



# **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

## **Doble grado de Educación Primaria y Educación Infantil**

Programación Didáctica dirigida a 2º de  
Educación Primaria

*El loco mundo de Los Minions*

**Isabel Rodríguez - Losada Nava**

**Directora:** Pilar Ainhoa Silgado Enciso

**Curso:** 2025-2026

**Fecha:** 21 de abril de 2026

## **ÍNDICE:**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN</b> .....	7
2.1. Fundamentación normativa .....	7
2.2. Fundamentación teórica.....	9
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	11
3.1. Contexto Social. ....	12
3.2. Contexto educativo. ....	12
3.3. Aula.....	14
3.4. Instalaciones. ....	15
3.5. Organigrama. ....	16
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	17
4.1. Objetivos de Etapa.....	17
<b>5. COMPETENCIAS</b> .....	19
5.1. Competencias Clave. ....	19
5.2. Competencias específicas.....	22
<b>6. CONTENIDOS</b> .....	22
6.1. Hilo Conductor .....	22
6.2. Contenidos transversales .....	23
6.3. Temporalización .....	24
<b>7. METODOLOGÍA</b> .....	35

7.1.	Principios generales de intervención. ....	36
7.2.	Metodologías específicas. ....	37
7.3.	Papel de las TIC. ....	38
7.4.	Recursos. ....	40
<b>8.</b>	<b>EVALUACIÓN</b> .....	<b>40</b>
8.1.	Evaluación al alumnado .....	41
8.2.	Evaluación docente. ....	43
<b>9.</b>	<b>ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES</b> .....	<b>44</b>
<b>10.</b>	<b>CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN</b> .....	<b>46</b>
<b>11.</b>	<b>CONCLUSIÓN</b> .....	<b>47</b>
<b>12.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>49</b>
<b>13.</b>	<b>ANEXOS</b> .....	<b>52</b>
13.1.	Desarrollo de la Sesión .....	52

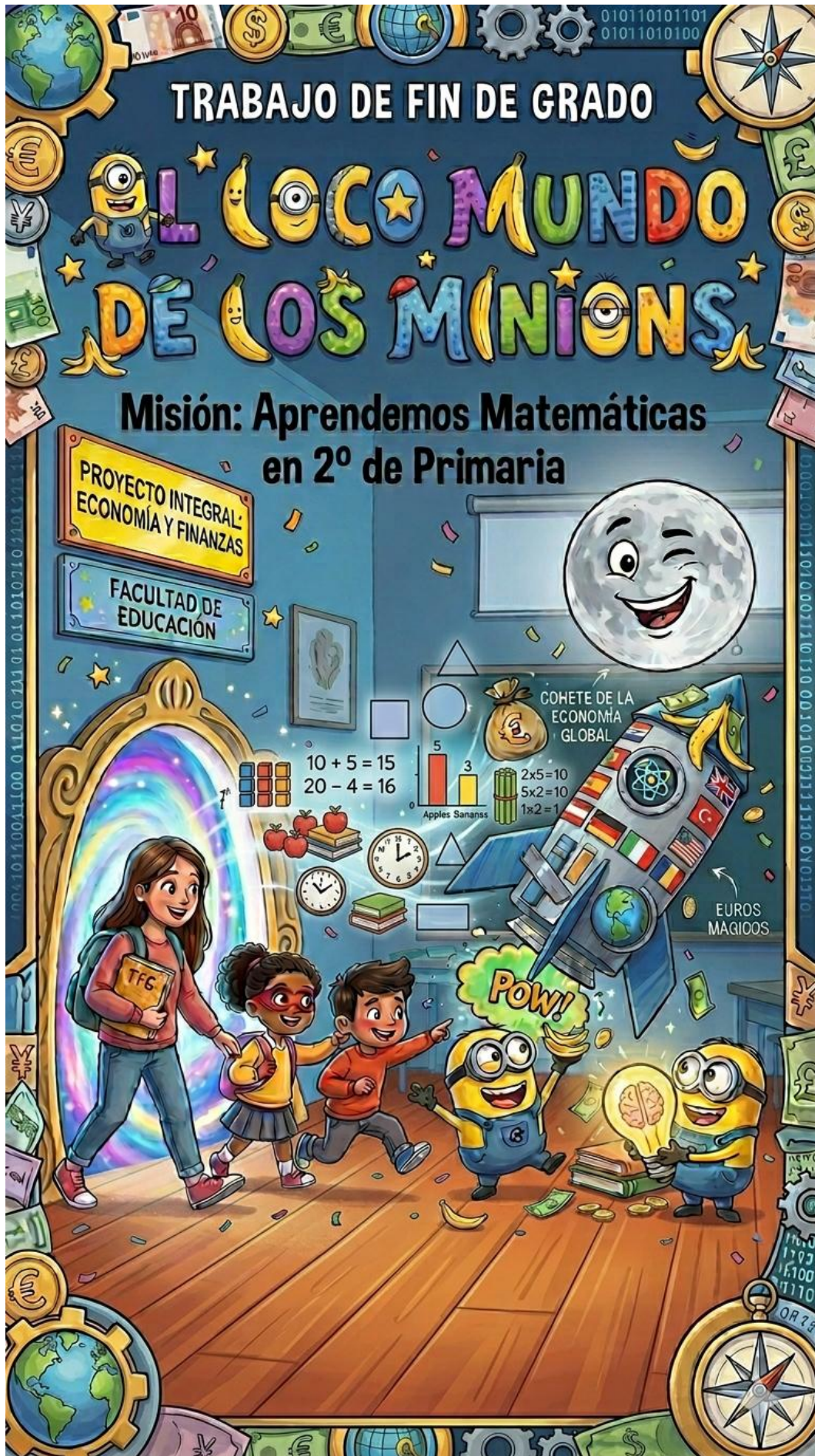


Imagen creada por Gemini

# 1. INTRODUCCIÓN

La elección del Grado de Educación Primaria responde a una vocación personal orientada al trabajo con niños y a la influencia de experiencias educativas significativas vividas durante mi etapa escolar. Desde una edad temprana, el contacto cercano con el ámbito educativo despertó en mí una motivación por acompañar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. A pesar de no tener antecedentes familiares maestros, la influencia de mis propios profesores, caracterizados por su dedicación, resultó decisivo para el afianzamiento de mi vocación. A medida que ha avanzado el tiempo, este interés se ha visto reforzado fortaleciendo mi deseo de desempeñar un papel activo en el desarrollo de los alumnos.

El siguiente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad el diseño y el desarrollo de una programación didáctica de Matemáticas dirigida al segundo curso de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Se plantea una intervención educativa fundamentada, adaptada a las características del alumnado y basadas en la utilización de metodologías activas favoreciendo una construcción progresiva del conocimiento. Las Matemáticas tienen un papel esencial en el desarrollo del pensamiento lógico, el razonamiento y la resolución de problemas. En este nivel se consolidan aprendizajes básicos de numeración, operaciones e interpretación de situaciones cotidianas, afianzando unas bases imprescindibles para aprendizajes posteriores.

La programación se fundamenta en los principios establecidos por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022, que regulan la ordenación y la enseñanza mínima de etapa. En coherencia con esta normativa,

se adopta un enfoque competencial, inclusivo y orientado al desarrollo integral. Asimismo, se consideran las características evolutivas propias de la etapa, el contexto específico del centro y del grupo-clase al que se dirige la propuesta.

El título responde al hilo conductor basado en los *Minions* (*personajes animados de Universal Pictures*), permitiendo contextualizar los contenidos de forma motivadora y significativa. A través de estos personajes se plantearán situaciones de aprendizaje promoviendo la implicación y facilitando la comprensión, consiguiendo que las matemáticas se convertirán en una experiencia motivadora y atractiva.

Como complemento, se incorporan a este trabajo materiales manipulativos, actividades cooperativas y situaciones de aprendizaje contextualizadas promoviendo un aprendizaje significativo. Así, permitimos al alumnado explorar e ir descubriendo los conceptos matemáticos progresivamente. Del mismo modo, se tiene en cuenta la diversidad del alumnado, garantizando oportunidades de aprendizaje para todos, aplicando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), proponiendo múltiples formas de representación, de participación y de expresión del aprendizaje.

A lo largo del trabajo se expondrán distintos apartados, como la fundamentación teórico-normativa, una contextualización, objetivos, competencias, contenidos, metodología, evaluación y medidas de atención a la diversidad. Finalmente, se analizará la contribución de la propuesta al desarrollo competencial del alumnado y se presentarán las conclusiones.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

### 2.1. Fundamentación normativa

#### **Matemáticas – 2º de Educación Primaria (Comunidad de Madrid)**

La programación didáctica presentada a continuación para el curso de 2º de Primaria se fundamenta en la normativa educativa vigente, tanto a nivel estatal como a nivel autonómico, al igual que en diferentes aportaciones pedagógicas que apoyan el proceso enseñanza-aprendizaje en Primaria. Atendiendo a los principios establecidos por la Ley Orgánica 3//2020 (LOMLOE), orientando el proceso de enseñanza – aprendizaje del alumno hacia el desarrollo competencial y obtener un aprendizaje significativo.

#### **Normativa estatal**

En primer lugar, la programación se apoya en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOE). Esta ley establece un enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias clave, la atención a la diversidad del alumnado y la necesidad de promover aprendizajes significativos y funcionales desde las primeras etapas educativas. En el área de Matemáticas, la LOMLOE destaca la importancia del razonamiento lógico, la resolución de problemas y la aplicación de los aprendizajes matemáticos a situaciones de la vida cotidiana, aspectos que se pueden ver reflejados en la programación a través de actividades contextualizadas a situaciones cercanas de los alumnos.

Asimismo, se tiene en cuenta el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Este real decreto define los objetivos de etapa, las competencias clave, los saberes básicos y los

criterios de evaluación del área de matemáticas, que sirven como referencia para la concreción curricular del curso de segundo de primaria. En este sentido, la programación se organiza a partir de situaciones de aprendizaje que favorecen la adquisición progresiva de los saberes matemáticos y el desarrollo del pensamiento matemático desde una perspectiva competencial.

### **Normativa autonómica (Comunidad de Madrid)**

En el ámbito autonómico, la programación se ajusta al Decreto 61/2022, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de Educación Primaria. Este decreto concreta los elementos curriculares establecidos a nivel estatal, adaptándolos al contexto educativo de la propia comunidad autonómica, y regula los contenidos, criterios de evaluación y orientaciones metodológicas del área de Matemáticas para cada ciclo y curso. La programación de las unidades didácticas ha tenido como base todos estos elementos curriculares.

Del mismo modo, se atiende a la Orden 3814/2022, de la Consejería de Educación, por la cual se regulan determinados aspectos de la organización, evaluación y promoción del alumnado de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Esta orden orienta la evaluación continua y formativa del alumnado, aspecto que se refleja en la programación a través de instrumentos variados de evaluación y de una atención especial al progreso individual del alumnado.

## 2.2. Fundamentación teórica.

### **Fundamentación pedagógica**

Además del marco normativo, la programación también tiene como base distintas aportaciones teóricas de la psicología del aprendizaje y de la didáctica de las matemáticas orientando la planificación de actividades y de la metodología usada.

Para empezar, Jean Piaget nos muestra unas ideas fundamentales para entender el desarrollo cognitivo de los niños en su etapa de educación Primaria. Según la teoría que elabora sobre el desarrollo cognitivos de los niños entre 6 – 8 años, se encuentran en su etapa de operaciones concretas la cual es caracterizada por su necesidad de manipulación de objetos y el trabajo a partir de situación concretas para conseguir construir el conocimiento. En consecuencia, basándonos en esta teoría, el uso de materiales manipulativos y experiencias prácticas favorece la comprensión de conceptos matemáticos. De esta manera, permitimos a los alumnos experimentar con los números, contar, agrupar o representar diferentes cantidades con objetos reales, ayudándoles a que comprendan mejor los conceptos que se están trabajando.

Por otro lado, también vamos a tener en cuenta la teoría sociocultural de Vygotsky que destaca la importancia de la interacción social durante el aprendizaje. Vygotsky, introduce el concepto de *Zona de desarrollo Próximo*, siendo la distancia entre lo que el alumno puede hacer por sí mismo y lo que puede llegar hacer con ayuda. Esto se puede ver reflejado, a la hora de hacer actividades cooperativas y en el trabajo entre iguales. En este sentido, la actuación del profesor es como mediador del aprendizaje, proporcionando apoyo, orientación y esas situaciones cooperativas necesarias para permitir a los alumnos avanzar de manera progresiva en la construcción de su conocimiento matemático.

También, las aportaciones de Bruner son bastante significativas para la metodología que se plantea. Defiende un aprendizaje obtenido a través del descubrimiento, es decir, los alumnos van construyendo el conocimiento a partir de una exploración, experimentación y resolución de problemas. Además de proponer tres maneras de representar el conocimiento, que pueden ser fácilmente adaptadas a esta programación facilitando el trabajo progresivo: La primera a través de la acción, *enactiva*, a través de imágenes, *icónica* y a través del lenguaje y de símbolos, *simbólica*. De esta manera, facilitamos que los alumnos puedan avanzar en su aprendizaje de una manera más gradual, empezando desde experiencias concretas hasta llegar a la representación abstracta. Todas las ideas que Bruner presenta es la justificación del uso de materiales manipulativos, recursos visuales, actividades prácticas en la enseñanza de las matemáticas en Primaria, en especial, en el primer ciclo.

