

RELACIÓN ENTRE TODOS LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO¹

ÁREA DE MATEMÁTICAS

Primer ciclo de Educación Primaria

Crterios de evaluaci3n	Competencias b3sicas	CONTENIDOS	OBJETIVO DE 3REA/MATERIA	OBJETIVO DE ETAPA
7. Formular y/o resolver problemas referidos a situaciones reales o simuladas que se correspondan con una suma, resta, multiplicaci3n como «n3mero de veces» o divisi3n partitiva, manejando n3meros menores o iguales que 99.	N.º 1. Competencia en Comunicaci3n lingüística N.º 2. Competencia Matemática	I. N3meros y operaciones 3. Estrategias de c3lculo y resoluci3n de problemas. 3.1. Aproximaci3n, estimaci3n y redondeo del c3lculo de las operaciones y sus resultados. 3.2. Descomposici3n y composici3n de n3meros menores o iguales que 100. 3.3. Descubrimiento de relaciones y automatizaci3n de diversos algoritmos para cada una de las operaciones con n3meros de dos cifras. 3.4. Uso de la calculadora para la generaci3n de estrategias de c3lculo. Comprobaci3n de resultados, y b3squeda de regularidades y reglas en las relaciones num3ricas. 3.5. Exposici3n ordenada y coherente de los razonamientos matemáticos. 3.6. Presentaci3n ordenada y limpia de las representaciones y c3lculos gr3ficos y simb3licos. 3.7. Utilizaci3n de estrategias variadas de resoluci3n de problemas: creaci3n de modelos, diagramas o dibujos. 3.8. Autoformulaci3n de preguntas para la adquisici3n de	2 6 7	b f h

¹ Se han relacionado , a modo de ejemplo, los elementos del curr3culo con las tres primeras competencias (competencia en comunicaci3n lingüística, competencia matemática y competencia en el conocimiento y la interacci3n con el mundo f3sico). Habr3a que hacer lo mismo con el resto de las competencias relacionadas con esta 3rea .

		<p>conceptos y relaciones.</p> <p>3.9. Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas de adición o sustracción que se resuelvan con composición y descomposición de números de dos cifras en dos o más sumandos.</p> <p>3.10. Formulación, resolución y expresión oral de situaciones problemáticas multiplicativas, como suma repetida o como reparto, interpretación del signo «x» como «veces» y reconocimiento de los factores (uno de los cuales debe ser 2, 3, 5 o 10), de su propiedad conmutativa y del resultado.</p> <p>3.11. Utilización de los siguientes cuantificadores lógicos: todos, algunos, ninguno, al menos uno, para enunciar proposiciones lógicas a partir de una situación matemática dada.</p>		
<p>10. Representar diagramas de barras con materiales manipulativos o gráficos referidos a datos recogidos en la clase. Realizar interpretaciones básicas y responder a preguntas sobre lo seguro, lo imposible y lo posible de que ocurran determinadas situaciones, atendiendo a los datos presentados en diagrama de barras. Formular y resolver sencillos problemas en los que intervenga la lectura de gráficas.</p>	<p>N.º 1. Competencia en Comunicación lingüística</p> <p>N.º 2. Competencia Matemática</p> <p>N.º 3 Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.</p>	<p>IV. Tratamiento de la información, azar y probabilidad</p> <p>1. Gráficos estadísticos.</p> <p>1.1 Realización de encuestas cuyas respuestas se expresen con dos o más posibilidades.</p> <p>1.2 Recogida de datos en contextos familiares y cercanos, y su organización mediante esquemas, dibujos, gráficos, etc.</p> <p>1.3 Descripción verbal, obtención de información cualitativa e interpretación de elementos significativos de gráficos sencillos relativos a fenómenos cercanos.</p> <p>1.4 Participación y colaboración activa en el trabajo en equipo y en el aprendizaje organizado a partir de la investigación sobre situaciones reales. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>2. Carácter aleatorio de algunas experiencias.</p> <p>2.1 Intuición del concepto de suceso mediante juegos que lleven a la identificación de los elementos de un conjunto, pertenencia o no pertenencia de un elemento determinado a dicho conjunto, diferenciación entre los conceptos de elemento y conjunto en función de la propiedad característica.</p> <p>2.2 Distinción entre suceso seguro, imposible y posible, pero no seguro, en situaciones de juego y en experiencias relacionadas con su vida cotidiana.</p>	<p>1 9</p>	<p>b d</p>

