilitar al profesorado su propia práctica, se enuncian en el anexo II-B de este decreto, orientaciones para su diseño.



Artículo 6. Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

1. Las competencias específicas para la etapa, su relación con los descriptores del perfil de salida de la enseñanza básica, los contenidos enunciados en forma de saberes básicos y los criterios de evaluación se fijan, para cada materia o ámbito, en el Anexo I- A del presente decreto.

2. Las agrupaciones por ámbitos que se establezcan al amparo de lo dispuesto en los artículos 5.4 y 8.6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, deberán respetar las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos de las materias que se integren en estos.

3. Para la adquisición y el desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas, el equipo docente planificará situaciones de aprendizaje, de acuerdo a los principios que, con carácter orientativo, se establecen en el Anexo I-B de este decreto.



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

E. CURRICULARES

EVALUACIÓN
(No es lo último: es la base)

SITUACIÓN (SIGNIFICATIVAS
RELEVANTES ESTIMULANTES)

PROBLEMA (CONTEXTOS)

OBJETIVO o RETO



EJERCICIO

ACTIVIDAD

TAREA

SITUACIÓN DE
APRENDIZAJE

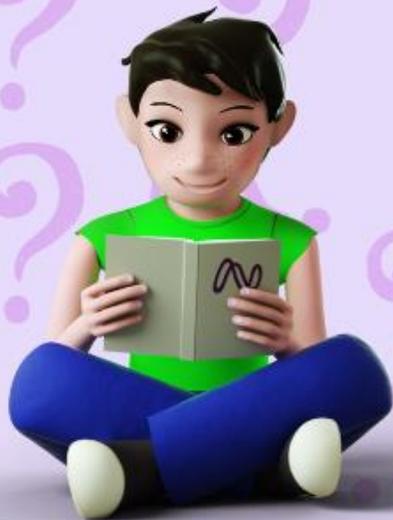
Operación

Enunciado/Problema

Planteamiento
competencial en una
materia

Se interrelacionan varias
competencias específicas
incluso competencias
específicas de varias
áreas/materias





Y AHORA ¿QUÉ?



¿QUÉ TENGO QUE
HACER EN CLASE?

E.I.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.



E.I.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

Competencia específica 1.

- 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
- 1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.
- 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
- 1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.
- 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.



E.I.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

Competencia específica 2.

2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.

2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.



E.I.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

Saberes básicos.

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Objetos y materiales de origen natural del entorno cercano. Interés, curiosidad, cuidado y respeto durante su manipulación y exploración.
- Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Conocimiento y utilización de cuantificadores básicos en contextos reales y de juego.
- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. La serie numérica.
- Situaciones en las que se hace necesario medir. Unidades convencionales y no convencionales.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.



E.I.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

Saberes básicos.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

- Estrategias y técnicas de investigación del entorno: ensayo error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda guiada en distintas fuentes de información.
- Autorregulación en la realización de tareas y actividades.
- Intercambio de ideas, propuestas y búsqueda creativa de soluciones.



E.P. / E.S.O.

1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.



E.P. / E.S.O.

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.
6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.



E.P. / E.S.O.

Competencia específica 7.

7.1. Reconocer las emociones básicas propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario.

7.2. Expresar actitudes positivas ante retos matemáticos, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.

Competencia específica 8.

8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.

8.2. Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.



E.P. / E.S.O.

Competencia específica 2.

2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.

2.2. Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, evaluando el alcance y repercusión de estas desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad, de consumo responsable, etc.).



E.P. / E.S.O.

Competencia específica 4.

- 4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
- 4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas.



E.P. / E.S.O.

Competencia específica 1.