Por último, debemos tener en cuenta las aportaciones pedagógicas de Montessori, que siempre defendió la importancia de un aprendizaje activo que se da a través de la manipulación y experimentación. Considera que los alumnos tienen un mayor aprendizaje cuando está en contacto directamente con materiales diseñados para conseguir una exploración y descubrimiento autónomo. Sus propuestas educativas se pueden ver reflejadas a lo largo de esta programación a través de la utilización de los distintos materiales manipulativos, juegos matemáticos y recursos que permiten una exploración autónoma y más significativa.

Teniendo en cuenta todas las anteriores aportaciones teóricas, en esta programación esta incorporado el uso de materiales manipulativos, juegos y situaciones contextualizadas, permitiendo así a los alumnos a experimentar y descubrir los

conceptos matemáticos de una forma más activa. El empleo de elementos lúdicos y narrativos tiene la finalidad de motivar al alumnado, favoreciendo su participación en las actividades y facilitar la comprensión de los contenidos a través de experiencias significativas.

### **Enfoque educativo de la programación**

En coherencia con esta normativa y fundamentación pedagógica, la programación de Matemáticas dirigida al curso de 2º de Primaria se basa en un enfoque activo, competencial e inclusivo, promoviendo la manipulación, la resolución de problemas y el uso de situaciones cercanas a la vida cotidiana del alumnado. Priorizando el aprendizaje significativo, partiendo de los conocimientos previos y favoreciendo la comprensión frente a la mera memorización de procedimientos.

Asimismo, se contempla la atención a la diversidad y el respeto a los distintos ritmos de aprendizaje, incorporando medidas de apoyo y refuerzo cuando sea necesario, tal y como establece la normativa vigente. De este modo, la programación contribuye al desarrollo integral del alumnado y a la adquisición de las competencias clave propias de la etapa de Educación Primaria fomentando a la vez el interés y la motivación por el aprendizaje.

## **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

En el momento de crear una programación didáctica es esencial tener en cuenta el contexto en el que se encuentra tanto el colegio, como los alumnos. Analizando las características del entorno para así poder ajustar la intervención educativa lo mejor posible a sus necesidades, intereses y capacidades pudiendo ofrecer una enseñanza auténtica y adaptada a su realidad.

### 3.1. Contexto Social.

La siguiente programación se desarrolla en el colegio Nuestra Señora Milagrosa. Es un centro educativo concertado de carácter católico, ubicado en el barrio del Viso, perteneciente al distrito de Chamartín, en la ciudad de Madrid.

El barrio del Viso es una zona caracterizada por tener un nivel socioeconómico medio-alto. Esta circunstancia influye significativamente en el perfil de las familias ya que suelen mostrar un alto grado de implicación en el proceso educativo de sus hijos. Al haber una participación activa por parte de las familias en la vida del centro y colaboración con el profesorado, se ha conseguido una relación estrecha y cercana entre las familias y la escuela. Beneficiando a los alumnos, al ver a dos pilares en sus vidas trabajando conjuntamente para favorecer en su desarrollo.

### 3.2. Contexto educativo.

El colegio Nuestra Señora Milagrosa imparte la enseñanza en todas las etapas, es decir, Educación Infantil, que va desde los 3 hasta los 6 años, Educación Primaria, desde los 6 hasta los 12 años ESO (Educación Secundaria Obligatoria), de los 12 hasta los 16 años y Bachillerato, de los 16 hasta los 18 años.

El centro cuenta con un número variable de líneas dependiendo del curso, aunque suele haber entre 4 y 6 líneas por curso. Específicamente, en primaria son 4 líneas por curso, convirtiéndolo en un colegio de tamaño grande. Considerando que hay aproximadamente 24 alumnos por clase, a su vez implica un equipo docente amplio y especializado.

A pesar, de ser un centro grande, se centra en una enseñanza individualizada, contando con especialistas en Pedagogía Terapeuta (PT) y un orientador escolar, que colaboran para cubrir todas las necesidades de los estudiantes.

El proyecto educativo del centro se fundamenta en los principios de pedagogía lasaliana, que, promoviendo una educación integral centrada tanto en el desarrollo académico, como en el personal, social y espiritual del alumnado. La identidad del centro se basa en la atención personalizada dedicada a todo su alumnado, el acompañamiento tutorial, el fomento de distintos valores como puede ser la responsabilidad, la solidaridad y el compromiso social. Destaca la implicación activa de las familias en la vida escolar, favoreciendo construir una relación de calidad entre la familia y escuela, ayudando a los hijos a sentir esa unión entre estos dos pilares y ayudándoles a que se sientan acogidos, siempre con la idea de beneficiar la educación del alumnado.

En el plano metodológico, el centro incorpora enfoques innovadores alineados con las tendencias pedagógicas actuales, tales como el aprendizaje cooperativo, el trabajo por proyectos y el desarrollo de la competencia digital, además de que apuesta por el plurilingüismo. Todo como elementos clave en la formación del alumnado.

En cuanto al horario escolar del alumnado de Educación Primaria, la jornada escolar comienza a las 09:00 horas. Cada clase tiene una duración de 45 minutos. A las 10:30 horas tienen un descanso de media mañana hasta las 11:00 horas, tras el cual vuelven a clase hasta 12:30 horas. Donde empieza su hora de comer y el recreo hasta las 14:30 horas. Las clases de por la tarde, tienen una duración un poco más larga, de una hora, por lo que por la tarde tendrían dos clases más hasta las 16:30, que se termina la jornada escolar.

### 3.3. Aula

La programación va dirigida a 2º de Primaria, compuesto por aproximadamente 24 alumnos, organizados en grupos cooperativos de 4 alumnos o en parejas, dependiendo de lo que requiera la actividad. Se trata de un grupo heterogéneo, en el que la mayoría tienen un perfil normo típico, aunque hay diversos ritmos de aprendizajes y grado de autonomía.

En el aula, también podemos encontrar a varios alumnos ACNEAE (Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo), requiriendo la aplicación de medidas de atención a la diversidad. Concretamente el aula cuenta con: un alumno que presenta crisis epilépticas, dos alumnos diagnosticados de TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad), un alumno con dislexia y por último un alumno TEA.

Siguiendo el modelo de educación inclusiva, el colegio apuesta por la permanencia de estos alumnos en sus aulas de referencia, apoyando su participación en la dinámica de la clase. Por ello, se cuenta con el apoyo de los especialistas del centro, la PT y el orientador, trabajando juntamente con el tutor para el diseño, aplicación y seguimientos de las medidas de atención a la diversidad.

Hay que destacar que el alumno con crisis epilépticas cuenta con un protocolo de actuación individualizado, el cual es conocido por todo el equipo de profesorado, que garantiza en el momento de actuación una respuesta rápida y adecuada, asegurando su seguridad y bienestar.

En cuanto a los alumnos con TDAH y dislexia, se aplicarán medidas metodológicas específicas como fragmentación de tareas, instrucciones breves y claras y una organización con tiempos de descanso, se priorizará el uso de apoyos visuales.

Por último, el alumno con problemas de conducta también tendrá un seguimiento individualizado trabajando todas aquellas estrategias de educación emocional, fomentando un clima seguro, respetuoso e inclusivo en el aula.

En cuanto al clima del aula, se puede observar un ambiente positivo que favorece la participación de los alumnos. No obstante, se considere necesario reforzar la autonomía en el trabajo individual y la perseverancia ante tareas que exigen mayor nivel de razonamiento. A pesar de ello, el alumnado muestra un alto nivel de motivación en las actividades contextualizadas, lúdicas y cooperativas, por lo que se tendrá en cuenta en el diseño de esta programación.

#### 3.4. Instalaciones.

El colegio cuenta con unas amplias instalaciones favoreciendo el desarrollo integral del alumnado.

Entre sus espacios podemos destacar dos patios, un polideportivo, dos salas de psicomotricidad, dos bibliotecas (una destinada a educación infantil y primaria y otra a secundaria y bachillerato) con aulas de ordenadores, una cafetería, un comedor amplio, aula de música, plástica y de tecnología y un aula TEA.

Asimismo, cuenta con un ágora, un salón de actos y un anfiteatro, dos laboratorios (destinados a primaria y a la ESO y Bachiller) y una iglesia entre otras instalaciones. Todos estos espacios amplían las posibilidades pedagógicas y facilitando a la ejecución de actividades complementarias e interdisciplinarias.

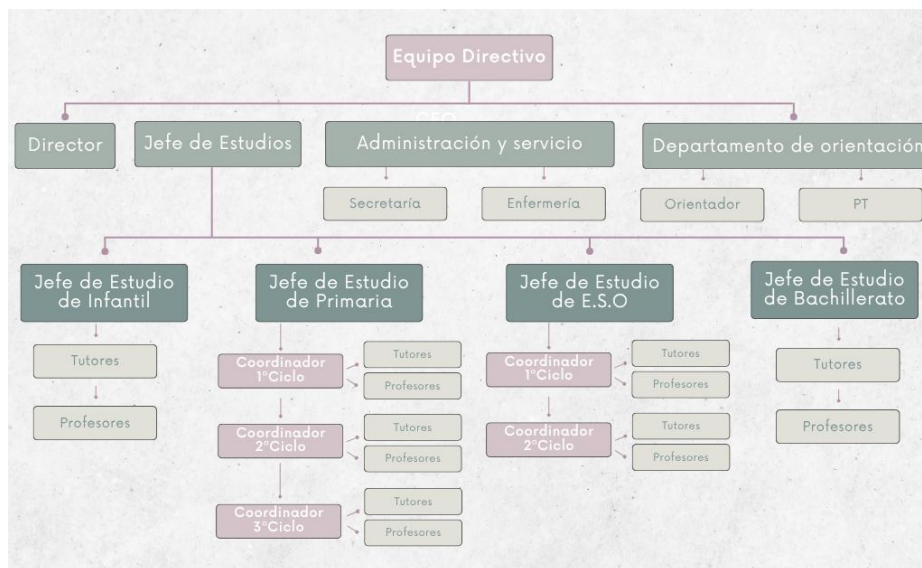
En cuanto a recursos materiales, cada aula está equipada con pizarras digitales interactivas a parte de una pizarra de tiza. En específico, para el área de matemáticas disponen de distintos materiales manipulativos, facilitando el diseño de las propuestas didácticas y la enseñanza de los conceptos matemáticos adaptándose así a los distintos estilos de aprendizaje cubriendo las necesidades de nuestro alumnado.

### 3.5. Organigrama.

El organigrama nos permite ver de una forma clara, de qué manera está organizado el centro educativo, las distintas relaciones jerárquicas que existen en este mismo y los miembros que lo componen.

Con el organigrama, podemos reconocer los diferentes niveles de responsabilidad que existen y siendo necesaria la coordinación entre todos ellos para asegurarse el buen funcionamiento del centro. También, gracias a tener claro los distintos niveles ayuda a conseguir una mejor comunicación entre todos los miembros y así poder garantizar un buen desarrollo de la educación.

A continuación, se expone el esquema del organigrama del centro escolar.



Fuente: creación propia mediante Canva.([enlace](#))

## 4. OBJETIVOS

Para poder realizar una buena programación didáctica existen diferentes aspectos importantes a tener en cuenta: Nos centraremos en los objetivos, es decir, todo lo que queremos que nuestros alumnos acaben consiguiendo.

A continuación, se presentarán los diferentes objetivos de etapa en Educación Primaria junto con los objetivos didácticos que queremos que logren los alumnos de 2º de Primaria, en matemáticas mediante las actividades programadas.

### 4.1. Objetivos de Etapa.

Estos objetivos de etapa correspondiente a educación primaria están recogidos en Real Decreto 157/2022, el cual establece el orden y la enseñanza mínima necesaria de Educación Primaria.

- a). Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
- b). Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c). Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d). Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e). Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
- f). Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.
- g). Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h). Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i). Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

- j). Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k). Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l). Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- m). Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.
- n). Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

#### 4.2. Objetivos Didácticos.

En el siguiente apartado estarán recogidos todos los objetivos didácticos que los alumnos tendrán que conseguir durante todo el año escolar, es decir, durante la programación didáctica. Estos objetivos se dividirán según la unidad didáctica que les corresponda.

1. Utilizar y comprender los números hasta el 999 en distintas situaciones de la vida cotidiana.
2. Realizar conteos ascendentes y descendentes utilizando distintas cadencias
3. Identificar tanto el número anterior como el posterior de un número dado.
4. Leer, escribir y representar números naturales hasta el 99 de distintas formas.
5. Comprender el sistema de numeración a través de la identificación de la posición de las cifras.
6. Comparar y ordenar números naturales utilizando los signos matemáticos.
7. Diferenciar los números pares e impares.
8. Desarrollar estrategias de cálculo mental para la resolución de sumas y restas.
9. Realizar operaciones (suma y resta) con números naturales utilizando estrategias de cálculo.

