

CONTENIDOS			ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		TÉCNICA	INSTRUMENTO	MATERIALES
1 B1	Estr. Resol. Probl: Análisis datos, estrategias de resolución (CA1, CA2, CO1)		5%	1.1. Se inicia en la comunicación verbal de forma razonada del proceso seguido en la resolución de un problema de Matemáticas o en contextos de realidad.	Observación (50%)	Rúbrica	Manipulativos y Rol Playing.
				2.1. Se inicia en el análisis y comprensión del enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	Revisión cuaderno de Problemas (50%)	Escala de Valoración	Cuaderno de Problemas
2 B1	Operaciones 1 orden y 1 + o -		10%	2.2. Se inicia en la utilización de estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.			
				2.3. Se inicia en la reflexión sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución,...			
3 B2	Serianaciones	Cadencia 1, 2, 10.	5%	10. Resuelve problemas que implican una sola orden y una operación de suma o resta.	Observación (100%)	Rúbrica	Manipulativo y Rol Playing
		Cadencia 5, 10, 20 (acabado en 0 o 5)	5%	12. Continúa, oral o mentalmente, series de cadencia 1, 2 y 10, de forma ascendente y descendente, a partir de un número dado.	Observación (100%)	Rúbrica	Manipulativo Fichas Actividades comunes
4 B2	Anterior, posterior y ordenación		5%	13. Continúa, oral o mentalmente, series de cadencia 5 a partir de un número acabado en 0 o en 5, de forma ascendente o descendente	Observación (50%)	Rúbrica	Lectura
5 B2	Doble y Mitad		5%	16. Escribe series ascendentes y descendentes de cadencia 10, 20, a partir de un número acabado en 0 o en 5.	Prueba escrita (50%)	Escala de Valoración	Ficha
6 B2	Avanzar y retroceder con símbolos		5%	6. Ordena una lista de 4 o 5 números menores que 100.	Observación (100%)	Rúbrica	Manipulativos (palillos, policubos, pompones,...) Fichas.
7 B2	Patrones de + y -		10%	15. Conoce el doble de los números inferiores a 10 y la mitad de los pares no mayores que 20.	Observación (50%) Revisión cuaderno de actividades (50%)	Rúbrica Escala de Valoración	Manipulativos (palillos, policubos, pompones,...) Recta numérica/ Tabla del 100 Cuaderno de actividades
8 B2	Sumas y restas redondeando		10%	12. Continúa, oral o mentalmente, series de cadencia 1, 2 y 10, de forma ascendente y descendente, a partir de un número dado.	Observación (50%) Revisión cuaderno de actividades (50%)	Rúbrica Escala de Valoración	Tabla del 100 Cuaderno de actividades Fichas
9 B2	Pares e impares		5%	11. Suma y resta (el minuendo mayor que el sustraendo) números de una o dos cifras.	Observación (100%)	Rúbrica	Manipulativos (palillos y gomas elásticas) Fichas
10 B3	Monedas y billetes	Conoce	5%	7. Operaciones con números naturales menores que 100. Adición y sustracción.	Observación (100%)	Rúbrica	Manipulativos (palillos y gomas elásticas) Fichas
		Equivalencias	5%	8. Efectúa sumas (con y sin llevadas) y resta (sin llevadas).	Observación (50%)	Rúbrica	Manipulativos (palillos, gomas elásticas, bandejas)
		Mayor y menor cantidad	5%	5. Identifica números pares e impares en una lista de números menores que 100.	Revisión cuaderno de actividades (50%)	Escala de Valoración	Cuaderno de actividades
		Reúne cantidades	10%	27. Conoce las monedas y los billetes de hasta 20 euros.			
11 B4	Líneas rectas, curvas, abiertas, cerradas.		5%	28. Establece equivalencias sencillas entre los diferentes billetes y monedas.	Observación (50%) Revisión cuaderno de actividades (50%)	Rúbrica Escala de Valoración	Fichas
12 B4	Trazo de líneas rectas con regla		5%	29. Calcula, dados dos conjuntos apropiados de monedas o de billetes de un total de hasta 20 euros, cuál tiene mayor valor monetario	Observación (50%)	Rúbrica	Cuaderno de cuadrícula
				30. Utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes para reunir cantidades de hasta 20 euros.			
				38. Distingue entre líneas rectas y curvas, y entre líneas abiertas y cerradas, buscando ejemplos en objetos del entorno.			
				39. Utiliza la regla para dibujar líneas rectas y para comprobar si una línea dada lo es.			