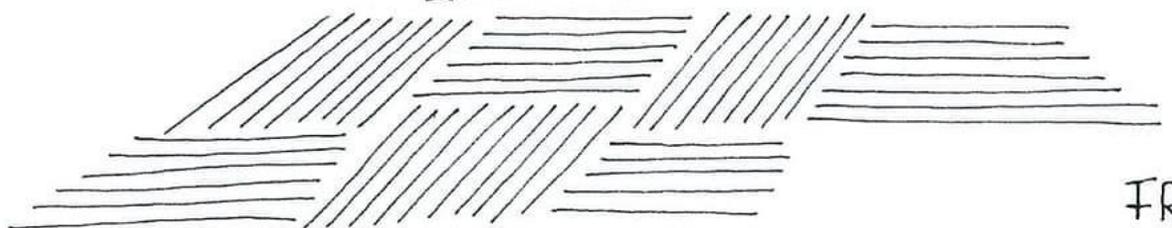
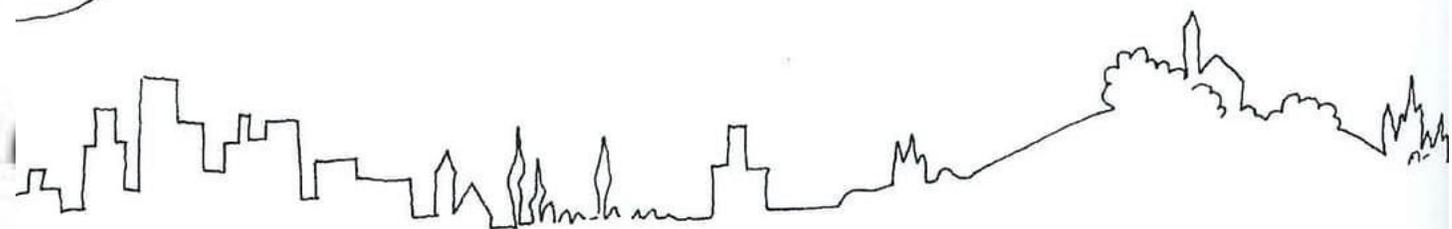
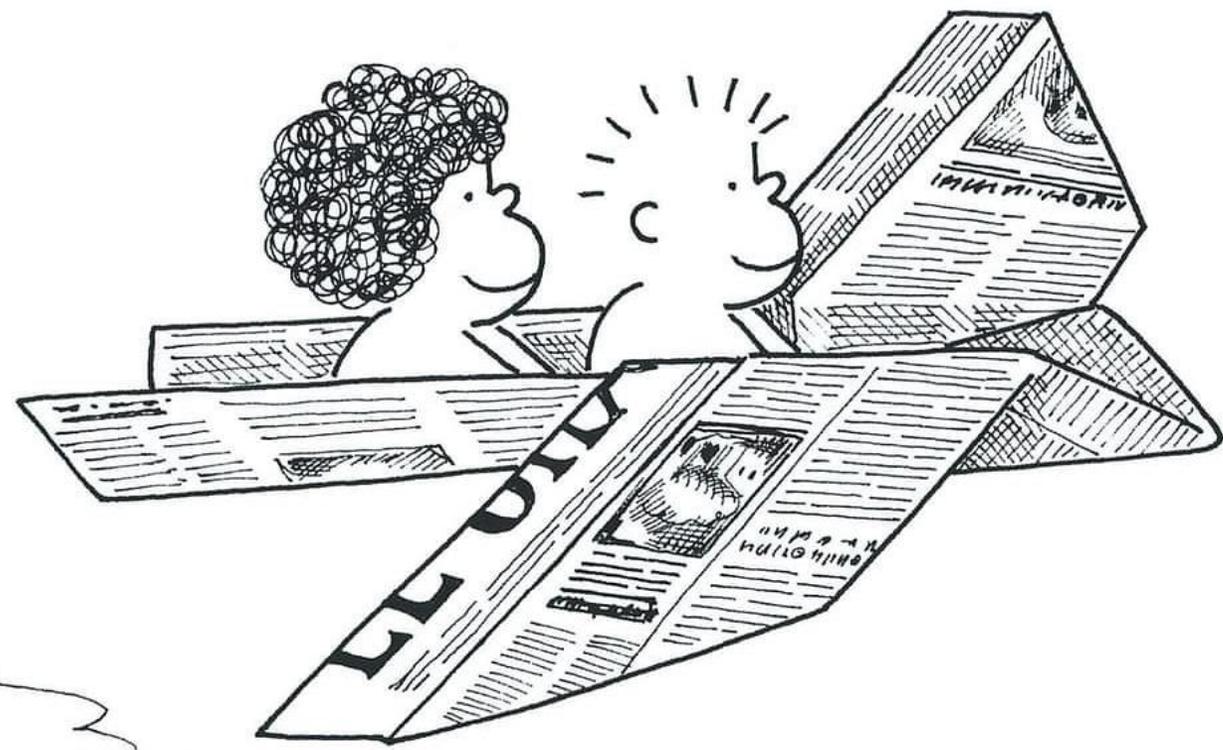
1.1. Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas.

1.2. Producir representaciones matemáticas a través de esquemas o diagramas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.



UNA

IVA



FRATO83