10. Resolver problemas matemáticos relacionados con situaciones de la vida cotidiana mediante operaciones básicas.
11. Reconocer y utilizar el sistema monetario en situaciones de compra y venta.
12. Identificar y utilizar unidades básicas de medida.
13. Estimar medidas de objetos y distancias utilizando las unidades más apropiadas.
14. Reconocer, describir y construir figuras geométricas básicas y cuerpos geométricos sencillos.
15. Participar de manera activa en las actividades cooperativas, respetando a los compañeros.
16. Fomentar la confianza en las propias capacidades matemáticas, valorando el esfuerzo.
17. Aceptar el error como parte del proceso de aprendizaje y ser constante con las dificultades que se presentan.
18. Ser responsable, colaborativo y mantener el respeto.

## 5. COMPETENCIAS

### 5.1. Competencias Clave.

Según el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022 recogen las siguientes competencias clave.

#### **a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Se desarrollará mediante la comprensión y expresión del lenguaje matemático, pudiendo ser de forma escrita u oral. En esta programación se trabaja cuando el alumno explica los procedimientos utilizados para resolver problemas, interpretar enunciados y argumentar sus respuestas. Se impulsa el uso de vocabulario específico para comunicar las ideas de forma clara.

### **b) Competencia plurilingüe**

A pesar de que las matemáticas se aprendan en español, esta competencia se trabajara a través de la comprensión de términos matemáticos que puedan aparecer en otras lenguas y mediante actividades en las que el alumnado expresa de diferentes formas de nombrar los conceptos según su lengua materna. Promoviendo el respeto hacia la diversidad lingüística y la transferencia de conocimientos entre lenguas.

### **c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Es la principal competencia de la programación, al tener como objetivo principal que los alumnos desarrollen el pensamiento lógico – matemático, la resolución de problemas y la comprensión de conceptos numéricos y geométricos. Mediante actividades, juegos y situaciones de aprendizaje, aprenderán a razonar, establecer relaciones y comprobar resultados, desarrollando habilidades esenciales para que comprendan su entorno con una perspectiva científica.

### **d) Competencia digital (CD)**

Se adquiere con la utilización de recursos digitales que permiten el aprendizaje matemático, como aplicaciones, juegos interactivos o la pizarra digital. Estas herramientas facilitan la representación de los conceptos matemáticos, la práctica autónoma y la motivación de los alumnos a la vez que contribuyen a que desarrollen una utilización responsable de las tecnologías.

### **e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

Las actividades propuestas impulsan a los alumnos a reflexionar sobre su propio aprendizaje, identificar sus errores y buscar estrategias para mejorar. Al trabajar por grupos cooperativos se fomentan habilidades como la colaboración, escucha activa,

perseverancia, gestión de sus propias emociones, desarrollando la capacidad de aprender de forma autónoma y progresiva.

**f) Competencia ciudadana (CC)**

Con actividades grupales se promueve valores como el respeto, la cooperación, la igualdad y la participación activa, donde los alumnos tendrán que tomar decisiones, escucharse y respetar los turnos de palabra. Al igual, que hay actividades contextualizadas en situaciones de la vida cotidiana, contribuyendo a comprender la importancia que tienen las matemáticas en la vida cotidiana.

**g) Competencia emprendedora (CE)**

Se desarrolla cuando los alumnos plantean propias estrategias para poder resolver problemas, tomar decisiones y buscar soluciones. Durante la programación se propondrán diferentes actividades fomentando la iniciativa, la curiosidad y la confianza en las propias capacidades, dejando que los alumnos afronten nuevas situaciones y aprendan a gestionar desafíos.

**h) Competencia en conciencia y expresión culturales.**

El área de las matemáticas se puede relacionar con diferentes elementos culturales y artísticos, como las simetrías, patrones, formas geométricas que están en el entorno cotidiano. Hay actividades que permiten valorar la presencia de las matemáticas en distintas manifestaciones culturales, consiguiendo que los alumnos tengan una amplia visión del aprendizaje.

La implementación de estas competencias en la programación ayuda a que los alumnos desarrollen un aprendizaje matemático más significativo, funcional y que esté conectado a la realidad. Promoviendo una formación integral acorde con los principios establecidas en el Real Decreto 157/2022

## 5.2. Competencias específicas.

Las siguientes competencias específicas se encuentran recogidas en el Decreto 61/2022. Dichas competencias están vinculadas al primer ciclo de Educación Primaria dentro del área de Matemáticas:

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.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito y gráfico, y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a 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 constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando a los compañeros y participar en equipos de trabajo para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.

## 6. CONTENIDOS

### 6.1. Hilo Conductor

El hilo conductor que tendrá la programación estará basado en los Minions, unos personajes amarillos conocidos y cercanos a la realidad de nuestros alumnos de 2º de primaria, permitiéndonos crear un clima motivador y atractivo. A través del mundo

de los Minions se plantearán distintas situaciones de aprendizaje despertando la curiosidad y favoreciendo la participación de los niños.

Los Minions estarán acompañando a los alumnos en los distintos retos y actividades de todas las unidades, trabajando el currículo a través de estos. Así conseguimos tener un hilo conductor que actúe como motivador dando coherencia y una línea de continuidad a la programación consiguiendo desarrollar un aprendizaje significativo de manera contextualizada.

El uso de este recurso narrativo facilita realizar experiencias cercanas a la realidad e interés de los alumnos. Siendo ahora los Minions, los guías de este aprendizaje y acompañando a los estudiantes en un proceso de descubrimiento y aprendizaje en todo el curso.

## 6.2. Contenidos transversales

En la siguiente programación didáctica se incluyen de forma transversal elementos esenciales en el desarrollo integral del alumno, acorde con los principios establecidos en la norma vigente. Los siguientes contenidos, no se trabajan de forma aislada, sino de manera globalizada mediante las situaciones de aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de competencias clave y valores educativos.

Para empezar, la programación responde a la educación inclusiva y a la diversidad, adaptándose a los ritmos y necesidades del alumnado, basándose en los principios del DUA. Al mismo tiempo favorece la educación emocional, trabajando la autoestima, gestión de emociones, perseverancia y aceptación del error como parte del proceso.

Asimismo, se trabaja la competencia digital, integrando la utilización de las nuevas tecnologías, como un recurso complementario en el aprendizaje, promoviendo un uso responsable y adecuado de estas.

Por otra parte, se fomenta el trabajo cooperativo, desarrollando habilidades sociales como la responsabilidad compartida, toma de decisiones y la colaboración de todos.

En general, todos estos contenidos transversales contribuyen a la formación integral de los alumnos, favoreciendo la adquisición de conocimientos, a la vez que el desarrollo personal, emocional y social necesario para su vida cotidiana.

### 6.3. Temporalización

Para poder presentar los contenidos de la mejor forma, primero hay que entender la temporalización de la programación.

<b>TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDACTICAS</b>		
1º TRIMESTRE	UNIDAD DIDACTICA 1	14 – 25 septiembre
	UNIDAD DIDACTICA 2	28 – 15 octubre
	UNIDAD DIDACTICA 3	16 – 05 noviembre
	UNIDAD DIDACTICA 4	06 – 23 noviembre
	UNIDAD DIDACTICA 5	24 – 11 diciembre
	REPASO	11 – 22 diciembre
<b>VUELTA DE NAVIDAD</b>		
2º TRIMESTRE	UNIDAD DIDACTICA 6	11 – 26 enero
	UNIDAD DIDACTICA 7	26–04 febrero
	UNIDAD DIDACTICA 8	05 – 19 febrero
	UNIDAD DIDACTICA 9	22 – 02 marzo
	UNIDAD DIDACTICA 10	02 – 18 marzo
<b>COMIENZO DEL TERCER TRIMESTRE</b>		
3º TRIMESTRE	UNIDAD DIDACTICA 11	01 – 12 abril
	UNIDAD DIDACTICA 12	13 – 23 abril
	UNIDAD DIDACTICA 13	26 – 06 mayo
	UNIDAD DIDACTICA 14	06 – 21 mayo
	UNIDAD DIDACTICA 15	24 – 01 junio
	REPASO	03 – 22 junio

Tabla 1: Temporalización Escolar

Asimismo, es recomendable detallar el horario del curso para conocer cuándo se desarrollará esta programación.

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:45	Lengua	Inglés	Compresión Lectora	Lengua	Sociales
9:45 – 10:30	Música	Lengua	Naturales	Sociales	Matemáticas
10:30 - 11:00	RECREO				
11:00 – 11:45	Matemáticas	E.F.	Religión	Inglés	Naturales
11:45 – 12:30	Sociales	Plástica	Inglés	Matemáticas	Música
12:30 – 14:30	COMEDOR Y PATIO				
14:30 – 15:30	Ingles	Matemáticas	Lengua	Naturales	Lengua
15:30 – 16:30	Religión	Naturales	Sociales	E.F.	Plástica

Tabla 2: Horario Escolar

UNIDAD 1			
Temporalización	14- 25 septiembre	N.º Sesiones	8 sesiones.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>Han llegado muchas cajas desordenadas de plátanos al laboratorio nuevo y Los Minions tienen que ayudar a Gru a organizarlos para que no se pierdan, pero no saben cómo hacerlo por lo que necesitan la ayuda de los alumnos para contar, ordenar y clasificar las cajas de los plátanos que han llegado al laboratorio.</p> <p>Los alumnos tendrán que ayudar a los Minions haciendo distintos retos de conteo (contar los plátanos de uno en uno, dos en dos, cinco o de diez en diez). Tendrán que ir completando series ascendentes y descendentes para descubrir que número va antes y después.</p> <p>Después, tendrán que organizar los plátanos en filas para saber que el orden de los Minions (primero, segundo...) para darles los plátanos que le corresponden.</p> <p>El reto final, es que cada grupo deberá de ayudar a los Minions organizar correctamente el gran almacén de plátanos, siguiendo las series numéricas de Gru.</p>			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	B, g, i		
Objetivos didácticos	1, 2, 3, 16, 17		
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque A) Números y operaciones. Conteo.</li> </ul> <p>Estrategias variadas de conteo (series ascendentes y descendentes de cadencia 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 50, 100 a partir de un número dado; anterior y posterior de un número natural dado) recuento sistemático, en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999, y de los diez primeros números ordinales.</p>			
Competencias Clave	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE		
Competencias Específicas	1,2,5,6,7		
Descriptorios Operativos	CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CPSAA3, CPSAA5		
EVALUACIÓN			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación	
1.1,1.2,2.1,5.1,6.1,7.1,7.2	70%	Rúbrica	

	30%	Observación directa.
--	-----	----------------------

Tabla 3: Unidad Didáctica 1

UNIDAD 2			
Temporalización	28 – 15 octubre	N.º Sesiones	10 sesiones
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>Gru pide la ayuda de nuestros alumnos porque los Minions están alborotados y necesita contarlos y organizarlos para saber si están todos y que puedan trabajar en la construcción del nuevo laboratorio.</p> <p>Los alumnos tendrán que contar, leer y escribir con letra y cifras los Minions que hay en cada sala. Para facilitar el trabajo podrán representar las cantidades mediante material manipulativo agrupando a los Minion en centenas, decenas y unidades, por ejemplo, haciendo grupos de trabajo.</p> <p>Una vez sepan el total de Minions, tendrán que representarlo en una recta numérica y realizar las descomposiciones según el valor posicional, al igual que tendrán que recomponer números a partir de diferentes agrupaciones de Minions.</p> <p>El reto final, por grupos tendrán que organizar a los Minions en distintos equipos de trabajo, colocando carteles con el número del Minion, representación en la recta numérica y su descomposición</p> <p><i>* Se pueden crear 4 equipos de trabajo y sacar los roles para cada miembro del grupo.</i></p>			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	b, g		
Objetivos didácticos	1, 4, 5, 16, 17		
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque A) Números y operaciones. Cantidad.</li> </ul> <p>Lectura, escritura (con cifras y letras), representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición aditiva, atendiendo al valor posicional, y recomposición; estableciendo equivalencias entre centenas, decenas y unidades de números naturales hasta 999.</p>			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE		
Competencias Específicas	1,2,5,6		
Descriptor Operativos	STEM 1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3		
EVALUACIÓN			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación	
1.2,2.1,2.2,5.1,6.1,6.2	50% 30% 20%	Rúbrica. Observación directa. Cuaderno y actividades.	

Tabla 4: Unidad Didáctica 2

UNIDAD 3			
Temporalización	16 - 5 noviembre	N.º Sesiones	12 sesiones
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>Gru ha organizado una competición entre los equipos de los Minions, cada equipo está formado por diferentes números de Minions, los alumnos tendrán que analizar y organizar los equipos.</p>			


<p>Primero, tendrán que ver cuántos Minions hay en cada equipo representando la cantidad agrupada en centenas, decenas y unidades para así entender el valor posicional.</p> <p>Luego, tendrán que comparar los equipos identificando cual tiene más o menos Minions, así poder ordenarlos de menor a mayor correctamente utilizando los signos matemáticos (<math>=</math> y <math>\neq</math>; <math>&gt;</math> y <math>&lt;</math>).</p> <p>A medida que avanza la actividad irán explorando el número de Minions es par o impar, determinando a la vez el número anterior y posterior de las distintas capacidades. Analizarán la relación entre tres números (tres equipos diferentes)</p> <p>El reto final, será ayudar a Gru a clasificar los equipos de Minions mediante un mural donde estarán todos los equipos ordenados según el número de Minions</p>		
<b>OBJETIVOS</b>		
Objetivos generales de etapa	b, g, i	
Objetivos didácticos	1, 3, 5, 6, 7, 16, 17	
<b>CONTENIDOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque A) Números y operaciones. Relaciones.</li> </ul> <p>Sistema de numeración de base diez (hasta el 999) identificando el valor posicional de las cifras y estableciendo equivalencias entre centenas, decenas y unidades: aplicación de las relaciones que genera en las operaciones.</p> <p>Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación. Diferencia entre números pares e impares. Anterior y posterior a un número dado. Relaciones entre tres números. Expresión de relaciones de igualdad y desigualdad mediante los signos <math>=</math> y <math>\neq</math>; <math>&gt;</math> y <math>&lt;</math></p>		
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE	
Competencias Específicas	1,2,3,5,6	
Descriptorios Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3	
<b>EVALUACIÓN</b>		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1,2.1,3.1,5.1,6.2	45% 20% 35%	Rúbrica Observación directa Actividades.

Tabla 5: Unidad Didáctica 3

<b>UNIDAD 4</b>			
Temporalización	6 – 23 noviembre	N.º Sesiones	9 sesiones
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>			
<p>Gru quiere que sus Minions sean lo más rápidos posibles resolviendo los problemas que surgen en el laboratorio, para ello decide entrenarlos con la ayuda de los alumnos, por lo que prepara retos mentales matemáticos para que los alumnos ayuden a los Minions a resolverlo.</p> <p>A través de juegos y desafíos de cálculo mental, donde tendrán que sumar y restar cantidades sin utilizar papel ni calculadora. Los alumnos utilizarán estrategias de cálculo mental.</p> <p>El reto final, tendrán que participar en el “Desafío rápido de los Minions”, donde tendrán que resolver operaciones mentales para ayudar a los Minions a completar las misiones en el menor tiempo posible.</p>			
<b>OBJETIVOS</b>			
Objetivos generales de etapa	b, g		

Objetivos didácticos	8,9, 16, 17	
<b>CONTENIDOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque A) Números y operaciones. Operaciones.</li> </ul> Estrategias de cálculo mental de sumas y restas con números naturales hasta 999.		
Competencias Clave	STEM, CPSAA, CCL, CE, CC	
Competencias Específicas	1, 2, 3, 5, 6,	
Descriptorios Operativos	STEM1, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CCL2, CE1, CC2	
<b>EVALUACIÓN</b>		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 5.1, 5.2, 6.1, 6.2	20% 40% 40%	Observación directa Rúbrica Actividades.

Tabla 6: Unidad Didáctica 4

<b>UNIDAD 5</b>			
Temporalización	24 – 11 diciembre	N.º Sesiones	9 sesiones
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>			
<p>El cumpleaños de Gru se está acercando y los Minions quieren organizarle una fiesta sorpresa en el laboratorio. Para ello tienen que saber cuánta gente / Minions irán así poder organizarla correctamente, por lo que hay que ayudarles a sumar los diferentes Minions de todas las salas.</p> <p>También, tendrán que resolver diferentes situaciones como sumar los Minions que llegan a lo largo de la fiesta o calcular el número total de invitados.</p> <p>El reto final, tendrán que ayudar a organizar la lista de invitados.</p>			
<b>OBJETIVOS</b>			
Objetivos generales de etapa	b, g		
Objetivos didácticos	9, 10, 16, 17		
<b>CONTENIDOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque A) Números y operaciones. Operaciones.</li> </ul> Suma y resta de números naturales en el campo numérico inferior a 999 resueltas con flexibilidad y sentido utilizando correctamente los términos de: sumando, suma, minuendo, sustraendo, diferencia y su utilidad en situaciones contextualizadas, aplicando estrategias y herramientas de resolución y propiedades. (SUMA)			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE		
Competencias Específicas	1, 2, 5, 6		
Descriptorios Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3		
<b>EVALUACIÓN</b>			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación	
1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 5.1, 5.2, 6.1 y 6.2	35% 45% 20%	Rúbrica Actividades Observación directa.	

Tabla 7: Unidad Didáctica 5

UNIDAD 6			
Temporalización	11 – 26 enero	N.º Sesiones	10 sesiones
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>En el laboratorio están trabajando muchos Minions, pero algunos tienen que ir ayudar a una misión que les ha encargado el Dr. Nefario. Para ello Gru necesita la ayuda de los alumnos para saber cuántos Minions quedan en el laboratorio. Durante las operaciones los alumnos utilizarán los términos de la resta, utilizando material manipulativo, dibujos, descomposición de números. Como reto final tendrán que ayudar a organizar a los Minions en las diferentes misiones del día.</p>			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	b, g		
Objetivos didácticos	9, 10, 16, 17		
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque A) Números y operaciones. Operaciones.</li> </ul> <p>Suma y resta de números naturales en el campo numérico inferior a 999 resueltas con flexibilidad y sentido utilizando correctamente los términos de: sumando, suma, minuendo, sustraendo, diferencia y su utilidad en situaciones contextualizadas, aplicando estrategias y herramientas de resolución y propiedades. (RESTA)</p>			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE		
Competencias Específicas	1,2,5,6,7		
Descriptor Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3		
EVALUACIÓN			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	de	Instrumentos de Evaluación
1.1,2.1,2.2,2.3,5.1,6.2,7.2	40% 30% 30%		Rúbrica Observación directa Lista de control.

Tabla 8: Unidad Didáctica 6

UNIDAD 7			
Temporalización	26 - 4 febrero	N.º Sesiones	6
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>Gru les acaba de plantear a los alumnos el mayor robo de la historia, quiere robar la luna, pero el banco de los villanos no les da el dinero para ayudarles. Por lo que los Minions deciden recaudar ellos mismos el dinero necesario para construir el cohete, pero para ello necesitan la ayuda de los alumnos para que les ayuden a vender distintos objetos del laboratorio y que les ayuden a utilizar correctamente el dinero. El alumnado tendrá que ayudar a los Minions a vender los productos de la tienda y recibir el dinero correctamente. Resolviendo retos en los que tendrán que calcular cuánto dinero necesitan recaudar para construir el cohete (sin superar los 50 euros). Como reto final, los alumnos tendrán que crear por grupos su propio cohete, creando el mercado de los Minions donde tendrán que hacer de vendedores y compradores.</p>			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	b, g, j		
Objetivos didácticos	1, 11, 16, 17		



CONTENIDOS		
Bloque A) Números y operaciones. Educación Financiera. Sistema monetario europeo: monedas (de céntimos y de 1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia entre monedas y billetes, así como entre dos conjuntos apropiados de monedas o billetes de un total de hasta 50 €.		
		
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE	
Competencias Específicas	1,2,5,6,8	
Descriptores Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC4	
EVALUACIÓN		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1,1.2,2.2,5.2,6.1,8.1,8.2	40% 25% 20% 15%	Rúbrica Observación directa Coevaluación Autoevaluación.

Tabla 9: Unidad Didáctica 7

UNIDAD 8			
Temporalización	5 -19 febrero	N.º Sesiones	9 sesiones
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>Con la luna robada, no les queda mucho espacio en el laboratorio por lo que Gru les pide a los Minions que midan los objetos del laboratorio y construir nuevos, pero los Minions no saben cómo medir ni que tienen que utilizar, piden ayuda a los alumnos para hacerse científicos de las medidas.</p> <p>Para empezar, los alumnos exploraran medidas no convencionales utilizando herramientas cercanas a su entorno (palmos, pasos, rotuladores...) Después se les introducirá las unidades convencionales (metro, kilogramo, litro...) y comparan las diferentes formas de medir.</p> <p>A medida que realicen las actividades se les enseñará a distinguir entre largo, ancho y alto en con los distintos objetos.</p>			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	b, g, i		
Objetivos didácticos	1, 12, 13, 16, 17		
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque B) Medida. Magnitud</li> </ul> Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempos. Distinción entre largo, ancho y alto en objetos tridimensionales. Unidades convencionales (metro, kilo y litro, segundo), y no convencionales (dedos, palmos, pies, pasos, lápices, folios...) en situaciones de la vida cotidiana.			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE		
Competencias Específicas	1,2,5,6		
Descriptores Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3.		

<b>EVALUACIÓN</b>		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1,2.1,5.2,6.1	45% 25% 30%	Rúbrica Observación directa Actividades.

Tabla 9: Unidad Didáctica 7

<b>UNIDAD 9</b>			
Temporalización	22 – 2 marzo	N.º Sesiones	6 sesiones
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>			
<p>Una vez los Minions ya saben cuánto miden los inventos podrán crear nuevos, pero primero necesitarán hacer estimaciones sobre las medidas. Los alumnos les ayudarán a predecir y comparar tamaños, Como reto, tendrán que completar el cuaderno de inventos del laboratorio donde estarán todas las medidas estimadas y luego comprobar si son reales para así ayudar al Dr. Nefario en la construcción de estos nuevos inventos.</p>			
<b>OBJETIVOS</b>			
Objetivos generales de etapa		b, g	
Objetivos didácticos		12, 13, 16, 17	
<b>CONTENIDOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque B) Medida. Estimación y relaciones.</li> </ul> <p>Estimación de medidas (distancias, tamaños, masas, capacidades y tiempos) por comparación directa con otras medidas, señalando qué unidad de medida es la más apropiada para expresarla.</p>			
Competencias Clave		STEM, CPSAA, CCL, CE, CC	
Competencias Específicas		1,2,5,6	
Descriptorios Operativos		STEM1, STEM4, CPSAA3, CPSAA5, CCL1, CCL2, CE1, CE3, CC2	
<b>EVALUACIÓN</b>			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación	
1.1,2.1,5.2,6.2	40% 40% 20%	Rúbrica Cuaderno y actividades Autoevaluación	

Tabla 11: Unidad Didáctica 9

<b>UNIDAD 10</b>			
Temporalización	2 – 18 marzo	N.º Sesiones	9 sesiones
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>			
<p>Desde que Gru adopto a las tres niñas, están todos los juguetes tirados por toda la casa. Los Minions que tienen que ordenarla, tienen un grave problema, muchos juguetes tienen unas formas muy extrañas (formas geométricas) que nunca antes habían visto, por lo que no saben dónde van. Piden a los estudiantes que identifiquen y reconozcan las figuras para ordenarlas antes de que llegue Gru. El reto final, tendrán que ordenar la casa de Gru clasificando los juguetes según su forma geométrica.</p>			


OBJETIVOS		
Objetivos generales de etapa	b, g	
Objetivos didácticos	14, 16, 17	
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque C) Geometría. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.</li> </ul> <p>Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas sencillas de una, dos o tres dimensiones: líneas rectas, paralelas, perpendiculares, abiertas, cerradas, curvas, mixtas y poligonales, polígonos (cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo) y cuerpos geométricos (esfera, cilindro y cono, cubo y prisma), de forma manipulativa.</p> <p>Vocabulario geométrico básico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas, utilizando con propiedad los conceptos de lado y vértice en un polígono</p>		
		
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE	
Competencias Específicas	1,2,5,6	
Descriptorios Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3	
EVALUACIÓN		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1,2.2,5.2,6.2	45% 25% 30%	Rúbrica Observación directa Actividades.

Tabla 12: Unidad Didáctica 10

UNIDAD 11			
Temporalización	1 – 12 abril.	N.º Sesiones	7 sesiones
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<p>Ahora que la casa ya está ordenada, las niñas no encuentran sus juguetes por ningún lado y los Minions al no saber las formas no son capaces de reconocerlos y devolvérselos. Las niñas llaman al alumnado para que estos les ayuden a buscarlos y saber cuál es la posición en la que se encuentran. Mediante juegos de movimiento y búsqueda, los alumnos tendrán que interpretar y dar instrucciones para encontrarlos (debajo de la mesa, detrás, entre dos cajas, más cerca/lejos de...).</p> <p>El reto final, será crear un mapa de la casa de Gru para que esto no vuelva a pasar y saber cuál es la posición de todos los juguetes.</p>			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	b, g		
Objetivos didácticos	12, 14, 16, 17		
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque C) Geometría. Localización y sistemas de representación.</li> </ul> <p>Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo a través de vocabulario adecuado (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que, menos cerca que, más lejos que, menos lejos que...).</p>			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE		
Competencias Específicas	1,3,5,6		

Descriptores Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3	
<b>EVALUACIÓN</b>		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.2,3.1,5.1,6.1	35% 40% 25%	Observación directa Rúbrica Actividades.

Tabla 13: Unidad Didáctica 11

<b>UNIDAD 12</b>			
Temporalización	13 - 23 abril	N.º Sesiones	7 sesiones
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>			
<p>Los Minions quieren construir un parque para jugar, pero nunca antes habían hecho algo así. Para saber cómo colocar cada atracción deben tener modelos geométricos para visualizar y saber cómo van a ir colocados.</p> <p>Los alumnos tendrán que crear modelos geométricos para las atracciones (toboganes → triángulos y rectángulos, rampas → prismas, balancín → cilindro).</p>			
<b>OBJETIVOS</b>			
Objetivos generales de etapa	b, g		
Objetivos didácticos	10, 12, 14, 16, 17		
<b>CONTENIDOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque C) Geometría. Visualización, razonamiento y modelación geométrica.</li> </ul> <p>Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros bloques.</p>			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CE, CCM CCEC		
Competencias Específicas	1,3,5,6		
Descriptores Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CC2		
<b>EVALUACIÓN</b>			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación	
1.2,3.1,5.1,6.2	50% 30% 20%	Rúbrica Observación directa Coevaluación.	

Tabla 14: Unidad Didáctica 12

<b>UNIDAD 13</b>			
Temporalización	26 – 7 mayo	N.º Sesiones	7
<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>			
<p>Los Minions estaban jugando con los nuevos inventos y han puesto todo el laboratorio patas arriba y ya no siguen el orden correcto. Tienen que volver a colocarlos antes de que Gru o el Dr. Nefario se enteren y hacerlo lo más rápido posible.</p> <p>Tendrán que describir los patrones y encontrar los elementos que faltan para completar la colección de inventos o encontrar una nueva secuencia de inventos. Siempre y cuando reordenar todos los inventos, comprobando que las secuencias están bien hechas y con la explicación de cada patrón.</p>			

OBJETIVOS		
Objetivos generales de etapa	b, g	
Objetivos didácticos	2, 8, 16, 17	
CONTENIDOS		
Bloque D) Álgebra. Patrones. Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.		
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE	
Competencias Específicas	1,2,5,6,8	
Descriptorios Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CE3	
EVALUACIÓN		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1,2.1,5.1,6.1,8.1	45% 30% 25%	Rúbrica Actividades Observación directa.

Tabla 15: Unidad Didáctica 13

UNIDAD 14			
Temporalización	10 - 25 mayo	N.º Sesiones	9
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
Los Minions quieren saber cuál es la fruta favorita de cada uno, pero tienen un problema, son tantos que no consiguen acordarse. Los alumnos tendrán que ayudarles para organizarlo y analizar los datos. Tendrán que extraer la información más relevante, compararla y representar la información mediante gráficos sencillos.			
OBJETIVOS			
Objetivos generales de etapa	b, g		
Objetivos didácticos	1, 10,15, 16, 17		
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bloque E) Estadística y probabilidad. Organización y análisis de datos.</li> </ul> Estrategias de reconocimiento de los principales elementos y extracción de la información relevante de gráficos estadísticos sencillos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras...). Representación de datos obtenidos a través de recuentos mediante gráficos estadísticos sencillos y recursos manipulables y tecnológicos.			
Competencias Clave	STEM, CCL, CPSAA, CC, CE, CD		
Competencias Específicas	2,3,4,5,6		
Descriptorios Operativos	STEM1, STEM4, CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC4, CE1, CD1, CD2		
EVALUACIÓN			
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación	
2.1,3.1,4.1,4.2,5.1,6.2	40% 35%	Rúbrica Cuaderno	

	25%	Observación directa.
--	-----	----------------------

Tabla 16: Unidad Didáctica 14

UNIDAD 15		
Temporalización	24 – 1 junio	N.º Sesiones 6
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
<p>Como fin de curso, Gru y los Minions han organizado la matefiesta, donde todos tendrán que demostrar todo lo que han aprendido a lo largo del año. Las actividades estarán centradas en celebrar los logros de todos los estudiantes reforzando la colaboración, inclusión y valoración del esfuerzo.</p> <p>Tendrán que resolver retos matemáticos y superar desafíos por equipos para conseguir que la matefiesta salga lo mejor posible.</p>		
OBJETIVOS		
Objetivos generales de etapa	b	
Objetivos didácticos	15, 16, 17, 18	
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque F) Actitudes y aprendizaje. Creencias, actitudes valoración personal y trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad</li> <li>• Valoración de la superación, del esfuerzo, del triunfo y aceptación del error: curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.</li> <li>• Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes de aceptación de la diversidad del grupo. Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás</li> </ul>		
Competencias Clave	CPSAA, CC, CE, CCL, STEM	
Competencias Específicas	1,2,4,5,6,8	
Descriptores Operativos	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC2, CE1, CE3, CCL1, CCL5, STEM1	
EVALUACIÓN		
Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Evaluación
1.1,1.2,2.2,4.1,5.2,6.2,8.1,8.2	25% 35% 20% 20%	Lista de control Rúbrica Autoevaluación Coevaluación.

Tabla 17: Unidad Didáctica 15

## 7. METODOLOGÍA

Otra de las partes que se deben tener en cuenta al elaborar una programación didáctica, además de los objetivos y contenidos, es la metodología que se va a seguir, ya que resulta fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La programación se basa en un enfoque metodológico activo, inclusivo y competencial. El objetivo principal es que los alumnos consigan un aprendizaje significativo, funcional y contextualizado, donde ellos mismos sean los propios protagonistas de su aprendizaje.

#### 7.1. Principios generales de intervención.

Para conseguir una buena intervención educativa se debe hacer en torno a una serie de principios pedagógicos que ayudan a dirigir el proceso enseñanza – aprendizaje.

Para empezar, está el aprendizaje significativo. Donde se conecta los nuevos conocimientos con los previos que ya tenían los alumnos, consiguiendo un comprensión más duradera y profunda.

También hay que promover un aprendizaje activo, haciendo que el propio alumno sea el protagonista de su aprendizaje, mientras que el profesor sea un guía, proporcionándole situaciones para que el alumno explore y construya su conocimiento.

Asimismo, toda la programación se basa en un enfoque competencial, desarrollando habilidades como el razonamiento y resolución de problemas.

Otro principio importante es la atención a la diversidad, incluyendo los principios del DUA para garantizar que todos sean capaces de acceder sin problema al aprendizaje, ofreciendo diferentes maneras de representación, expresión y participación.

Por último, se busca fomentar la motivación y la implicación, contextualizando los contenidos y aumentando el interés de los alumnos por esta asignatura.

## 7.2. Metodologías específicas.

En la programación se concretan distintas metodologías activas, seleccionadas por el ajuste al nivel educativo y apoyadas por una amplia investigación didáctica de las matemáticas. No se utilizan de una manera independiente, sino de manera complementaria para conseguir que los alumnos lleguen a un aprendizaje profundo, inclusivo y participativo.

Para empezar, esta programación se constituye principalmente en el enfoque manipulativo. El aprendizaje se inicia desde una manipulación de los materiales concretos, permitiendo que el alumno experimente y comprenda los conceptos antes de pasarlo a los abstracto.

En este contexto, se utiliza el método Abierto Basados en Números (ABN), permitiendo trabajar las operaciones de una forma más flexible, dejando que cada alumno escoja el método que más le beneficie en su aprendizaje. Esta metodología, facilita la atención a la diversidad, al permitir que cada alumno avance a su propio ritmo.

Por otro lado, se utilizará el modelo Concreto – Pictórico – Abstracto (C – P – A), organizando el aprendizaje en tres diferentes fases progresivas. En la primera fase, la Concreta, se manipulan materiales acercando las matemáticas. En la siguiente fase, la Pictórica, los conceptos son presentados con dibujos. Por último, la fase abstracta, se utilizan y se escriben los símbolos matemáticos. El objetivo de esta metodología es asegurarse de que exista una transición gradual desde la experiencia hasta lo abstracto respetando el desarrollo cognitivo. Este modelo ayuda a conseguir una comprensión más profunda y un aprendizaje duradero.

Además, se integra el Aprendizaje Basado en Juegos, usando juegos de mesa con una finalidad didáctica, favoreciendo la motivación y el acercamiento de las matemáticas a la vida cotidiana. Asimismo, se alinea con el enfoque DUA, ofreciendo múltiples formas de participación.

También se trabajará a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), a través de proyectos relacionados con su entorno para obtener los contenidos y competencias. Los alumnos investigarán, participarán y usarán contenidos previos para realizar la tarea. El objetivo del ABP es conseguir que el aprendizaje este contextualizado a situaciones más cercanas a nuestros alumnos y conseguir que entiendan la utilidad de las matemáticas. También, ayuda al desarrollo de habilidades que son esenciales para su futuro, como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos... Debido a la normativa, se debe de usar el 5% del tiempo lectivo para el desarrollo de proyectos, reforzando el aprendizaje de los conocimientos desde una perspectiva más practica y competencial.

La última metodología utilizada es el aprendizaje cooperativo. Los alumnos trabajan en pequeños grupos (4-5 personas) heterogéneos, hasta conseguir los objetivos comunes. Se usarían métodos que estuviesen adaptados para el curso, como, por ejemplo, lápices al centro o el folio giratorio. Garantizando que todos los miembros participen y fomentando, la interacción social, un aprendizaje entre iguales, el desarrollo de habilidades sociales, mejorar el clima en clase y un aprendizaje mutuo.

### 7.3. Papel de las TIC.

Conseguir un pleno dominio de los recursos tecnológicos es uno de los mayores objetivos en las programaciones didácticas. Hoy en día, una de las principales características de la sociedad es la constante presencia de las nuevas tecnologías,

por lo que resulta fundamental que todos los alumnos desarrollen la competencia digital y aprendan a utilizarlas de manera responsable y adecuada. De esta forma, el uso de las TIC en el aula ayuda a enriquecer el proceso enseñanza – aprendizaje, aportando nuevas maneras de acceder a la información, representar contenidos y participar de forma activa.

En matemáticas, las TIC permiten presentar los contenidos de forma más visual, dinámica e interactiva favoreciendo en conseguir que los alumnos tengan una mayor motivación por su aprendizaje ya que a su vez les facilita la comprensión de conceptos matemáticos abstractos. En la programación se utilizarán distintos recursos tecnológicos, como puede ser la pizarra digital, las tablets o incluso aplicaciones, juegos o recursos audiovisuales, reforzando los contenidos que se estén trabajando y complementar las actividades realizadas. También, las herramientas tecnológicas nos ayudan, como profesores, a adaptarnos a los distintos ritmos de aprendizaje que existen en el aula.

La integración de las TIC en el proceso educativo está basada en la normativa vigente la Ley Orgánica 3/2020, estableciendo el desarrollo de la competencia digital como una de las competencias clave que el alumnado deberá adquirir a lo largo de su etapa en la Educación Primaria. Al igual que el Real Decreto 157/2022, establece el orden y la mínima enseñanza de Educación Primaria. Subrayando la importancia de incorporar el uso de las tecnologías en este proceso educativo, hasta conseguir una utilización segura y responsable de estas.

Aun así, hay que tener en cuenta, que, en los primeros cursos de educación primaria, como es segundo de primaria, la utilización de recursos tecnológicos debe plantearse de una forma equilibrada y bajo supervisión de un adulto, en este caso del profesor.

Es fundamental, para el primer ciclo de primaria en las asignaturas de matemáticas, priorizar un aprendizaje a través de recursos manipulativos y de la experiencia propia. En consecuencia, las TIC se tendrán que utilizar como un recurso complementario ayudando a conseguir un aprendizaje más rico, teniendo siempre en cuenta que no se puede sustituir los recursos manipulativos y prácticos. De esta forma, se pretende conseguir una implementación de las nuevas tecnologías contribuyendo, por un lado, a un buen desarrollo de la competencia digital, y por el otro lado a un aprendizaje significativo.

#### 7.4. Recursos.

En el siguiente apartado se presentarán todos los recursos necesarios para la realización de las actividades propuestas en esta programación. Para asegurarnos del buen funcionamiento de la programación es necesario tener claro todos los distintos recursos que se necesitaran.

RECURSOS MATERIALES			RECURSOS AMBIENTALES	RECURSOS PERSONALES
DIDACTICOS	INSTRUMENTALES	TECNOLOGICOS	Aula, patio, polideportivo, pasillos.	Familias, profesores, tutores, pt y orientador.
Libro, regletas, fichas imprimibles, juegos.	Lápiz, goma, reglas, sacapuntas, colores.	Pizarra digital, tablets.		

Tabla 18: Recursos.

## 8. EVALUACIÓN

La evaluación es una parte fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje, ya que permite conocer cuál ha sido el progreso de los alumnos, identificar las dificultades e ir adaptando la intervención a las necesidades que presentan. No es solamente un instrumento de calificación sino una herramienta para analizar y poder orientar y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje a tiempo para asegurarse de

lograr los objetivos. Siendo la evaluación un proceso continuo y formativo que ayuda en el desarrollo de los alumnos y en la mejora del aprendizaje. Además, la evaluación está basada en los criterios de evaluación establecidos en el currículo, guiando el proceso de evaluación y valorando el grado de adquisición de los aprendizajes.

#### 8.1. Evaluación al alumnado

La finalidad de la evaluación en los alumnos es saber el grado de obtención de los contenidos, competencias y objetivos que se han establecido. A través de la evaluación se puede llegar a identificar dificultades, saber que contenidos hay que reforzar o como adaptar la enseñanza. Para ello, se considerará los criterios de evaluación que están relacionados con las propuestas, como puede ser; resolución de problemas, uso de estrategias de cálculo y razonamiento, participación activa, organización y presentación del trabajo y el desarrollo de tareas competenciales y productos finales.

En la programación se hará una evaluación inicial, con el objetivo de conocer los conocimientos previos que tienen adquiridos los alumnos y así poder conocer el punto de partida. Se podrá realizar de diferentes maneras como en pequeñas actividades u oralmente.

Durante el curso se hará una evaluación continua y formativa de todo el proceso enseñanza – aprendizaje, permitiendo al docente observar el progreso de los alumnos e ir haciendo las adaptaciones que vea necesarias. Los instrumentos de evaluación utilizados estarán relacionados con los criterios de evaluación, pudiendo reunir la información necesaria de todos ellos. La relación entre criterios, instrumentos y el peso que tendrán en la calificación será el siguiente:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS	% DE CALIFICACIÓN
1.1. Resolver problemas de la vida cotidiana utilizando estrategias adecuadas.	Actividades, Observación directa y Cuaderno	20%
6.1. Reconocer el lenguaje matemático	Observación directa y actividades.	15%
6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos	Actividades y cuaderno	15%
7.1. Reconocer sus destrezas al enfrentarse a retos matemáticos.	Observación directa y rúbrica	10%
7.2. Mostrar actitudes positivas y valorar el error	Observación directa y autoevaluación	10%
8.1. Participar respetuosamente en el trabajo cooperativo	Rúbrica y observación directa	15%
8.2. Asumir responsabilidades en el trabajo en equipo	Rúbrica	15%

Tabla 19: Relación entre criterios de evaluación y calificación e instrumentos.

Para ello, se utilizarán distintos instrumentos de evaluación, por un lado, estará la observación directa en el aula, también mediante una revisión del cuaderno de clase, de las actividades y tareas o la participación, por otro lado, también habrá rúbricas, autoevaluaciones y evaluaciones entre iguales. Los instrumentos de evaluación se concretarán de la siguiente forma; a través de la observación directa, especialmente de la participación y el trabajo diario, de rúbricas, las cuales tendrán indicadores que evalúen el grado del logro, de listas de control o checklist, permitiendo que se autoevalúen, entre ellos o el profesor valorando aspectos concretos, cuadernos, evaluando aspectos como presentación o la realización de las actividades y por último la autoevaluación y la coevaluación, se usarán como método de reflexión en el alumnado.

Finalmente, se llevará a cabo una evaluación final, que permitirá valorar el grado de consecución de los objetivos, competencias y criterios de evaluación establecidos en

la programación. Esta evaluación se realizará a partir del análisis global de las actividades realizadas, trabajos finales o tareas competenciales desarrolladas durante las situaciones de aprendizaje.

## 8.2. Evaluación docente.

Para asegurarse un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje, la evaluación no debe ser solamente hacia el alumnado, sino que también hay que evaluar la propia práctica docente, permitiendo reflexionar sobre la eficacia de las estrategias empleadas. Hacer una evaluación constante de la práctica docente ayuda a realizar los cambios necesarios para garantizar una mejora en el proceso educativo.

Se analizarán distintos aspectos como es la adaptación de las actividades, la organización y la claridad de las explicaciones. Se podrá realizar a través de reflexiones personales, con análisis de los resultados o cuestionarios de valoración. Este tipo de evaluación se llevará a cabo en dos momentos. El primero, en el desarrollo y final de las sesiones, a través de la observación, el profesor analizará su trabajo con el funcionamiento de las actividades. El segundo momento, es cada vez que se finalice una situación de aprendizaje, mediante la reflexión sobre los resultados obtenidos y el grado de obtención de los objetivos.

Como puede ser, por ejemplo, si las actividades han sido motivadoras, si son apropiadas para el curso o si los alumnos han llegado a entender los contenidos. Esto se podrá hacer con pequeños cuestionarios, una retroalimentación del alumnado y conocer su opinión o con propias autoevaluaciones, ya sea por rubricas o checklist de cómo se ha visto el propio docente durante toda la práctica docente.

Toda esta evaluación permitirá que el docente sea consciente de su actividad educativa y sepa introducir mejoras en las futuras intervenciones, garantizando un proceso de enseñanza – aprendizaje más eficaz.

## **9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES**

En esta programación se tiene en cuenta la diversidad presente en el aula, no solamente aplicando las medidas de atención a las diferencias individuales necesarias al alumno permitiéndoles aprender de forma significativa, sino también mediante la aplicación de medidas generales que beneficien al resto del grupo. Se pretende garantizar que todos los alumnos accedan al contenido en igualdad de condiciones, atendiendo a los estilos de aprendizaje, ritmo y capacidades.

Se incorporan medidas ordinarias de atención a la diversidad, entre ellas la utilización de agrupamientos flexibles, adaptación de actividades con diferentes niveles, el apoyo progresivo del aprendizaje, planificación de refuerzo o ampliación. Permitiendo consolidar los aprendizajes en los alumnos que sea necesario y profundizar el contenido en aquellos que estén más avanzados. Las medidas se llevan a cabo a través de actividades realizadas en pequeños grupos y rincones de trabajo donde el alumno va cambiando y accediendo a diferentes niveles de dificultad a través de apoyos como ejemplos, material manipulativo y adaptado.

Esta propuesta está fundamentada en los principios DUA, los cuales fomentan la eliminación de barreras a través de distintos recursos, ya sea con diferentes formas de representación de los contenidos, de expresión y de implicación, facilitando el aprendizaje y aplicando los tres principios del DUA: proporcionar distintas formas de representación (uso de imágenes, material manipulativo...), de acción y expresión

(responda mediante vía oral o escrita) y de implicación (actividades motivadoras y adaptadas)

Al mismo tiempo que se implementan estas medidas generales, se implementan también medidas específicas enfocadas a determinados alumnos que necesitan una respuesta más individualizada.

El alumno con dislexia utilizará prioramente materiales muy visuales, manipulativos, dándole instrucciones muy claras y las actividades tendrán una menor carga lectora, haciendo que los ejercicios sean más prácticos y con explicaciones orales.

A los dos alumnos que presentan TDAH, se les darán tareas breves y muy dinámicas, intentando alternar lo máximo posible los ejercicios con el movimiento, para ayudarles a focalizar la atención y ayudándoles a la gestión de su propio nerviosismo.

En lo que respecta al alumno TEA, se le dará con anticipación la organización de la clase y la estructura que esta va a tener, también contará con apoyos visuales para facilitar la comprensión.

Por otro lado, se atiende a un alumno con crisis epilépticas el cual tiene un protocolo de actuación individualizado conocido por todo el equipo docente, garantizando una rápida y adecuada respuesta en caso de crisis asegurando su seguridad y bienestar.

En conclusión, la programación no se limita a atender estos casos individuales, sino que promueve un entorno inclusivo, donde las medidas aplicadas son flexibles y aptas para el beneficio de todo el alumnado en el aula, consiguiendo un entorno de aprendizaje accesible y ajustado a la diversidad, basado en los principios de inclusión.

## 10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La programación didáctica, en adelante “la programación”, debe integrarse en el proyecto educativo del centro escolar y en sus líneas de actuación, contribuyendo al desarrollo integral de todos los alumnos, fomentando sus valores y las competencias clave, acorde con el enfoque competencial, inclusivo y la metodología activa fundamentada en la propuesta. No solamente está dirigido a la obtención de los contenidos, sino también al desarrollo integral de los alumnos.

La programación fomenta la expresión oral y escrita del alumno al tener que participar de manera activa en diferentes situaciones en las que tiene que explicar procedimientos, argumentar o comunicar soluciones. Mediante la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la exposición de sus ideas, se fomenta el uso del lenguaje matemático, trabajando la comunicación clara y coherente con la situación.

Respecto al plan de convivencia, la programación fomenta valores esenciales como el respeto, cooperación, empatía y responsabilidad. A través del aprendizaje cooperativo y dinámicas grupales se promueve la interacción positiva entre los alumnos, el respeto por las normas y la resolución pacífica de conflictos, ayudando a lograr un clima de aula seguro.

La programación está vinculada con el plan de integración de las TIC mediante la incorporación del uso de herramientas digitales, ya sea con la pizarra digital, recursos interactivos o las *tablets*. Empleando estas herramientas como un complemento en el aprendizaje manipulativo, se logra un aprendizaje más visual, dinámico y motivador al mismo tiempo que contribuimos al desarrollo de la competencia digital del alumnado.

Al mismo tiempo, toda la programación está relacionada con el plan de atención a la diversidad, fundamentada en los principios del DUA, proporcionando diferentes formas de representación, expresión e implicación. De esta manera, se garantiza una propuesta educativa ajustada a las necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje reales de los alumnos, promoviendo la igualdad de oportunidades.

Por último, la programación contribuye al desarrollo de metodologías activas y al aprendizaje significativo, fomentando la motivación y la implicación de los alumnos mediante situaciones de aprendizaje contextualizadas. Gracias al hilo conductor de Los Minions, se puede dar coherencia y continuidad a las unidades didácticas, facilitando la comprensión y aumentando el interés por las matemáticas.

En conclusión, esta programación didáctica se incluye de una manera coherente en las actuaciones del centro, contribuyendo tanto al aprendizaje de las matemáticas, como al desarrollo competencial y personal de los alumnos.

## **11. CONCLUSIÓN**

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene el objetivo de diseñar una programación didáctica de la asignatura de Matemáticas dirigida al curso de 2º de Primaria. Basada en la normativa vigente y en aportaciones pedagógicas, para lograr un aprendizaje significativo e inclusivo. A lo largo de la programación se ha podido observar la importancia de planificar el aprendizaje teniendo en cuenta el contexto educativo, las características del alumnado y adaptándolo a sus necesidades y ritmos de aprendizaje.

La programación se caracteriza por el uso de metodologías activas, de materiales manipulativos y la contextualización de los contenidos en un hilo conductor, como el

mundo de los Minions. Gracias al hilo conductor, se ha podido presentar situaciones de aprendizaje cercanas a la realidad del alumnado, fomentando su motivación, participación e interés por las matemáticas, consiguiendo que sean una experiencia significativa.

Al igual que se ha tenido en cuenta la atención a la diversidad, integrando las medidas basadas en los principios del DUA, buscando garantizar una educación inclusiva y con igualdad de oportunidades para todos. La evaluación es un proceso continuo y formativo, orientado a la mejora.

El presente trabajo ha hecho reflexionar sobre la importancia del papel del docente siendo guía en el proceso enseñanza – aprendizaje y la necesidad de tener una práctica flexible para adaptarse al aula. En conclusión, la programación ayuda tanto al desarrollo integral del alumnado como a su aprendizaje matemático.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

Autor desconocido. (s. f.). *Piaget: Psychology and education*. ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/234566827\\_Piaget\\_Psychology\\_and\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/234566827_Piaget_Psychology_and_Education)

Comunidad de Madrid. (2022). *Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Madrid*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.  
<https://www.bocm.es/eli/es-md/d/2022/07/13/61/con>

Comunidad de Madrid. (2022). *Orden 3814/2022, de 29 de diciembre, de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía, por la que se desarrolla el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.  
[https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2022/12/22/BOCM-20221222-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/12/22/BOCM-20221222-1.PDF)

Díaz-López, M. P., Torres López, N. M., & Lozano Segura, M. C. (2017). Nuevo enfoque en la enseñanza de las matemáticas: El método ABN. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 431–434.  
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.1012>

España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE)*. Boletín Oficial del Estado.  
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

España. (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. *Boletín Oficial del Estado*. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

Fernández-Henarejos, A. C. T. (2024). El método Montessori en aulas de infantil: pensamiento lógico-matemático. *Revista de Investigación Educativa*. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/8360>

Google. (2026). Gemini: Image generation overview. <https://gemini.google/overview/image-generation/>

HeyGen. (s.f.). *Projects*. <https://app.heygen.com/projects>

Langer, J. A., & Applebee, A. N. (1986). Reading and writing instruction: Toward a theory of teaching and learning. *Review of Research in Education*, 13, 171–194. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/0091732X013001171>

Man Ching Ng, & Kaye Stacey (2009). The Singapore model method for learning mathematics. *ZDM Mathematics Education*, 41(3), 283–293. <https://doi.org/10.1007/s11858-008-0131-0>

Microsoft. (s.f.). *Copilot*. <https://copilot.microsoft.com>

OpenAI. (2023). *ChatGPT* (versión 4). OpenAI. <https://chat.openai.com>

Piaget, J. (2003). Piaget, pedagogy, and evolutionary psychology. *Evolutionary Psychology*, 1(1). <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/147470490300100109>

Rao, K., Ok, M. W., & Bryant, B. R. (2014). A review of research on universal design for learning in postsecondary education. *Journal of Postsecondary Education and Disability*, 27(2), 153–167. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1047849.pdf>

Sand, O. (1967). Review of *Toward a theory of instruction* by Jerome S. Bruner. *AV Communication Review*, 15(1), 113–116.

Wang, R. (2021). The learning theories of Piaget, Vygotsky & Bruner and their influence on teaching. *Advances in Vocational and Technical Education*, 3, 32–35. <https://doi.org/10.23977/avte.2021.030109>

Zhou, J. (2020). A critical discussion of Vygotsky and Bruner's theory and their contribution to understanding of the way students learn. *Review of Educational Theory*, 3(4), 82–86. <https://doi.org/10.30564/ret.v3i4.2444>

## **13. ANEXOS**

### 13.1. Desarrollo de la Sesión

#### 13.1.1. Contextualización

Esta unidad didáctica se desarrolla a mediados del segundo trimestre, y se trabaja el aprendizaje del sistema monetario y la iniciación de la educación financiera mediante situaciones cotidianas. Con ese fin, se usará el elemento motivador del hilo conductor “Los Minions”, quienes necesitarán la ayuda de los alumnos para aprender a manejar el dinero.

La unidad didáctica está compuesta por 6 sesiones. A lo largo de estas, los alumnos trabajarán mediante diferentes actividades prácticas finalizando con la creación del “Mercado de los Minions” donde se aplicarán todos los conocimientos en un contexto simulado de la realidad cotidiana.

La unidad está vinculada al desarrollo de aprendizajes funcionales, dejando que los alumnos comprendan el valor del dinero y tomen sus propias decisiones. Por otro lado, se incluye el ODS 12: Producción y consumo responsable, fomentar la reflexión sobre el consumo y uso del dinero adecuadamente.

Así conseguimos que la propuesta este adaptada a las características del alumnado, empezando por situaciones cercanas y fomentando el aprendizaje significativo y activo.

#### 13.1.2. Objetivos

Los objetivos didácticos presentados a continuación están vinculados con los objetivos de etapa establecidos por el DECRETO 61/2022.

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

1. Utilizar y comprender los números hasta el 999 en distintas situaciones de la vida cotidiana.
11. Reconocer y utilizar el sistema monetario en situaciones de compra y venta.
16. Fomentar la confianza en las propias capacidades matemáticas, valorando el esfuerzo.
17. Aceptar el error como parte del proceso de aprendizaje y ser constante con las dificultades que se presentan.

## OBJETIVOS DE ETAPA:

- b. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- g. Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- j. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

### 13.1.3. Competencias

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.
6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito y gráfico, y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.
8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando a los compañeros y participar en equipos de trabajo para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.

## COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)

### 13.1.4. Contenidos

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS

Bloque A) Números y operaciones. Educación Financiera.

- Sistema monetario europeo: monedas (de céntimos y de 1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia entre monedas y billetes, así como entre dos conjuntos apropiados de monedas o billetes de un total de hasta 50 €.
- ODS 12 à Producción y consumo responsable

## CONTENIDOS TRANSEVERSALES

En esta unidad didáctica se trabajan distintos contenidos transversales, contribuyendo al desarrollo integral de los alumnos.

- Para empezar, se trabajará la educación para un consumo responsable. Los alumnos se enfrentarán a situaciones donde deberán de gestionar el dinero de una forma adecuada y tomar decisiones a sus presupuestos y necesidades.
- Se fomenta la educación en valores sociales y cívicos, se promueve el respeto, la cooperación y la responsabilidad grupal.
- Se desarrolla el espíritu emprendedor, mediante la creación del “mercado de Los Minions”, los alumnos deberán tener la iniciativa y tomar decisiones en un contexto cercano a su realidad.
- Por último, se fomenta la educación en la convivencia, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de conflictos. Esencial para su desarrollo social y personal.

### 13.1.5. Metodología

En esta unidad didáctica se empleará una metodología activa, manipulativa y contextualizada en la realidad de los alumnos, siendo ellos mismos protagonistas de su aprendizaje.

El aprendizaje manipulativo es la prioridad en esta unidad didáctica, con el uso de monedas y billetes comprenderán el valor del dinero de forma práctica. Del mismo modo, que sigue el modelo de C – P – A (Concreto -pictórico – abstracto), empezando desde la manipulación hasta llegar a la resolución simbólica. También para conseguir una mayor motivación empleamos la metodología ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos), por la cual a través de juegos de mesas logran un aprendizaje significativo.

El proyecto final de la unidad es el “mercado de Los Minions”, integrando el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), donde los alumnos emplean los contenidos en una situación real.

También, se promueve el aprendizaje cooperativo, a través del trabajo en pequeños grupos de clase, fomentando la participación, interacción y desarrollo de habilidades.

### 13.1.6. Recursos

Los recursos necesarios para llevar a cabo esta unidad didáctica son los siguientes:

RECURSOS MATERIALES			RECURSOS AMBIENTALES	RECURSOS PERSONALES
DIDÁCTICOS	INSTRUMENTALES	TECNOLOGICOS	- Aula	- Tutores, -PT y orientador.
- Monedas y billetes “reales” - Materiales manipulativos	- Pizarra - Cuaderno - Lápices, colores y gomas -Tijeras y pegamento - Fichas de trabajo.	- Pizarra digital - Páginas web		

Tabla 18: Recursos de la Unidad Didáctica.

### 13.1.7. Descripción de las actividades

SESIÓN 1 (26 de enero)			
<u>Actividad 1: INTRODUCCIÓN</u>			
Temporalización	12 minutos	Material	- Vídeo de los Minions - Pizarra digital - Hucha de los Minions.
Desarrollo de la actividad:		El profesor pondrá un video en la pizarra digital diciendo que los Minions se lo han mandado y que necesitan la ayuda de los alumnos. Una vez hayan visto el vídeo, el profesor saca una hucha de ahorros de Los Minions y mediante preguntas guiadas crea un debate sobre el dinero. <i>¿Qué es el dinero? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se consigue?</i>	
<u>Actividad 2: IDENTIFICAMOS EL DINERO</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Hucha Minions - Dinero plastificado.
Desarrollo de la actividad:		Por pequeños grupos de mesa, se les entregará una hucha de Minion, pero todo el dinero está mezclado por lo que deben de clasificarlo en céntimos, euros y billetes.	
<u>Actividad 3: DETECTIVES DEL DINERO</u>			
Temporalización	30 minutos	Material	- Pictureka personalizado (tablero y cartas) - Quien es Quien personalizado (cartas) - Bingo personalizado (Cartones y web del bingo)
Desarrollo de la actividad:		Una vez ya sepan clasificar el dinero, se les propondrá distintos retos para identificar las distintas cantidades. Habrá tres retos, los cuales cada equipo pasará en ellos 10 minutos y luego rotará al siguiente reto. El primer reto, será un <i>Pictureka</i> , un juego donde los niños tendrán que ir levantando cartas, las cuales tengan distintos dibujos (en este caso de	

		<p>dinero), luego tendrán que encontrar ese dibujo en el tablero.</p> <p>El segundo reto, consistirá en un <i>Quién es Quién</i>. Cada niño se pondrá en la frente la imagen de una moneda o billete y tendrán que adivinar cuales son, a través de preguntas de <i>SÍ</i> o <i>NO</i> (ejemplo: soy más pequeño que un billete de 20 €)</p> <p>En el tercer reto jugarán a un bingo. Cada alumno tendrá un cartón en el que cada casilla serán distintas monedas o billetes. A través de una Tablet, se irán sacando pistas las cuales los niños tienen que descifrar y tachar (<i>Ejemplo: Mayor que una moneda de 1 € y menor que un billete de 5 € → Tachan la moneda de 2 €</i>)</p>	
<u>Actividad 4: REFLEXIÓN</u>			
Temporalización	8 minutos	Material	
Desarrollo de la actividad:		Por último, se hará una breve reflexión a modo de repaso sobre lo aprendido hoy.	

Tabla 19: Sesión 1 Unidad Didáctica.

SESIÓN 2 (28 de enero)			
<u>Actividad 1: REPASO</u>			
Temporalización	5 minutos	Material	- Monedas y billetes plastificados
Desarrollo de la actividad		El profesor hará un breve repaso de las diferentes monedas y billetes que hay.	
<u>Actividad 2: ACTIVACIÓN</u>			
Temporalización	15 minutos	Material	- Cartas de objetos
Desarrollo de la actividad		El profesor irá mostrando diferentes objetos y los niños tendrán que levantarse si este vale mucho, o agacharse si este vale poco, según su criterio, y si irá creando un debate sobre el valor del dinero.	
<u>Actividad 3: LA LÍNEA DEL DINERO</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Papel continuo

			- Dinero plastificado.
Desarrollo de la actividad:		En esta actividad, entre todos tendrán que crear una línea de menos a mayor según el valor del dinero.	
<u>Actividad 4: CONSIGAMOS DINERO</u>			
Temporalización	15 minutos	Material	- Imágenes de productos - Dinero plastificado (apoyo)
Desarrollo de la actividad		A cada grupo se le entregará imágenes de distintos productos. Tendrán que decidir de manera coherente lo que vale cada producto y cual venderían para conseguir dinero y construir el cohete. Una vez cada equipo haya decidido que vender, tendrán que explicarlo al resto de sus compañeros y ponerlo en el mercado “a la venta”.	
<u>Actividad 5: AUTOEVALUACIÓN</u>			
Temporalización	8 minutos	Material	- Hoja de autoevaluación.
Desarrollo de la actividad		Cada alumno hará una propia autoevaluación de su trabajo en esta sesión a través de una checklist.	

Tabla 20: Sesión 2 Unidad Didáctica.

<b>SESIÓN 3 (29 de enero)</b>			
<u>Actividad 1: ¡CUIDADO QUE SE TE CAE!</u>			
Temporalización	15 minutos	Material	- Jenga personalizado.
Desarrollo de la actividad		Una vez los alumnos conocen el valor de cada moneda y billete, se organizarán por grupos para jugar al “Jenga”. Este juego consiste en quitar bloques de una torre sin que se caiga. Cada bloque tendrá escrito una cantidad de dinero, por lo que el valor de los bloques que consigan quitar sin que la torre caiga será el dinero que conseguirá su equipo para más tarde comprar las piezas del cohete. Podrán jugar varias veces para conseguir más dinero.	

<u>Actividad 2: DISTINTAS FORMAS DE PAGAR</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Cuaderno - Dinero plastificado (apoyo)
Desarrollo de la actividad		Una vez ya hayan terminado de jugar, tendrán que contar entre todos los del equipo cuánto dinero tienen al final y representarlo en su cuaderno.	
<u>Actividad 3: EL REGISTRO DE LOS MINIONS</u>			
Temporalización	15 minutos	Material	- Ficha - Dinero plastificado (apoyo)
Desarrollo de la actividad		Una vez terminado de contar, se les entregará individualmente una ficha donde tendrán que representar de una misma cantidad de dinero de diferentes formas.	

Tabla 21: Sesión 3 Unidad Didáctica.

SESIÓN 4 (1 de febrero)			
<u>Actividad 1: ¿CUÁNTO VALE?</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Pizarra blanca -Imágenes plastificadas de objetos de la vida cotidiana - Dinero plastificado
Desarrollo de la actividad		Cada grupo tendrá una pizarra y se les irán mostrando diferentes objetos de la vida cotidiana. Tendrán que calcular su precio y escribirlo en la pizarra. El grupo que más se acerque al precio real recibirá una cantidad de dinero como premio.	
<u>Actividad 2: LA SUBASTA LOCA DE LOS MINIONS</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Ficha con objetos de la vida cotidiana - Dinero plastificado (apoyo)
Desarrollo de la actividad		En esta actividad los alumnos empezarán a preparar el mercado. Se repartirá una ficha a cada alumno con distintos objetos y tendrán	

		que etiquetar cada producto con su valor, para poder venderlo en el mercado más tarde.	
<b>Actividad 3: LOS MINIONS Y SUS DESPISTES</b>			
Temporalización	20 minutos	Material	- Ficha de actividades - Headbanz (Cartas) - Dinero plastificado
Desarrollo de la actividad		<p>Esta actividad estará dividida en dos partes. La primera, donde algunos grupos estén trabajando en la detección de errores. Se les dará una ficha con diferentes problemas, donde tendrán que resolverlo para ayudar al Minion vendedor a dar los cambios de manera correcta y no cobrar mal.</p> <p>En la segunda parte mientras, los otros grupos estarán jugando al “Headbanz”. En este juego tendrán que adivinar que cantidad de dinero es, pero no puede decir la cifra, tiene que adivinarlo con otra manera de conseguir esa cantidad (<i>Ejemplo: Si es 2 €, tiene que decir ¿Soy 1 € + 1 €?</i>)</p> <p>A los 10 minutos se rotará, los que estuviesen haciendo problemas jugarán al Headbanz y, al contrario. Por cada acierto se les sumará dinero a sus equipos.</p>	
<b>Actividad 4: REFLEXIÓN</b>			
Temporalización	5 minutos	Material	- Dinero plastificado
Desarrollo de la actividad		Por último, contarán cuánto dinero han conseguido en total y se hará una pequeña reflexión.	

Tabla 22: Sesión 4 Unidad Didáctica.

<b>SESIÓN 5 (2 de febrero)</b>			
<b>Actividad 1: ORGANIZACIÓN DEL MERCADO</b>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Productos para vender - Dinero Plastificado - Ficha de construcción

Desarrollo de la actividad		Los alumnos organizarán los productos que venderán y revisarán que todos los precios estén correctamente. Para saber que necesitan comprar, cada uno tendrá una ficha de comprar, donde explique que productos necesitan para construir más tarde el cohete. También deberán de decidir los roles, quienes van a ser los vendedores y quienes los compradores.	
<u>Actividad 2: EL MERCADO EN ACCIÓN</u>			
Temporalización	30 minutos	Material	- Productos para vender - Dinero plastificado - Ficha de construcción
Desarrollo de la actividad		<p>Los alumnos que desempeñen los roles de comprador deberán de ver los precios de las piezas que necesitan del resto del mercado. Una vez sepan los distintos precios tendrán que volver a su grupo, ver su dinero disponible y decidir entre todos cual es mejor comprar, por lo que deberán de priorizar los materiales necesarios (ya que en los puestos habrá tanto piezas necesarias para el cohete como para adornarlo).</p> <p>Mientras los vendedores, se quedan en sus puestos teniendo que indicar los precios, recibir el dinero y hacer correctamente las transacciones. A mitad de tiempo, se puede realizar un cambio de roles, para así poder experimentar las dos versiones.</p>	
<u>Actividad 3: REFLEXIÓN</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Piezas de construcción
Desarrollo de la actividad		<p>Para finalizar, todos los grupos deberán de revisar si han sido capaces de conseguir todas las piezas para construir el cohete.</p> <p>Más tarde habrá una pequeña reflexión, guiada por el docente sobre el desarrollo de la actividad.</p>	

Tabla 23: Sesión 5 Unidad Didáctica.

SESIÓN 6 (4 de febrero)			
<u>Actividad 1: REPASO</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	
Desarrollo de la actividad		Se hará un pequeño repaso de todos los contenidos vistos a lo largo de estas sesiones a través de preguntas orales.	
<u>Actividad 2: REVISIÓN DE PIEZAS</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Ficha de construcción - Dinero plastificado - Productos comprados
Desarrollo de la actividad		Los alumnos deberán de revisar, con ayuda de la ficha de la sesión anterior, que productos han conseguido, cuánto dinero se han gastado en estas y cuánto les ha sobrado.	
<u>Actividad 3: CONSTRUCCIÓN DEL COHETE</u>			
Temporalización	30 minutos	Material	- Cartulinas - Colores - Celo - Tijeras - Pegamento
Desarrollo de la actividad		Cada grupo recibirá los materiales necesarios para construir su propio cohete. Construirán sus cohetes.	
<u>Actividad 4: COEVALUACIÓN</u>			
Temporalización	10 minutos	Material	- Ficha de coevaluación
Desarrollo de la actividad		A cada alumno se le entregará una ficha de coevaluación donde tendrán que evaluar a sus compañeros y su trabajo a lo largo de las sesiones.	

Tabla 24: Sesión 6 Unidad Didáctica.

### 13.1.8. Evaluación

La programación se evaluará basándose en los criterios de evaluación y en los descriptores operativos establecidos por el Real Decreto 157/2022. Del mismo modo, dichos criterios estarán directamente vinculados a los instrumentos de evaluación utilizados, obteniendo la calificación final y garantizando una evaluación ajustada al proceso de aprendizaje de los alumnos.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.
- 1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
- 2.2. Obtener posibles soluciones a problemas de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución.
- 5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas
- 6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico
- 8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos
- 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.

## **DESCRIPTORES OPERATIVOS**

- CCL1 → Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
- CCL2 → Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social, y educativo, con acompañamiento puntual, para participar en contextos cotidianos para construir conocimiento.

- STEM 1 → Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.
- STEM 4 → Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos
- CPSAA3 → Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos
- CPSAA5 → Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento
- CC2 → Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

En la siguiente tabla, se mostrará la relación entre los criterios, los instrumentos utilizados y los aspectos concretos que se evaluarán en esta unidad didáctica.

%	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Aspectos que evaluar
40%	Rúbrica	Aplicación de los contenidos
25%	Observación directa	Participación y actitud.
20%	Coevaluación	Trabajo en equipo (implicación, cumplimiento del rol, actitud)
15%	Autoevaluación	Reflexión del aprendizaje

Tabla 25: Relación entre los criterios de evaluación y calificación y aspectos a evaluar.

### 13.1.9. Atención a las diferencias individuales

En la programación se atiende a la diversidad del aula, no solamente con medidas individuales, sino también con propuestas globales permitiendo que todos los alumnos puedan acceder al aprendizaje en igualdad de condiciones, teniendo en cuenta los distintos ritmos, capacidades y estilos de aprendizaje.

Las medidas ordinarias aplicadas, son los agrupamientos flexibles, las actividades de diferente nivel de dificultad y las de apoyo. Específicamente, la presente unidad didáctica se realiza mediante trabajos en equipo donde en algunas actividades los alumnos deberán de adoptar distintos roles dependiendo de sus capacidades. Las medidas aplicadas se reflejarán en actividades manipulativas, como el mercado (donde el alumno, puede trabajar con diferentes cantidades de dinero), usando apoyos como el dinero. Dependiendo de su nivel, habrá alumnos que solamente usarán las cantidades sencillas (hasta 10 € o 20 €), mientras otros alumnos usarán cantidades más complejas, reforzando los aprendizajes al mismo tiempo que se amplían en aquellos más avanzados. También se incluirán distintas actividades de refuerzo junto con medios de apoyo visual y manipulativo, mediante la representación física de las cantidades, así como ejercicios de toma de decisiones teniendo en cuenta las necesidades prioritarias.

La propuesta está basada en los principios DUA, proporcionando distintas maneras de representación, de acción y de expresión y de implicación. Concretamente, lo podemos observar en el apoyo en los materiales visuales (las imágenes de productos, tarjetas), en los manipulativos (dinero) o en las actividades prácticas (juegos y los debates), favoreciendo así el acceso al aprendizaje de todos los alumnos.

Las medidas específicas se amoldan a las necesidades y características de los alumnos: para el alumno con dislexia, se priorizará las actividades manipulativas, con explicaciones claras y se usarán fichas con apoyo visual, las cuales tendrán una baja carga lectora facilitando la comprensión; para los alumnos con TDAH, serán tareas breves y dinámicas, implicando la participación y el movimiento, estando reflejado en las actividades que se realizan mediante turnos y cambios habituales de tarea; para la situación del TEA, se anticipará la organización de las sesiones y se usarán apoyos visuales ayudando a la comprensión de las actividades, utilizando rutinas claras y facilitando con anticipación los roles, normas y procedimientos de las actividades siguientes; por último, el alumno con crisis epilépticas cuenta con su propio protocolo de actuación conocido por todo el equipo de profesores.

Con todas estas medidas se busca un entorno inclusivo dentro de la unidad didáctica, con buenos recursos adaptados, consiguiendo así, una igualdad de oportunidades en el aprendizaje. De esta manera se garantiza que todos los alumnos participen de manera activa en el desarrollo de esta Unidad Didáctica, ciñéndose a sus características y necesidades y promoviendo que logren un aprendizaje significativo.

#### 13.1.10. Conclusión

Esta unidad didáctica ha permitido que los alumnos desarrollen habilidades básicas a través de una metodología activa y manipulativa que se focaliza en la experiencia.

Por medio de las sesiones y de la actividad final, los alumnos han puesto en práctica los contenidos en un contexto práctico. Al igual, se ha fomentado el trabajo en equipo, la participación activa, la aceptación del error y la confianza en sí mismos, contribuyendo tanto al aprendizaje matemático como a su desarrollo integral.

En conclusión, con esta unidad didáctica se ha logrado un aprendizaje significativo, acercando a la realidad de los alumnos las matemáticas y fomentando hábitos básicos adaptados a su nivel de aprendizaje.

#### 13.1.11. Bibliografía y webgrafía:

Canva. (2026). Canva. <https://www.canva.com/>

Comunidad de Madrid. (2022). *Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.* <https://www.bocm.es/eli/es-md/d/2022/07/13/61/con>

España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado.* <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Google. (2026). Gemini: Image generation overview. <https://gemini.google/overview/image-generation/>

HeyGen. (s.f.). *Projects.* <https://app.heygen.com/projects>

Microsoft. (s.f.). *Copilot.* <https://copilot.microsoft.com>

OpenAI. (2023). *ChatGPT (versión 4).* OpenAI. <https://chat.openai.com>

Wordwall. (s.f.). *Wordwall.* <https://wordwall.net/es>

#### 4.1.1. Materiales preparados

##### ➤ DINERO:



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

##### ➤ CARTAS DINERO



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

##### ➤ PICTUREKA



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

##### ➤ PRODUCTOS DE DISTINTO VALOR

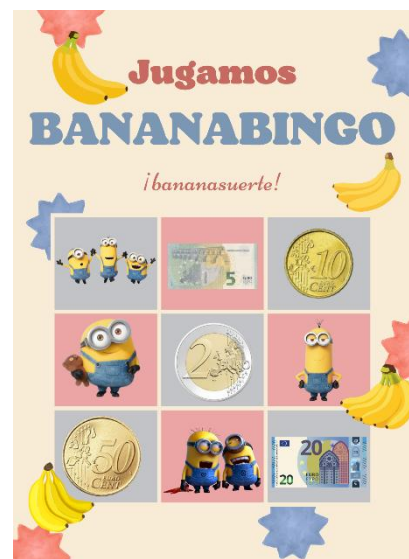


Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

##### ➤ WEB Y CARTONES DEL BINGO



Fuente: creación propia de WordWall ([enlace](#))



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ PRODUCTOS DE VENTA



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ PRODUCTOS ADIVINA EL PRECIO



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ FICHA DE CONSTRUCCIÓN



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ FICHA DE ADIVINAR EL PRECIO



Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ FICHA DE REPRESENTACIÓN DE CANTIDADES:

Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ FICHA DE DETECTAR EL ERROR

Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ AUTOEVALUACIÓN

- He diferenciado las distintas monedas
- He diferenciado los distintos billetes
- Se ordenar de menor a mayor las cantidades
- Entiendo el valor de los objetos
- Antes de responder he pensado
- Lo he hecho lo mejor posible
- Me he implicado en el trabajo en equipo
- He respetado a mis compañeros
- He ayudado en lo que se necesitaba
- He participado en las actividades

Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ COEVALUACIÓN

Nombre del compañero: \_\_\_\_\_

- Ha trabajado bien en el equipo.
- Ha participado en las actividades.
- Ha respetado a todos.
- Ha ayudado a sus compañeros.
- Sabe manejar el dinero.
- Ha cuidado el material.

Nombre del compañero: \_\_\_\_\_

- Ha trabajado bien en el equipo.
- Ha participado en las actividades.
- Ha respetado a todos.
- Ha ayudado a sus compañeros.
- Sabe manejar el dinero.
- Ha cuidado el material.

Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ **RÚBRICA:**

ÍTEM	EXCELENTE	NOTABLE	APROBADO	EN PROCESO
Uso del dinero (30/)	Hace un uso de excelente de las monedas y billetes	Sabe usar las monedas y billetes con errores mínimos	Tiene dificultad para usar las monedas y billetes	No sabe utilizar ni reconoce las monedas y billetes.
Representación de cantidades (25/)	Representa las cantidades de distinta forma correctamente.	Representa correctamente las cantidades con una leve ayuda	Representa alguna cantidad con ayuda.	No consigue representar ninguna cantidad.
Resolución de problemas (25/)	Sabe resolver las situaciones de compra-venta correctamente	Resuelve los problemas con una leve ayuda	Resuelve los problemas con necesidad de una ayuda constante.	No sabe resolver ningún problema.
Toma de decisiones (20/)	Toma las decisiones correctas teniendo en cuenta su presupuesto	Normalmente sabe tomar decisiones correctas	Tiene dificultades para gastar sus decisiones al presupuesto	No sabe tomar decisiones correctas respecto al uso del dinero

Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ **CHECKLIST (OBSERVACIÓN DIRECTA)**

**CHECKLIST**

Alumno: \_\_\_\_\_

Hora	Tareas
	Participa en las actividades
	Muestra interés y motivación en las clases.
	Respetar las normas.
	Escucha y respeta a sus compañeros.
	Trabaja en las actividades cooperativas.
	Cumple con su rol asignado
	Se esfuerza en las actividades
	Acepta el error como parte del proceso de aprendizaje
	Tiene una actitud positiva

Fuente: creación propia de Canva ([enlace](#))

➤ **VÍDEO INTRODUCCIÓN:**



Fuente: creación a través de IA ([enlace](#))